



# UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

## Facultad de Educación

**Educlowndo: Pedagogía de la felicidad, para liberar el cuerpo y las emociones,  
encontrando nuevas formas de escribir y comunicar**

**Trabajo presentado para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil**

**Luisa Fernanda Barrera Berrío**

**Katherine Gómez Bedoya**

**Claudia Yaneth Garcés Vergara**

**Maestra en Arte Dramático**

**Yohana Parra Ospina**

**Licenciada en Artes Escénicas, Magíster en Educación y Desarrollo Humano**

**Universidad de Antioquia**

**Facultad de Educación**

**Departamento de Educación Infantil**

**Licenciatura en Pedagogía Infantil**

**Medellín 0 3**

**2017**



**Facultad de Educación**

**Resumen**

En el presente trabajo académico, podrán los lectores visibilizar el trabajo articulado que se dio entre las artes escénicas y la educación, partiendo del proyecto Pedagogía de la Felicidad, dentro del cual surgieron tres equipos que tenían como objeto la sensibilización de una de las tres habilidades comunicativas como lo son: la lectura, la escritura y la oralidad abordadas por el CLEO (Centro de lectura, escritura y oralidad) de la Universidad de Antioquia; para este caso específicamente la escritura. Aquí la investigación cualitativa fue elegida para comprender el contexto de la población participante del CLEO. Se empleó una metodología respaldada en la técnica del Clown y los elementos de la misma, poniendo énfasis en el juego. La Pedagogía de la Felicidad y una visión epistemológica constructivista, sentaron las bases para la creación de los talleres y microcápsulas, en las que se ubicaba al estudiantado en una posición activa, responsables de su proceso educativo. Se utilizó instrumentos de recolección de información como la entrevista semiestructurada, el registro fotográfico, las bitácoras, los mapas mentales, los diarios de campo y las transcripciones de vídeos para con dicha información, hacer un análisis que permitiera arrojar los resultados obtenidos. Las evidencias constataron que, al elegir dentro de las artes escénicas, herramientas de la técnica del Clown como el juego y la torpeza, se permitió un acercamiento a la sensibilización de procesos escriturales, en los cuales los estudiantes universitarios pudieron experimentar nuevas maneras de aprender, trabajar temáticas como las vividas por el grupo y hacer uso de su cuerpo como medio de transmisión de emociones, conocimientos y destrezas. Adicional a ello, se puso de manifiesto que, a través de actividades creativas, que dan posibilidades al error y generar ambientes de disfrute, se tenga otra connotación de la educación. Cabe decir, que si se implementa de manera constante en establecimientos educativos el aporte que hace esta técnica



**Facultad de Educación**

, se podría apreciar más el impacto que ésta genera.

**Abstract.**

In the present academic work, the readers will be able to visualize the articulated work that took place between the performing arts and education, starting from the Pedagogy of Happiness project, within which emerged three teams whose objective was to raise awareness of one of the three skills communicative as they are: reading, writing and orality addressed by the CLEO (Center for reading, writing and orality) of the University of Antioquia; for this case specifically the writing. Here the qualitative research was chosen to understand the context of the population participating in CLEO. A methodology supported by the Clown technique and its elements was used, emphasizing the game. The Pedagogy of Happiness and a constructivist epistemological vision, laid the foundations for the creation of workshops and microcapsules, in which students were placed in an active position, responsible for their educational process. Information gathering instruments were used, such as the semi-structured interview, photographic record, blogs, mental maps, field diaries and video transcripts for such information, and an analysis that would allow the results obtained to be obtained. The evidences verified that, when choosing within the performing arts, tools of the Clown technique such as gambling and clumsiness, an approach to the sensitization of scriptural processes was allowed, in which the university students could experience new ways of learning, work thematic as lived by the group and make use of their body as a means of transmitting emotions, knowledge and skills. In addition, it was revealed that, through creative activities that give possibilities to error and generate environments of enjoyment, there is another connotation of education. It should be said that if the technique's contribution is constantly implemented in educational establishments



, one could appreciate more the impact that this generates.



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3





**Dedicatoria**

*Queremos dedicar este trabajo, primero a la educación, ya que esta todo el tiempo en transformación lo que permite experimentar y aprender nuevas metodologías, segundo a nuestras asesoras, Claudia Yaneth Garcés y Yohana Parra, quienes con mucha pasión, esfuerzo y paciencia decidieron emprender este bello viaje con nosotras, dándonos sus mejores energías y conocimientos hasta el final, por último a nuestras familias por creer en nosotras y brindarnos su apoyo todo el tiempo.*

**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



---

**Facultad de Educación**

**Agradecimientos**

Primero queremos agradecerle a la Universidad de Antioquia, especialmente a la Facultad de Educación por todas las experiencias y aprendizajes que hemos adquirido al recorrido de nuestra carrera, dándonos así herramientas para la construcción del presente trabajo.

También queremos agradecerle a cada uno de los profesores que han pasado por nuestra vida académica, especialmente la superior, pues éstos han dejado huella y aportado un granito de arena en lo que somos ahora, tanto personal como profesionalmente. Especialmente a las asesoras de este lindo trabajo de investigación; por su parte la docente Claudia Garcés que a partir de sus conocimientos nos permitió navegar en la técnica del Clown, acercándonos a ésta, siendo así una experiencia viva y a la docente Yohana Parra quien nos brindó su conocimiento en cuanto a lo teórico, permitiendo así focalizar aún más nuestra propuesta investigativa.

Además, agradecemos a nuestros compañeros del grupo “Pedagogía de la Felicidad” por haberse permitido junto a nosotras vivir esta enriquecedor proceso y no desfallecer ante ninguna adversidad; poniendo frente al fracaso, levantándonos y luchando hasta el final.

Por último, agradecemos a nuestras familias y amigos quienes día a día nos motivaban a seguir adelante, a luchar por nuestros sueños y jugárnosla todo el tiempo para conseguir los objetivos propuestos en nuestras vidas, especialmente la académica.



**Tabla de contenidos.**

<b>Resumen</b> .....	2
Abstract. ....	3
<b>Dedicatoria</b> .....	5
<b>Agradecimientos</b> .....	6
<b>Palabras clave</b> .....	9
<b>Introducción</b> .....	9
<b>Justificación</b> .....	11
<b>Objetivos</b> .....	12
Objetivo general. ....	12
Objetivos específicos. ....	12
<b>Planteamiento del Problema</b> .....	12
<b>Marco Teórico</b> .....	16
El clown un acercamiento a ti mismo. ....	17
La torpeza propia de nuestra naturaleza.....	23
La escritura, un proceso atravesado por la torpeza .....	25
Aprendamos jugando. ....	30
<b>Metodología</b> .....	32



<b>Escuela de Educación</b>	
Desarrollo de los momentos o fases.....	35
Técnicas utilizadas para la recolección de la información.....	42
<b>Planeación y ejecución .....</b>	<b>44</b>
Planeación .....	44
Ejecución.....	47
<b>Resultados y análisis .....</b>	<b>49</b>
Formamos jugando.....	52
Errar también hace parte de jugar .....	56
Juguemos a movernos.....	60
Caja de sorpresas didácticas para disfrutar .....	63
<b>Conclusiones .....</b>	<b>67</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>69</b>
<b>Referencias Bibliográficas.....</b>	<b>70</b>
Bibliografía primaria.....	70
Otros referentes. <i>Cibergrafía</i> .....	72
Bibliografía .....	75
<b>Anexos .....</b>	<b>76</b>





## Facultad de Educación

### Palabras clave.

Técnica del Clown, Habilidades Comunicativas, Pedagogía de la Felicidad, Juego y Escritura.

### Introducción

Para el sustento del presente proyecto, se accedió a una base de datos, en la que existían evidencias de que a nivel local, nacional e internacional se hallaban centros, instituciones y demás que tenían por objeto el fortalecimiento de dichas habilidades en la educación superior, entre ellos el Centro de Lectura, Escritura y Oralidad de la Universidad de Antioquia. Éste, fue el centro de práctica al que a través de talleres se pondría a prueba si lo construido por medio de las clases tanto de cuentaría, improvisación como de Clown, más el aporte didáctico que se tomó de éstos, permitía lograr los objetivos propuestos y dar respuesta a la pregunta de investigación.

Este proyecto es una propuesta interdisciplinaria entre las artes y la educación, al ver en las artes escénicas un potencial del cual se pudo extraer elementos que brindaron un aporte a los procesos educativos, con respecto a las habilidades comunicativas que necesitan fortalecer los estudiantes en la educación superior, pues se pudo identificar que dentro de los motivos por los cuales se daba la deserción estudiantil, estaba relacionada con la faltante de habilidades que permitieran un ejercicio académico que estuviese al nivel que se exige.

Para el trabajo investigativo, se retomaron algunos referentes que hacen parte del Clown, arte cómico elegido gracias a sus bondades y otros que han hecho aportes significativos con relación a



## Facultad de Educación

la escritura y al juego como herramienta pedagógica. Así mismo, se asistieron a las clases antes mencionadas, dado que, al estar inmersas en el campo educativo, existía bastante desconocimiento de qué trataba dicho arte, cuál era la técnica utilizada, qué elementos la constituían y de qué manera se podía sacar provecho para el trabajo de las habilidades comunicativas, especialmente la escritura. Por este motivo, la idea fundamental del proyecto consiste en sensibilizar a la población de participantes con respecto a la escritura a partir de la vivencia con la técnica del clown, la cual no solo, se asume como un ejercicio mecánico y motriz sino como una experiencia en el que el cuerpo, la lúdica y la emoción están presentes como un puente hacia el aprendizaje. Claro está, que tuvimos presente los alcances y obstáculos que poseíamos, en consecuencia, las talleristas tuvimos que aprender de la técnica del clown para poder trabajar con los participantes este tipo de experiencia y brindar de manera responsable, espacios que fueran coherentes con las demandas que acarrea la educación en vínculo con el arte dramático. Los alcances, estaban más orientados al saber que como futuros docentes, era necesario tener conocimiento respecto a lo que se pretendía abordar la escritura atravesada por las herramientas que posee la técnica del Clown y brindar de manera responsable, espacios que fuesen coherentes con las demandas que acarrea la educación.

Por otro lado, la metodología empleada acá fue de corte cualitativo con una epistemología constructivista, al tener por deseo un acercamiento certero con la población con la cual se trabajaría, más el concebir al estudiante como un individuo que construye su conocimiento y lo transforma en aprendizaje de manera activa. Desde esta base, más el tener como horizonte la Pedagogía de la Felicidad, en la cual los procesos educativos se viven con disfrute y convicción y a su vez, el hacer uso de elementos propios de la técnica del Clown (el juego, la torpeza, la mirada,



## Facultad de Educación

la escritura), se plantearon talleres y microcápsulas (actividades cortas que sirven de inicio para el trabajo con grupos), de los cuales algunas actividades fueron implementadas en varias sesiones con el CLEO. Se utilizaron la entrevista semiestructurada, las bitácoras, los diarios de campo, las transcripciones, los mapas y el registro fotográfico como aquellos medios a través de los cuales se recogería información que diera cuenta de las apreciaciones que tuvieron los participantes durante los talleres llevados a cabo.

### Justificación

Este proyecto centró su contribución al campo educativo, en cuanto al trato que se le da al otro y la manera de abordar las temáticas en espacios académicos, específicamente con relación a las habilidades comunicativas. Para lograr esto, se hizo necesario utilizar de la técnica del Clown algunos elementos claves como el juego, donde existe un lugar, un tiempo, unas reglas, un disfrute y un espacio para ser auténtico (a), dando cabida a que cada individuo pueda volver a sentirse niño, exteriorizando toda esa energía y entusiasmo; la torpeza, concebida como aquella que permite equivocarse, aceptarse como se es, más salir de la zona de confort a la que todos los seres humanos estamos acostumbrados y partir de allí, para generar cambios y transformaciones en pro de aquello que se está trabajando; la comunicación, en la que se vislumbra una relación horizontal mediada por la escucha y el interés por lo que expresa el otro con su cuerpo, su voz y sus acciones.

Al hacer uso de dichos elementos en la aplicación de actividades, se apuntó a que entre tallerista - participante, agente educativo-población con la que trabaja y/o docente-educandos, se abriera





## Facultad de Educación

camino a un enfoque humanista, que crea lazos más próximos, beneficiando así los procesos educativos.

### Objetivos.

#### Objetivo general.

Identificar como la técnica del clown y el cuerpo como instrumento de comunicación, contribuye al fortalecimiento de los procesos escriturales de los participantes del proyecto CLEO.

#### Objetivos específicos.

- ★ Diseñar actividades lúdicas que potencien la escritura creativa a través de algunos elementos de la técnica del clown.
- ★ Analizar la incidencia del juego en el proceso escritural.
- ★ Diseñar una caja de herramientas que funcione como guía metodológica para desarrollar la escritura a partir de la técnica del clown, en diferentes grupos poblacionales.

### Planteamiento del Problema

El proyecto fue planteado en el marco de la educación superior y la necesidad que habitaba allí, con relación al trabajo de las habilidades comunicativas (leer-escribir-hablar-escuchar), pues éstas eran importantes y debía ser fortalecidas para responder de forma acertada a los procesos educativos.





## Facultad de Educación

Ahora bien, para fundamentar la pertinencia de este proyecto, se hizo necesario revisar investigaciones y proyectos que tuviesen por tema central las habilidades comunicativas; obteniendo así que, tanto a nivel nacional como internacional esta problemática era de interés general, dado que se lograban identificar programas y centros como: la RLCPE: Red Latinoamericana de Centros y Programas de Escritura o REDLEES: Red de Lectura y Escritura en Educación Superior; el CELOA (Centro de escritura, lectura y oralidad académica) de la USC- Universidad de Santiago de Cali; el CLEOLEO (programa de desarrollo de competencias de lectura, escritura y oralidad de la ICESI universidad privada de Santiago de Cali); El Colombiano(“En Medellín tenemos la palabra” dirigido desde la Universidad de Antioquia y la administración municipal que pretende que la comunidad ejerza el derecho a leer, escribir y conversar) y el CLEO(Centro de Lectura, Escritura y Oralidad de la Universidad de Antioquia), donde todos éstos pretendían generar estrategias en las cuales estuviese implicado el trabajo con una o varias de las habilidades comunicativas. Además, se logró visualizar la existencia de pruebas como: PIRLS (Estudio Internacional del Progreso de Competencia Lectora), PISA (en lectura, matemáticas y ciencias naturales), que evalúan los niveles en los que se encuentran los estudiantes con relación a dichas asignaturas, fuera de su capacidad para abordar habilidades comunicativas, especialmente de lectura y escritura. En ésta, se identificó que había muchas falencias con relación a las mismas.

Partiendo de ello, se eligió al CLEO de la Universidad de Antioquia, ya que era una iniciativa para responder al Plan de Fomento a la Calidad (2015-2018), enfocado básicamente a la prevención de



## Facultad de Educación

la deserción estudiantil y mejorar la calidad académica, teniendo varias áreas claves, una de ellas acerca del abordaje de las habilidades comunicativas con didácticas diversas. De allí, es que se pudo ver la posible articulación del proyecto Pedagogía de la Felicidad con el mismo, dado que se podía sensibilizar a los estudiantes frente a las habilidades del lenguaje desde la perspectiva del arte escénico y a partir de algunos elementos de la técnica del clown, donde la principal herramienta para expresar era el cuerpo y las emociones; además de elementos esenciales de dicha técnica como lo son: la torpeza, la mirada, la autenticidad y el juego, siendo este último un eje transversalizador del proyecto en general, permitiendo resignificar dichas habilidades, optimizando las experiencias en la medida que con pinceladas de humor, disposición corporal y mental, los estudiantes podían ser quienes eran con sus errores, destrezas y demás.

En concordancia con lo anterior, Pedagogía de la felicidad fue una propuesta que permitió relacionar las artes escénicas con la educación, haciendo énfasis en las habilidades comunicativas. Cabe aclarar, que este trabajo abordó específicamente la escritura, ya que había tres grupos de trabajo y a cada uno le correspondía una de las habilidades de la comunicación.

La escritura a saber, se ha transformado con el transcurrir de los tiempos; hoy específicamente ésta se ha caracterizado por su representación en gráficos caricaturescos que denotan palabras, es decir, se utilizan “emoticones” que son rostros tristes, enojados, felices, confundidos, nerviosos, pensativos, esto especialmente en los medios tecnológicos como lo son las redes sociales que en la actualidad están en apogeo, siendo la principal fuente de comunicación y mediador en las relaciones interpersonales. Agregado a ello, la escritura es fundamental en la vida del ser humano



## Facultad de Educación

y ésta se ve reflejada, en que desde pequeños existe una necesidad por acceder al código escrito que a su vez permite el insertarse a la cultura, puesto que resulta de la construcción social que lograron los antepasados y que a lo largo de los tiempos se ha venido resignificando. Además, se eligió el fortalecer dicha habilidad, ya que eran muy visibles las falencias en cuanto a la escritura en los ámbitos académicos, especialmente el universitario, porque en la escuela se enseñaba aspectos muy básicos de la escritura como la grafía, la configuración de sílabas, palabras y frases, pero no se le apuntaba a la creación de textos.

No obstante, el aporte que se realizó a partir del proyecto desde la técnica del Clown, era el llevar la escritura a otra dimensión, es decir, no sólo concebirla como un código escrito, sino el posibilitar ver el cuerpo como un instrumento de escritura, al igual que la emoción. Uno de los retos era desdibujar aquello que ha dejado la escuela como ente regulador del comportamiento, ya que ha reprimido los cuerpos, creando así una “rigidez, vinculada con las limitaciones en el manejo expresivo del cuerpo y la voz, obstruyen el proceso de comunicación” (Di Bastiano y Díaz, s.f, p. 84). Por ello se propuso comenzar a reflexionar y realizar acciones contundentes que posibilitaron a los estudiantes el comunicarse sin temor, sin pereza, sino con deseo y claridad.

Ahora bien, es importante aclarar que la base pedagógica en la que se desarrolló dicho proyecto fue la propuesta por Jesús Jara (2014), denominada La Pedagogía del Placer, en la cual “no se trata de afrontar el trabajo como si fuera una cuestión de éxito o fracaso sino de trasladar la idea de que no hay ninguna propuesta difícil sino apasionante” (p.84). Así como sobre el Clown, dicha pedagogía, no tiene mucho material académico que lo fundamente, puesto que hay carencia de





## Facultad de Educación

referentes teóricos, aun así, existen varias investigaciones que sirven para vislumbrar el rigor teórico que se ha venido construyendo en torno al Clown y su utilidad en diversos campos. Algunos referentes teóricos tomados para el desarrollo de la propuesta fueron: Ana

Milena Velásquez (2008) con un proyecto de investigación denominado “La técnica del clown, su pertinencia artística y social en Colombia”; Melisa Carrera Jurado (2011), con la temática de “El clown, un escenario de aprendizaje para la población Down”; Susana Travers Ahlers (2015) con la indagación llamada “El impacto de la intervención de los payasos de hospital en los niveles de ansiedad de niños con cáncer en tratamiento de quimioterapia”, entre otros, que permitieron el acceder a esta temática.

Con todo este entramado, surgió la pregunta de investigación ¿Cómo algunas herramientas de la técnica del clown inciden en la construcción del proceso escritural?, la cual se intentará dar respuesta en el análisis de los resultados de las prácticas. Agregado a esto, se dejará una caja de herramientas, dividida en tres módulos, cada uno con ejercicios prácticos que ayuden a consolidar procesos metodológicos desde la técnica del clown con relación a las habilidades que aborda el CLEO; cabe aclarar que el aporte que hará este grupo de investigación es desde la escritura.

### Marco Teórico

Para la fundamentación de este proyecto, los principales referentes conceptuales que se utilizaron fueron Jesús Jara, Caroline Dream, Claudia Yaneth Garcés Vergara, Henri Bergson y Carmen Minerva Torres. Los tres primeros son Clowns, Dream y Jara de España y Garcés de Colombia; los dos últimos uno es filósofo francés y la otra autora es educadora venezolana.





A continuación, se encuentran las categorías que sustentan conceptualmente el proyecto.

**El clown un acercamiento a ti mismo.**

Muchas personas se preguntarán ¿Qué es clown? ¿A qué se refiere dicha palabra? ¿Cómo es el clown? Gracias a estos interrogantes, en este apartado se pretende abrir las puertas al conocimiento de ese mundo del clown y los aportes teóricos que puede brindar hacia el enriquecimiento de los procesos educativos.

Pues bien, para ir dando respuestas a los interrogantes anteriores, se iniciará con la definición de Clown, en el que se podrá hacer visible, que éste trata de un individuo con unas características bien especiales, que logra dar a conocer lo más humano que lo constituye, puesto que permite mostrar todo ese mundo sensible y racional que lo atraviesa en el momento o la situación que vive, es decir,

Un clown es un ser sin tapujos, sin prejuicios, que se acepta y se enorgullece de lo que es, por ende, se muestra ante los demás dejando al descubierto todo lo que lo gobierna, desde sus más íntimos miedos, hasta sus más maravillosos sueños, placeres y deseos, pues “detrás de cada clown hay un ser humano que desea expresarse, comunicarse con otro y compartir con las demás personas. (Jara, 2014, p.30)

Además, de ser espontáneo, libre y juguetón, saca provecho de toda situación para hacer de ésta un espectáculo; no le importa si se equivoca, pues de ello surgen sus mejores actos. Cabe decir,



## Facultad de Educación

que para ser clown es necesario estudiar su técnica que implica dedicación, disposición y muchos años de exponerse ante los demás, poniendo en práctica las herramientas que éste tiene (más adelante se darán a conocer). De este modo, se expondrán las visiones de algunos clowns, que van a cobrar vital importancia en este proyecto, dado que los postulados que plantean permiten ampliar este campo, que para muchos puede ser desconocido. Se tiene pues, al payaso y artista Alex Navarro quien expresa en su página web clownplanet (creada en 1999 y publicada en el 2000) que,

El payaso es un creador, un provocador de emociones, y sobre todo y fundamentalmente... de risa. El payaso nos hace reír, sentir y reflexionar con su visión del mundo y sus intentos de posarse por encima de sus fracasos. Nos muestra su vulnerabilidad sin tapujos, y eso lo hace humano y nos hace sentirlo cercano.

Desde esta perspectiva, hay que rescatar algunos elementos enunciados por Navarro, como las emociones, puesto que el clown cuando está en escena pone de relieve éstas y a su vez son ellas la base para interactuar con el público; la risa, que es generalmente la que se asocia con el payaso o el clown, porque se asume que el rol de éste es causarla en el público. Ahora bien, es relevante aquí exponer que un clown puede ocasionar con su forma de ser otro tipo de estados, emociones y sentimientos, como rabia, ironía, ternura, fastidio, odio, malestar, picardía, miedo, fascinación, admiración, asombro, estrés, entre otros. El fracaso, es otro elemento clave que el clown tiene presente, puesto que no se queda en él, sino que lo potencializa y transforma de tal manera que puede continuar con su puesta en escena. Por último, se quiere traer a colación la vulnerabilidad, ya que todo ser humano atraviesa en diferentes momentos de su vida, situaciones adversas en las que se pone en juego la resiliencia, especialmente aquellos pilares que la componen para salir de



**Facultad de Educación**

dichas situaciones, algunos son: la introspección, la autoestima positiva, el sentido del humor, la creatividad, el pensamiento crítico, la iniciativa, la independencia, etc. Aquí, se puede concluir que el clown es un ser resiliente, vulnerable.

Por su lado, se tiene el aporte de Jesús Jara (teatrero, formador y payaso español) frente a su concepción de clown (2014), que:

El clown es y siempre debe ser auténtico. El clown es sincero y espontáneo. La mirada del clown es un espejo a través del cual vemos su interior y nuestro reflejo en él. Por tanto, es transparente. Sus intenciones se ven, incluso cuando intenta engañar. El clown es apasionado, todo lo siente y lo hace al 100 % de intensidad. El clown es la esencia de nuestro niño interior filtrada por las experiencias. El clown es creativo y la creatividad se manifiesta en su estado más puro ante las limitaciones. El clown es un ser libre y, desde esa libertad, se relaciona con el espacio, el tiempo, los objetos y las personas.

(Clownplanet, s.f)

En este punto, se ha de resaltar de Jara, la autenticidad, la cual caracteriza al ser humano por ser único e irrepetible, en ella se pone de manifiesto su particularidad y aquellos aspectos que constituyen a cada individuo, como lo es su personalidad; la mirada, que es un elemento clave para la expresión de sentires, que si bien se ha venido perdiendo la utilidad de la misma, no deja de ser importante, pues como lo anuncia Jara (2014) es “un diario abierto a través del cual recibimos permanente información sobre sus intenciones, ilusiones, experiencias, decepciones, miedos, deseos” (p.67). Y la creatividad, que se puede vislumbrar con cada propuesta en el escenario del clown. En otras palabras, ser creativo hace parte también de la libertad mental que se tiene, pues a través de ello se manifiestan un sinnúmero de emociones que atraviesan a cada ser.





Facultad de Educación

Y por su lado, la española Caroline Dream (2012), expone que: “los clowns son, por naturaleza, espontáneos, impulsivos e inventivos” (p.33). De esta manera, se puede extraer que el clown es un creador, que se guía de aquel sentimiento o emoción que lo gobierna, logrando así construir en escena y dando paso a nuevas creaciones que ayudan a continuar o a que fluya la historia.

Es interesante en este punto, llevar algunos de estos elementos a la educación colombiana y poder reflexionar alrededor de éstos. Para iniciar, se abordará **la risa**, que dentro del aula escolar está casi en extinción, pues en general el salón de clase está estructurado de tal manera que el orden prime sobre todas las cosas, para conseguir así la disciplina “ejemplar”, es por esto, que hay hileras, se le da un valor fundamental al silencio, y al hecho que todos los educandos estén sentados, mirando hacia adelante, donde están ubicados el docente y el tablero. Se tiende a utilizar prácticas para que todo esto se dé y en caso que no se lleve a cabo, hay docentes que utilizan métodos de castigo para sus educandos. Aquí la risa no tiene un lugar, pues hace ruido y da cuenta del “indisciplinamiento” que hay en dicho grado escolar, desconociendo que

La risa ni se busca ni se puede eliminar de nuestra constitución; la risa es buena como síntoma de que un espacio ha sido ‘liberado’. La risa aparece y realiza una subversión que no debe ser reprimida. No hay que ir tras el que ríe ni tras la risa; hay que ir tras los espacios en que la risa se da, sin más, como otra manifestación de la vida que en el espacio habita. (Bergson citado por Alex Navarro, 2000, p.7)

Además, que la risa es curativa, brinda ánimo, sentimientos positivos y una descarga de aquellos aspectos que pueden acumularse con la rutina y el día a día, como el estrés, el aburrimiento, el





Facultad de Educación

desgano, la desmotivación, etc. De tal modo, sería pertinente comenzar a orientar prácticas educativas que promuevan la risa, la asuman como un elemento bueno que ayuda a generar en los educandos disfrute por aprender, conocer y seguir conociendo ese mundo tan complejo en el que está inserto.

Otro elemento significativo es la *mirada*, porque ésta es el reflejo del alma, a través de ella (junto con el cuerpo) los seres humanos dan a conocer aquello que los gobierna, que realmente sienten y pretenden. Es así, como sería relevante en el contexto educativo, que cada docente hiciera una introspección de sí mismo (a), en la que se cuestione por el tipo de relaciones que está creando con el educando, su rol como orientador y acompañante del proceso educativo de éstos. Para poder hacer ello, es primordial la mirada...una mirada que mire a los ojos, que reconozca al otro, desde la subjetividad, la diversidad y que mire más allá de lo corporal, extendiéndose a una mirada de la historia de cada individuo, su contexto, relaciones, entre otros aspectos importantes en la vida de los seres humanos, con el fin de comprender más ese mundo que envuelve a los educandos, volverlos parte activa en los conocimientos y aprendizajes que los están permeando, y hacer buenas orientaciones en las que se reconozcan las limitaciones a su vez las potencialidades que tienen cada uno (a). Frente a esto, en la educación colombiana, existe una buena cantidad de docentes que, en su práctica educativa, les hace falta bajarse del lugar del

“sabelotodo”, de aquel que es único poseedor del conocimiento y que ubican al estudiante como un sujeto pasivo, carente, vacío que necesita de él para ilustrarse. Agregado, hace falta más sensibilidad en la educación, los establecimientos educativos y en especial en las aulas escolares, dado que existe una buena cantidad de hechos violentos, en los que la mirada está ausente, no se reconoce al otro y se le trata de manera errónea.



**Facultad de Educación**

Por último, se quiere retomar **la creatividad**, dado que él clown hace uso de la misma, para hacer sus puestas en escena y ello, se puede ver reflejado al saber que ésta “se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (Guilford citado por Esquivias, 2004, p. 4). Teniendo esto presente, si se lleva este elemento a la escuela, se podría pensar en la posibilidad de que estas aptitudes puedan ser desarrolladas y potenciadas en la misma, puesto que todo individuo tiene las facultades para constituirse en un ser creativo y la escuela es un espacio en el que se pretende insertar a los individuos a la cultura, además de obtener comportamientos, habilidades y destrezas necesarias para responder a las demandas sociales. Es por esto, que es viable y factible que se logre enmarcar en este tema de la creatividad. Cabe decir, que para llevarse a la práctica, se requiere educadores que en primer lugar reconozcan la importancia de ésta y las ventajas que posee una persona que es creativa, pues a partir de allí, puede identificar en los educandos qué aptitudes de las mencionadas anteriormente tienen, ya que esto sería un punto de partida para la planeación de clase, en la que haya una intencionalidad de potenciar dichas aptitudes o de desarrollarlas en los mismos. Para lograr lo que se ha dicho, se necesita que el docente sea creativo y comprometido con su rol y la educación en general, puesto que, si lo es, le será más fácil el hacer propuestas metodológicas más atractivas, dinámicas, llamativas y acertadas, teniendo presente los gustos de la población objeto, en este caso los estudiantes, obteniendo así, aprendizajes significativos.

En conclusión, todos los elementos enunciados en este apartado (la emoción, la risa, el fracaso, la vulnerabilidad, la mirada, la autenticidad, la creatividad y la inventiva), son herramientas que

**Facultad de Educación**

comprenden la técnica del clown. Aunque, dentro de ellas existe una que cobra vital importancia en este proyecto y que no ha sido mencionada aún: la torpeza. A continuación, se desarrollará esta herramienta propia del clown, en la que se podrá ver la connotación general con la que se asume y la acepción que brinda el clown.

**La torpeza propia de nuestra naturaleza.**

Cuando se hace un rastreo de fuentes, se halla que la torpeza está ligada a un “trastorno”, “retraso”, “enfermedad”, “problema evolutivo”, entre otros, con relación a la motricidad y las dificultades en el aprendizaje, es decir, ésta es vista desde un enfoque clínico, en el que se resalta una dificultad, limitación o una carencia en el individuo.

Para iniciar, es pertinente hacer un acercamiento a la temática que aquí se pretende abordar, de este modo se tiene que torpe, según la RAE (Real Academia Española), es “que se mueve con dificultad”, “rudo, tardo en comprender”, desde este punto de partida se ve ese énfasis en la motricidad, el aprendizaje y/o el entendimiento.

Cabe mencionar, que existen características que se le atribuyen a las personas que son consideradas torpes, teniendo así que, la torpeza “se manifiesta por una clara falta de coordinación que les lleva a chocarse con los objetos; tienen dificultades al atrapar móviles; su carrera, saltos, lanzamientos, son imprecisos y poco fluidos” (Gómez et al, 2006, p. 45). En este aspecto, es interesante cuestionarse si es desde aquí, que se lleve la palabra torpe a los diferentes espacios en los que





**Facultad de Educación**

confluyen las relaciones sociales, en las que algún movimiento que se haga como “no se debe”, dé motivo para que se le denomine torpe.

Por otro lado, se puede ver que se enmarca la torpeza como un signo de patología, diciendo que “un grado creciente de torpeza puede indicar una enfermedad neurológica o muscular progresiva. Así la coordinación insuficiente es característica de algunos hipotiroidismos, hidrocefalias o deficiencias en el lenguaje” (McKinlay, 1999, p.2). En este sentido, se puede asumir la torpeza como un aliciente de enfermedades relacionadas con el cerebro y los hemisferios del mismo.

Para reafirmar lo anterior, se tiene que “la característica torpeza psicomotriz que forma parte del síndrome de Asperger” (Narbona y Schlumberger, s.f, p. 153), es otro aspecto que la hace ubicarse como síntoma de algún síndrome.

Lo que aquí se quiere traer a colación, es que la torpeza puede ser connotada desde una perspectiva teórica diferente, en la que se asume como una oportunidad para crear, aprender y a su vez como un aspecto constitutivo de todo ser humano, es decir, que le es natural. Si se asumiera la torpeza de esta manera, en las aulas de clase puede advenir que los educandos establezcan una relación más próxima, segura y significativa con el docente y consigo mismos, logrando un clima armonioso basado en el respeto y reconocimiento del otro con el que se puede identificar, ya que el errar, está presente en cada uno, aunque se exteriorice de diferentes maneras. De este modo, si se tomara conciencia que a todos los seres humanos les es inherente la equivocación, de responder a situaciones conflictivas, sociales, políticas, económicas y demás asuntos de interés colectivo y de supervivencia con torpeza y con error, cabría comenzar con trabajar en el aula y fuera de ella,





**Facultad de Educación**

la torpeza como lo asume Garcés (2009), pues es una oportunidad de creación, interacción y conocimiento de sí mismo y los demás, construyendo desde la humanidad y deconstruyendo esa idea del error y la torpeza como aspectos de encasillar, señalar y concebir como incompetente.

En fin, la torpeza es esencial, natural y fundamental para procesos, uno de ellos la escritura, la cual es de suma relevancia en la vida del ser humano, pues ella permite dar cuenta del paso del hombre por este mundo, todos los procesos que ha logrado, la manera de relacionarse y emanciparse junto y a través de los demás. Es por ello, que se da lugar a fundamentar a continuación acerca de la escritura y la relación de lo expuesto aquí a grosso modo (la torpeza).

**La escritura, un proceso atravesado por la torpeza.**

El ser humano ha logrado a través de la historia construir un mundo que responda a las necesidades que a éste le surgen en los diferentes momentos, contextos y situaciones. Es así, como la escritura es una invención humana que responde a unas lógicas de socialización, que

permite comunicar diversos aspectos que son de interés; conservar los descubrimientos, el legado histórico vivido por antepasados; sentar bases teóricas y prácticas para ser reformuladas teniendo presente las demandas que la sociedad exige. La escritura es, además, un puente para crear lazos indestructibles que se tejen y perduran para dar testimonio de la huella que ha dejado el ser humano, lo que ha percibido y desarrollado hasta entonces.



## Facultad de Educación

A nivel individual, este proceso complejo comienza desde los primeros años de vida, de tal modo que el niño atraviesa unas etapas que se van complejizando hasta que logra adquirir el código escrito. De esta manera, hace de la escritura parte de su vida y la utiliza para diferentes espacios de interacción, uno de ellos es la escuela, que es un ente regulador, legislado por varios países como epicentro obligatorio por el que todo individuo debe atravesar, dado que éste le permite desarrollar las habilidades y competencias necesarias para responder a las dinámicas vigentes. En concordancia con esto, el individuo se inscribe en procesos mediados por la norma, los deberes y los derechos.

Un aspecto que aquí se desea resaltar, es que el mundo académico es medido por la obtención de logros, utilizando como recurso las calificaciones. Y por ello, en muchos de estos espacios, se puede observar cómo se va configurando el rendimiento académico como un mediador en las relaciones y formas de concebir al otro. Estrictamente en el aula, existe una relación entre dos individuos fundamentales en el acto educativo, el docente y el estudiante, que dependiendo de la noción de estudiante que posea el primero, va a determinar las relaciones que logra cimentar con el segundo. Respecto a esto, en algunas ocasiones se puede hacer visible que se considera al estudiante como un ser pasivo en el proceso educativo y dependiendo si acata o no la manera metodológica que le gusta al docente, se van a obtener una serie de productos, valoraciones, etiquetas, relación vertical, entre otros.

Es justo en esta medida, que se debe hacer un llamado a reflexionar acerca de aquellas prácticas que se desarrollan dentro del aula, puesto que muchas veces se ve deshumanizada esta relación, concibiendo al estudiante como un número (relacionado a la calificación), un adjetivo (bueno,



**Facultad de Educación**

regular o malo), una etiqueta (el vago, “burro”, bruto, carente, en falta) y no como un ser humano que se equivoca, tropieza pero que tiene la facultad de transformar su situación académica en algo positivo.

De este modo, si se tomara conciencia que todos los seres humanos les es inherente la equivocación, de responder a situaciones conflictivas, sociales, políticas, económicas y demás asuntos de interés colectivo y de supervivencia con torpeza y error, cabría comenzar a trabajar en el aula y fuera de ella, la torpeza tomando por referente a Garcés (2009) como una oportunidad de creación, interacción y conocimiento de sí mismo y los demás. Conviene hacer énfasis en que ésta (la torpeza) está presente en todo individuo y se puede traducir en errores y “desaciertos”, que lamentablemente al menos en la cultura occidental en muchos sectores, es directamente asociada con una carencia o aspecto negativo. Para ampliar el panorama y la reflexión, resultan valiosas las palabras de Garcés (2009) al decir que,

Culturalmente hemos sido enseñados a pensar en nosotros como seres perfectos sin posibilidad alguna al error, es por esto que a diario combatimos con nosotros mismos, con ese lado oscuro, oculto, ese lado humano; y es gracioso concluir que constantemente luchamos con nuestra humanidad (tomando como humanidad, lo torpe, los errores etc...) la actividad de la vida es como un poder de lo falso, engañar, disimular, deslumbrar, seducir, etc. Y pareciese pues que no viviéramos nuestra vida, sino la que cultural y socialmente nos enseñan a vivir, sin practicar la conocida frase “errar es de humanos”. (p. 46)





## Facultad de Educación

Vislumbrando un poco esto, se puede llevar la torpeza al plano de la escritura y en ésta, se logra evidenciar que, para la construcción del código escrito, los seres humanos viven en un constante ensayo y error, que es esto a su vez lo que les permite el aprendizaje y progreso con el tiempo. De ahí, que se debería darle una connotación diferente al errar, pues es precisamente en la equivocación donde el hombre, cada vez logra establecer mayores relaciones y entendimientos respecto al conocimiento, es decir, la torpeza es un camino para encontrar las herramientas cognitivas y motrices necesarias para realizar el acto escritural de una manera convencional.

A la vez, en este proceso se requiere el acompañamiento de un adulto significativo que proporcione la seguridad necesaria al niño en lo que está haciendo; que valore el error como acto natural que todos los seres humanos experimentan en los diferentes momentos de su vida. Además, que logre pensarse en actividades de acompañamiento cercanas a las dinámicas que tiene el niño (a) en su contexto, los conocimientos que tiene hasta ahora frente al mundo, etc, para poder facilitar la comprensión y el uso de palabras que son de gran acogida en el entorno que vive. Con relación a esto, Barragán (s.f), expone que los lineamientos manifiestan que la escritura

No se trata solamente de una codificación de significados a través de reglas lingüísticas. Se trata de un proceso que a la vez es social e individual en el que se configura un mundo y se ponen en juego saberes, competencia, intereses, y que a la vez está determinado por un contexto socio-cultural y pragmático que determina el acto de escribir: escribir es producir el mundo (p. 49).





## Facultad de Educación

Llegados a este punto, se puede notar que en el ser humano es de suma importancia la comunicación, pues es el elemento que posibilita establecer relaciones de afecto, tensión, cordialidad, intereses en común, entre otras. En ellas, se puede hacer visible que “el acto de comunicación humano es muy complejo. En él puede intervenir el Lenguaje verbal: basado en la palabra (oral o escrita) y el Lenguaje no verbal: no basado en la palabra (imágenes, gestos, sonidos, olores, etc.)” (Cardona, s.f, p.4). De tal manera, se puede ampliar esta perspectiva al decir que los seres humanos se comunican por medio de diversas maneras, esto es denominado como habilidades comunicativas, las cuales son procesos lingüísticos. Lo relevante de las mismas, entre otros aspectos es que permiten comunicar ideas, sentimientos, sensaciones, gustos, pensamientos, necesidades, etc, de la forma más asertiva.

Como ya se dijo, en el proceso escritural los individuos atraviesan por aquello denominado ensayo-error, para construir con base a esto los aprendizajes que servirán para el desenvolvimiento en las diversas instancias de la vida. Pero, se quiere resaltar que una buena estrategia con la cual se podría enriquecer este proceso es el juego, puesto que da valiosos insumos para guiar los aprendizajes, convirtiéndolos en significativos.

Se da paso a la última categoría del marco teórico, la cual aborda la temática que atraviesa este proyecto, dándole un lugar preponderante al mismo, por sus múltiples posibilidades en los escenarios educativos.



**Facultad de Educación**

**Aprendamos jugando.**

El juego es una actividad que todos los seres hemos realizado en algún momento de nuestras vidas, es algo casi inherente al ser humano puesto que a partir de este expresamos cantidad de emociones, ideas, creencias, etc. Este “ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida” (Minerva,2002, p. 290). Además, este es de gran aporte para el desarrollo socioemocional del niño, en el sentido de que este es un mediador para la socialización, pues a través de este se puede entrar en contacto con las demás personas.

Especialmente en la infancia, el juego es de gran valor, ya que es el elemento principal que le permite al niño explorar, conocer y aprender a partir de la experiencia que logra tener en su medio. Es importante saber, que jugar estimula el desarrollo cognitivo del niño, destacándose así, la atención, la memoria y la razón; además permite que éste haga uso de su creatividad y desarrolle su imaginación, posibilitando así un aprendizaje significativo, puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del niño. En esta lógica, se debe decir que

El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. (Minerva,2002, p.289)



**Facultad de Educación**

Como elemento constitutivo de conocimiento, el juego debe ser tenido en cuenta por la educación para el desarrollo de las actividades académicas, ya que suministra activación y motivación para el buen desarrollo de los procesos educativos, es decir,

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad. (Minerva, 2002, p.290)

Por otro lado, es relevante mencionar que el juego cumple un papel muy importante en cuanto a que éste potencia la capacidad de resolución de problemas en el niño, aspecto necesario en la vida de cada ser humano, ya que permite buscar alternativas para enfrentar las adversidades que se puedan tener. Frente a esto, el juego proporciona principalmente elementos de organización e iniciativa.





**Facultad de Educación**

Cabe mencionar que dentro del juego, existen componentes que le permiten entrar en una lógica en la que se vive “el aquí y el ahora”, donde quienes están inmersos pueden liberar lo mejor de sí, siempre y cuando se cumpla con lo siguiente: “objetivos, metas, tiempo, espacio, reglas y/o instrucciones, reflexiones, entre otros aspectos que permiten que el desarrollo del mismo sea más efectivo y enriquecedor” (Minerva,2002, p. 291).

Por último, cabe señalar al alemán Moritz Lazarus (citado por Meneses y Monge, 2011), quien afirma que,

El propósito del juego es conservar o restaurar la energía cuando se está cansado.

Él hacía la diferencia entre la energía física y la energía mental. Cuando el cerebro está cansado, es necesario un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restaurará la energía nerviosa (p.119).

Lo cual demuestra que el juego es un gran activador para los procesos educativos, pues motiva y hace que las situaciones se conviertan amenas, divertidas y productivas. Este es una terapia para generar un cambio de actitud y disposición de la actividad que se esté desarrollando.

**Metodología.**

Esta investigación se enmarcó en el paradigma de investigación cualitativa, puesto que permitió acercarse a la realidad del contexto, con el fin de describir, observar, narrar y comprender en relación a los procesos de construcción del conocimiento, fuera de poder reconocer e indagar sobre



**Facultad de Educación**

las debilidades y las fortalezas que manifestaban los estudiantes. Se puede decir, que dicho enfoque:

Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas. (Rodríguez, Gil y García, 1996, p.32).

Éste permitió, recolectar datos relevantes que aportaban a la investigación, generando hipótesis durante todo el proceso investigativo, desde lo práctico y lo teórico. Lo anterior, debido a que se construyeron conocimientos en la perspectiva interpretativa, el entendimiento del significado de las acciones que surgían, en las cuales los investigadores pudieron introducirse en la experiencia y formar parte de una construcción de aprendizaje. En este sentido, se puede decir que “el conocimiento es un producto social y su proceso de producción colectivo está atravesado por los valores, percepciones y significados de los sujetos que los construyeron” (Galeano, 2004, p.21). Además, se propuso una perspectiva epistemológica constructivista, dado que en ella se podía ver al individuo no como un carente de conocimientos, sino como un sujeto activo dentro de su propio proceso, o sea, que participaba y actuaba en la construcción de su aprendizaje.



**Facultad de Educación**

Ahora bien, se propuso trabajar de la mano con la Pedagogía de la Felicidad o del Placer, ya que ésta invitaba a todos los individuos participar de manera dinámica y socializante. Agregado, se podían intercambiar emociones y experiencias en cada encuentro, transformando los espacios en momentos amenos y quizá a veces incómodos, dado que habían dentro de algunos de los individuos ciertas resistencias que pudieron vencer, aspecto que aportó en el dejar a un lado el prejuicio o avanzar en la construcción de seguridad. Todo ello fue posible, gracias a la actitud de los talleristas, quienes tenían presente que el aprendizaje significativo tenía como principio reforzar aquellos aspectos de tensión a través de una orientación práctica que combinaba elementos cognitivos, emocionales y corporales, dando lugar a la espontaneidad y la potencialidad de habilidades comunicativas importantes para el futuro. Estas últimas, si bien se usan en la cotidianidad, nunca se terminan de perfeccionar, son una constante transición entre aprender y desaprender. De esta manera, era pertinente el trabajo con este tipo de pedagogía, que conociendo sus ventajas, ayudaban para el trabajo conjunto con los integrantes del grupo CLEO.

Es importante aclarar, que no se pretendía formar a los estudiantes para ser payasos, sino retomar algunas metodologías, premisas y herramientas propias de la técnica del Clown, para poder lograr los objetivos propuestos en este proyecto.

Por último, se quería invitar a maestros y maestras a indagar y acercarse a otros métodos de enseñanza que se pudieran implementar, otorgando ese gozo que debería estar presente en los ámbitos educativos, en los que se dé una relación horizontal entre estudiantes y maestros (as); y potenciando la imaginación y el accionar sin miedo. Por ello, se propuso el trabajo con



**Facultad de Educación**

herramientas extraídas de la técnica del Clown, que quizá puedan ser retomadas por maestros en ejercicio. En conclusión, como lo expresa Tonucci (2012) “la verdadera orientación es aquella que permite a cada uno reconocer sus preferencias, capacidades, deseos y talentos, y desarrollarlos lo máximo posible hasta convertirlos en los mejores, al menos en algún ámbito”

(p. 5).

**Desarrollo de los momentos o fases.**

***Primera fase: la práctica y el diseño del proyecto. (Ver Anexo 1)***

En ésta se hizo un acercamiento a las dinámicas del CLEO, con en el fin de identificar aquello que se podría fortalecer a partir de la propuesta de la Pedagogía de la Felicidad. Para esto, se estuvo revisando y observando las necesidades que presentaba la población hacia la cual iba dirigida esta estrategia de dicho centro, por lo cual fue necesario asistir a reuniones con los integrantes del Centro de Lectura, Escritura y Oralidad de la Universidad de Antioquia. Con esto, se dio paso al segundo momento.

Luego de hacer registro de aquellas necesidades y objetivos del CLEO, se procedió a plantear el proyecto siendo fiel a los objetivos, produciendo planeaciones que buscaban recoger actividades desde la técnica del clown en las cuales eran claves elementos como el juego, la risa, la torpeza y la comunicación. Con ellos, se permitía desarrollar los propósitos que tenía el grupo CLEO.



**Facultad de Educación**

***Segunda fase: implementación.***

En ésta, los practicantes pudieron experimentar la técnica del Clown y la perspectiva bajo la cual se amparan los elementos enunciados antes (juego, risa, torpeza y comunicación), para ello, se propone un plan de acción por parte de las asesoras, que consistía en la vinculación activa de cursos como:

*Clown.*

Curso orientado en el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, ofertado por Comfenalco y dirigido por Claudia Garcés, una de las asesoras del proyecto, quien abre el espacio para introducir a la comunidad al mundo del clown. De allí, que con la experiencia vivida durante un semestre, se pudiese determinar cuáles serían aquellos elementos esenciales para responder la pregunta de investigación. Estas clases sentaron las bases para tener una aproximación a la técnica del clown, las herramientas que la contienen y así por medio de la experiencia se pudo lograr ampliar la mirada, comprender que existen muchos limitantes dentro de los individuos y la riqueza que puede significar el trabajo de ésta en espacios académicos. Es esencial consignar aquí que el curso era atravesado completamente por el juego.

En este espacio se tuvo la oportunidad de trabajar el movimiento y sus ocho formas como lo son: deslizar, golpear, flotar, agarrar o apretar, latigar, electrocutar, retorcer o voltear y halar; movimientos importantes para lograr expresarse a través del cuerpo. Además de estas formas, en todas las clases se calentaba bailando y se estiraba con música, lo cual proporcionaba más disposición corporal para las actividades a desarrollar.



**Facultad de Educación**

Otra propuesta del curso, era el hecho de salir de la zona de confort con trajes que nunca nos hubiésemos puesto o con acciones que nos retaban a hacer o vivir situaciones nunca antes experimentadas, lo que tenía como fin el aprender que un clown nunca está cómodo en escena y que ello es lo que le posibilita mostrar a los demás las emociones que lo gobiernan.

Por otro lado, en todo momento las clases se aprovecharon para proponer, disponer y aceptar situaciones, lo que permitió fortalecer aspectos como la torpeza, la pena, el pánico escénico y la mirada, que son elementos enriquecedores en conformación de puestas en escena, improvisación y expresión corporal.

*Impro-clown.*

Este curso fue propuesto por bienestar universitario, ofertado en el Museo de la Universidad de Antioquia y dirigido por el docente Mauricio Ceballos, el cual permitió complementar y enriquecer lo vivido en Moravia y de esta forma darle más sustento al trabajo de grado, puesto que generó situaciones a través del juego que pusieron en conflicto todos los miedos sobretodo al ridículo, haciendo que con éste los estudiantes pudieran desinhibirse poco a poco y dar a conocer todo eso que los hace humanos como la torpeza, el error, los tropiezos, etc.

El curso estuvo dividido en dos partes, la primera con relación a la improvisación, en la que se resaltó el juego, el trabajo en equipo, la imaginación, la escucha atenta y darle cabida a la





**Facultad de Educación**

espontaneidad. Y la segunda en torno al clown, el cual fue dirigido al compartir emociones, explorar posibles vestuarios y reaccionar de manera rápida a situaciones emergentes.

Cabe decir, que tanto algunos juegos experimentados en las clases de Clown en Moravia como en las de improvisación, fueron utilizados para los talleres que se plantearon, al observar la infinidad de aspectos que se podía trabajar, combinando las habilidades comunicativas con el disfrute y el poder vivir experiencias significativas, que ayudaran a la sensibilización de las mismas.

*Cuentería.*

Con este curso dirigido por el profesor Camilo Andrés Sánchez Contreras, se pretendía especialmente, fortalecer las habilidades del lenguaje de cada uno de los integrantes del proyecto, ya que al ser futuros docentes y al tener que llevar a cabo los talleres que se propondrían al CLEO, se hacía necesario contar con destrezas y habilidades que permitieran desarrollar todo el trabajo de la mejor manera, por eso se abordaron temas como la expresión verbal, la comunicación asertiva y la intencionalidad a la hora de dirigirse a un público.

Un aspecto a resaltar, fue que este curso desmitificó representaciones que tenían algunos de los miembros de este proyecto, pues se creía que habría un mayor énfasis en aprender de memoria un cuento o historia, pero que lo vivido y aprendido se hizo entre juegos y ejercicios teóricoprácticos.

Por fortuna, se extrajo de éste lo más relevante y de allí, se pudo tener un mayor dominio a la hora de establecer contacto con los participantes de los talleres y tener un mejor desenvolvimiento frente a los mismos.



Luego de los momentos vividos y aspectos de trascendencia mencionados de los cursos ya presentados, se inició con la planeación de distintas actividades que tuviesen por objeto la sensibilización y el fortalecimiento escritural que requerían los estudiantes universitarios. Para ello, se plantearon tres micro-cápsulas, denominadas así porque eran actividades cortas que permitían romper el hielo, preparar el ambiente y disponer a los asistentes; además de plantear tres talleres o macro-cápsulas, que contenían tres momentos claves propuestos bajo la estructura aristotélica (Inicio, Desarrollo y final), en el que el primero comprendía una actividad rompe hielo con la misma premisa que las micro-cápsulas, el segundo momento era una actividad central, que como su nombre lo indica era el momento más importante y sobre el cual se abordaba la temática propuesta para el taller; y el tercer y último momento, daba cierre al mismo exponiendo los aprendizajes que se obtuvieron durante éste, además de reflexionar, compartir comentarios y apreciaciones, evaluando así el desarrollo y las actividades en general.

***Fase de evaluación y sistematización.***

En ella, se digitalizaron todas las experiencias vividas en la fase anterior, esto con el fin de poder identificar elementos claves para el análisis y la reflexión. Aparte de dar un sustento tanto visual como escritural y así poder ser anexado en este proyecto.

De allí, se procedió con la realización de diarios de campo, en los cuales estaba consignado el objetivo del taller, lo ocurrido en él, junto con una reflexión pedagógica (como se tenía como



**Facultad de Educación**

sustento la Pedagogía de la Felicidad, se hacía una reflexión de si realmente estaban siendo provechosos los elementos empleados en el taller), metodológica (en esta parte, estaban consignadas las debilidades, fortalezas y aspectos a mejorar) y la última parte era la didáctica (la cual estaba enfocada a la enseñanza y la manera como se impartía la temática que se deseaba).

*Evaluación del proyecto.*

Se realizó una **coevaluación** llevada a cabo por las practicantes en torno a los procesos que llevaban en cada uno de los cursos sobre Clown.

Adicional a esto, en la planeación, la ejecución del proyecto y los talleres, se dieron varios tipos de evaluación: el primero fue una **heteroevaluación por parte de las asesoras**, donde ellas revisaban la redacción, la coherencia, los pasos a seguir en el proyecto y además se encargaban de la parte temática en la revisión y análisis de los talleres planteados, viendo si eran viables, si cumplían con los objetivos propuestos y si estaban bien formulados. Lo segundo, fue una **heteroevaluación** que estaba bajo el liderato de uno de los practicantes; en ésta se hacían comentarios sobre lo experimentado, si tenía alguna sugerencia o duda, todo con el fin de mejorar los procesos que se llevaban a cabo, no sólo en los talleres sino también en el proyecto como tal. Además de esto, se abrieron espacios de **co-evaluación**, donde al final de cada taller los talleristas hablaban sobre las destrezas y las habilidades encontradas en cada encuentro. Por último, cada practicante desde el diario de campo, podía hacer una **autoevaluación** de su proceso, si había sido un estudiante activo o no dentro del proyecto y en los talleres, y con esto pensar en lo que se debía mejorar.





**Facultad de Educación**

*Sistematización del proyecto.*

El producto de este trabajo se hizo de manera escritural, el cual contaba con todas las formalidades y los procesos que se llevaron a cabo para realizar el proyecto. También se dejó como insumo, una caja de herramientas que contenía tres módulos pensados para la implementación con estudiantes que fueran a los espacios propuestos por el CLEO, pero que además podrían ser utilizados por docentes, en los que las diversas actividades podrían potenciar principalmente las habilidades del lenguaje (Lectura, Escritura y Oralidad) abordadas en el CLEO.

Cabe decir que, cada módulo contenía tres talleres completos y tres micro-cápsulas, orientadas con elementos propios de la técnica del Clown, debido al deseo de despertar el interés de los participantes o estudiantes con los que se implementarían.

*Fase de socialización.*

En esta última fase se contó todo el proceso del proyecto, incluyendo las experiencias en los cursos y lo vivido con el CLEO, haciendo hincapié acerca de si fueron llevados a cabo los objetivos del proyecto o no. Esta parte se presentó al público general y a los jurados en el auditorio de la Facultad de educación en el Bloque 10-206.

Es importante saber, que este informe final tiene también sustento en las evidencias de fotografías, vídeos, memorias, dibujos, entre otros, que fueron el soporte de lo realizado.



**Facultad de Educación**

**Técnicas utilizadas para la recolección de la información.**

Para la recolección de información, se utilizaron seis técnicas, que proporcionaron un orden y una línea para el desarrollo del proyecto e identificación de las necesidades presentes en la población con la que se pretendía trabajar.

**1. La entrevista** (Ver Anexo 2).

En esta se estructuraron unas preguntas previas o de base, que permitía a los entrevistados responder a su gusto, sin limitantes, puesto que fueron semiestructuradas. Dichas preguntas tenían por objeto poder dimensionar la percepción de los participantes, qué aspecto los había movilizó y la pertinencia de los talleres para abordar la escritura.

**2. Las bitácoras** (Ver Anexo 3).

En ellas se plasmaron los encuentros en los diferentes espacios formativos dados en la Universidad de Antioquia y en Moravia respecto a Clown, improvisación y cuentería. Especialmente contienen qué sucedió, cómo se sintieron y qué aspectos fueron difíciles. Esta técnica permitía de manera individual a cada miembro del proyecto, plasmar todos esos sentires experimentados en dichos cursos, que en cierta medida servían para autoevaluar desde una perspectiva académica, subjetiva y social los diferentes aspectos vividos, y tener un registro o memoria que sirviera para el análisis de los resultados.

**3. Los mapas mentales** (Ver Anexo 4).



**Facultad de Educación**

Fueron una estrategia que ayudó a fortalecer y clarificar aquello que se deseaba expresar y hacer, como en el caso de las micro-cápsulas y los talleres. Con relación a esto, se tiene que contenían aspectos claves de todo el proyecto, de tal manera que de manera breve y concisa quien accediera a la información contenida en los mismos, les fuera claro y sencillo comprender lo allí plasmado.

***4. El registro fotográfico (Ver Anexo 5).***

Esta técnica, fue compleja llevarlo a cabo al estar todos los practicantes inmersos en los talleres que se dieron, aun así se obtuvieron algunas tomas que dan cuenta de cuál era la actitud de los participantes, qué experimentaron, si había o no disposición corporal, entre otros aspectos. Agregado está el registro de los encuentros de aquellas clases formativas o de introducción al mundo del Clown.

***5. Los diarios de campo (Ver Anexo 6).***

Éstos hacían referencia a lo vivido y observado en los talleres llevados a cabo, de tal manera que se plasmaron reflexiones a nivel metodológico, didáctico y pedagógico, que si se analizan contiene tres ítems esenciales para dimensionar de manera reflexiva y objetiva, el trabajo que se estaba realizando. Además, de servir como punto de partida para mejorar y cada vez desarrollarlos de la manera más propicia.

***6. Transcripciones (Ver Anexo 7).***





**Facultad de Educación**

Se grabaron los talleres implementados en la Universidad de Antioquia, con el propósito de transcribir los encuentros y sacar aquellas expresiones fundamentales, pues con esto se podría realizar una triangulación referenciada teóricamente y con ello, hacer el análisis de la información.

**Planeación y ejecución.**

**Planeación (Ver Anexo 8).**

Las planeaciones se hicieron teniendo en cuenta las necesidades que se identificaron en el centro al cual se iría a hacer las prácticas, el CLEO. Éste al ser una estrategia de permanencia estudiantil tenía como interés el desarrollo y el fortalecimiento de tres de las habilidades del lenguaje (lectura, escritura y oralidad). De esta manera, se comenzaron a elaborar actividades que conformarían la propuesta para la práctica.

En un primer acercamiento a lo que se planearía, se habló mucho acerca del rompehielo, que hacía alusión a una actividad corta, que permitía a los participantes sentirse más próximos, con más soltura tanto corporal como actitudinal.

<b>Rompehielo</b>	
¿Qué es? ¿Para qué sirve?	¿Qué se necesita para planear un rompehielo?



**Facultad de Educación**

<p>Un espacio de activación tanto corporal como mental. Sirve para lograr un primer acercamiento entre participantes y disponerlos para las siguientes actividades.</p>	<p>Estructurar una actividad corta que dure alrededor de dos minutos, que tenga mucho movimiento e involucramiento del cuerpo.</p>
---	--

Posteriormente, se consideró que era mejor reemplazar los rompehielos por las microcápsulas, que si bien tienen una estrecha relación con éstos, al tener presente que se trataban de actividades de corta duración que servían para activar a los participantes y disponerlos para los siguientes momentos del encuentro, encuentra su peculiaridad en que tiene un inicio, desarrollo y final que se da en un tiempo determinado y corto, en el que no se profundiza sobre el mismo.

<i>Microcápsula</i>	
¿Qué es?	¿Qué contiene?
<p>Actividades cortas que ayudan a disponer los estudiantes para las diferentes demandas académicas.</p>	<p>Tres momentos, un inicio, desarrollo y cierre, que se hace de manera rápida.</p>

Y las macrocápsulas, que son talleres estructurados bajo una concepción aristotélica que como se mencionó más adelante trataba de tres momentos, un momento inicial conformado por una microcápsula; un segundo momento de desarrollo o central en el que se realizó aquellas actividades con mayor contenido temático y que apuntan al abordaje del mismo; y un momento final o de



**Facultad de Educación**

cierre, que permite vislumbrar los pensamientos de los participantes, las sensaciones y la terminación del taller.

<i>Macrocapsula o Taller</i>	
¿Qué es?	¿Cómo se estructura?
Es una metodología que permite el abordaje de una temática, en este caso la habilidad escritural.	Bajo la consigna aristotélica, en la cual hay un momento de inicio o microcapsula; un momento de desarrollo o central que contiene la mayoría del tiempo del taller pues se realizan las actividades más importantes. Y un momento de cierre, que permite concluir el taller a través de la reflexión de los participantes.

Es importante saber que todas las actividades que se propusieron fueron atravesadas por el cuerpo, es decir, se experimentaron en las clases de Clown e improvisación. Además de, seleccionarse atendiendo a los objetivos que se habían fijado.





**Facultad de Educación**

**Ejecución.**

La ejecución de los talleres tuvo lugar en tres espacios de la Universidad de Antioquia, el primero fue en la Facultad de Bibliotecología, el segundo en la Facultad de Educación y el último en la Sede de Robledo, en la Facultad de Deportes.

En bibliotecología se llevó a cabo Talleré en el tiempo estipulado (dos horas), bajo el liderazgo principalmente del grupo de oralidad. Aún así, tanto el grupo de lectura como el de escritura, estuvieron apoyando cada actividad al disponerse a servir de ejemplo para mostrar a los participantes en qué consistían los juegos, también el mantener durante el taller una actitud positiva y motivante.

Al finalizar el taller, se llevó a cabo la socialización de aquellos sentires y experiencias que tuvieron los participantes. Fue así, como se hizo un círculo con el fin de poder todos mirarse a los ojos, reconocer al otro y darle un lugar dentro de dicho espacio. La participación fue voluntaria y resultó de interés el saber que algunos asociaban el payaso con hacer una voz chillona y postiza, fuera de pedir al público que se riera sin haberles resultado chistoso lo que hizo éste. Dicha imagen de payaso, generó resistencias para asistir al taller, pero al darse la oportunidad de ir, pudieron salir con otra perspectiva de este bello arte, en el cual se ponía ser auténtico (a), la equivocación era permitida y la risa estaba presente en todo momento.

Con base a lo vivido en este primer taller, los tres grupos de trabajo de este proyecto (Lectura, Escritura y Oralidad) se reunieron para visualizar lo escrito en unas hojas distribuidas por todos



## Facultad de Educación

los participantes en los que expresaban aquello que querían decir del taller. Especialmente, agradecieron el tipo de actividades formuladas, el que sentían que este tipo de taller podría incidir de manera positiva en las relaciones entre los mismos compañeros de la escuela de Bibliotecología y que se repitiera de nuevo. Además, se hizo una retroalimentación de la manera de dirigir las actividades, en el que se dijo era importante que los otros dos grupos lideraran algún momento del taller y fue así como se llegaron a consensos para dirigir de otra manera el siguiente taller.

La facultad de Educación fue el segundo espacio en el que se implementó Talleríe, pero fue necesario hacer unos ajustes, dado que el tiempo dado para la realización de éste fue muy corta y las actividades debían ser rápidas. Los participantes no eran sólo estudiantes de la facultad, sino que habían líderes del CLEO y practicantes de trabajo de grado. Este taller tuvo pocos participantes, aun así fue emotivo lo vivido, ya que el espacio para la realización de éste, fue en un salón con suelo de madera y espejos en las cuatro paredes, entonces varios participantes pusieron resistencia de ingresar pues no les gustaba estar descalzos o sin zapatos, hasta que luego de indicarles bajo qué perspectiva era que se habían planteado las actividades y qué elementos del clown se habían rescatado, fue que decidieron salir de su zona de confort e ingresar al salón.

En este taller, si hubo liderazgo por cada uno de los grupos, en un momento inicial por el de lectura, luego escritura y por último oralidad. Surgieron reflexiones muy interesantes en el momento de la socialización, puesto que se hizo mucho énfasis en la pertinencia de llevar a los contextos educativos actividades como las propuestas, porque servían para trabajar las habilidades comunicativas, darle otra connotación a la torpeza y humanizar más el proceso educativo.



## Facultad de Educación

Por último, se hizo el taller en la Sede de Robledo, con una mínima participación (tres estudiantes). Para este caso, sólo hubo dos talleristas, quienes trabajaron en equipo aunque una fuese del equipo de oralidad y la otra de escritura. En el taller, se pudieron dar cuenta que el realizar éste con tan pocas personas hacía que las actividades se agotaran más fácil, es decir, duraran menos del tiempo previsto. Pese a esto, fue gratificante observar el interés de los participantes por llevar a cabo las actividades, se pudo conocer un poco acerca de cada uno y el tema de la aceptación al error jugó un papel relevante.

ver anexos en la carpeta: Anexos práctica pedagogía de la felicidad.

### **Resultados y análisis.**

El mundo educativo es de gran relevancia para la vida del ser humano, pues le permite llegar a estadios superiores que contribuyan al buen vivir. Por tal motivo, es que al estar inmersas en él y con el deseo de ser futuras maestras, consideramos importante aportar a éste, pero, ¿cómo comenzar a hacerlo? pues bien, al estar finalizando nuestra carrera, vimos en el proyecto Pedagogía de la Felicidad, una oportunidad de abrir nuevos caminos, en los que el trabajo interdisciplinario entre el arte y la educación, podría generar nuevas miradas y maneras de abordar diversas temáticas en los que confluye la enseñanza y el aprendizaje. Además, de crear ambientes en los que haya cabida al disfrute, la equivocación, el asumir retos y lograr comprensiones significativas. Por esta razón, fue que se eligió dentro del arte cómico al Clown, específicamente la técnica de éste, ya que





**Facultad de Educación**

nuestro interés no era convertirnos en Clown, sino extraer de la técnica aquellos elementos que más facilitaban procesos de sensibilización con relación a las habilidades del lenguaje.

Este fue el punto de partida para vivir una gran experiencia, en el que nos veríamos realmente beneficiadas, puesto que al decidir aprender acerca de la técnica del Clown, se pudo apreciar nuevas formas de concebir las habilidades comunicativas, dándole un valor agregado a la lectura, la escritura y la oralidad.

Respecto a la experiencia de asistir a espacios en los que estuviese presente la técnica, fue interesante ver que nuestro cuerpo y mente manifestaban resistencias como el exponernos ante los demás compañeros y la maestra; poder fijar que estábamos constituidas de inseguridades, miedos y otros aspectos, que trascienden y se reflejan en la vida social, académica y demás esferas de interacción. No obstante, con el pasar del tiempo se hizo notar que había más disposición en nosotras para mostrar a los demás aquellos errores, ocurrencias, destrezas y pasiones. También, poder conjugar la teoría con la práctica, observando que había gran riqueza en los elementos que están dentro de la técnica, como la risa, la torpeza, la autenticidad, el juego, la diversión, la mirada, entre otros. Obteniendo así, que al experimentar la técnica, se pudo hacer un trabajo consigo mismas, que contribuirían a nivel individual, académico y profesional, porque se tenía por objeto dejar de ser las primeras en crear barreras y juzgarnos ante cada actuar. Aparte, de trabajar en comportamientos básicos como mirar a los ojos, tener las manos en los costados y no cruzados, poseer un tono de voz en el que todos puedan escuchar, generar ideas creativas mediadas por la acción (éstos fueron los que aportaron a la vida académica). Esto último, se relaciona con lo



**Facultad de Educación**

profesional, ya que al ser futuras maestras acarrea un nivel de compromiso con la educación tal, que se deben mejorar conductas, estar en constante formación y actualización, etc, para poder responder de forma eficaz y eficiente a las demandas educativas.

En este caso, al tener bases de cómo se aborda la técnica, los juegos que utiliza y demás, es como comenzamos a establecer aquellos elementos que servirían para trabajar la escritura, sin perder de vista la Pedagogía que regía nuestro accionar (Pedagogía del Placer o la felicidad) sustentada por Jara. Al formular los talleres y brindarnos espacios el CLEO en los que se llevara a cabo la práctica, pudimos observar nuestro rol como talleristas y saber que, dentro de estas dinámicas es crucial tener incorporado aquello que se les pide a los participantes como: siempre mirar a los ojos, tener una disposición corporal, permitirse errar, etc.

Se debe apuntar que tanto las microcápsulas como los talleres, estuvieron mediados por el juego, dado que durante toda la carrera se le dio un lugar protagónico por sus bondades respecto al aprendizaje. Así mismo, en la técnica del Clown éste también adquiere una relevancia tal, que el clown se mantiene jugando y es el vehículo junto con las emociones, para entrar en contacto con las personas que asisten a su función.

En resumen, como se dijo en el informe técnico, hubo una práctica disciplinar donde recibimos por una parte clases de cuentería, improvisación y clown, en la que se formaron conocimientos por medio de la experiencia, que sirvieron de base para la estructuración de una serie de microcápsulas y talleres en los que se abordó la habilidad comunicativa de la escritura y otra, en el que se llevaron



## Facultad de Educación

a cabo éstos en el CLEO. Por medio de esta práctica, se recolectó información dada por los participantes de los talleres, en la que manifestaron sus impresiones sobre los mismos. Esto junto con fuentes bibliográficas, sentaron las bases para hacer un ejercicio de análisis, que permitiera comprender si habíamos logrado los objetivos propuestos y dar respuesta a la pregunta de investigación.

A continuación, se dará a conocer las categorías que surgieron de dicho análisis en los que se vinculan elementos como la torpeza, el juego y el movimiento con relación a la escritura. Agregado, habrá una de éstas acerca de la propuesta metodológica surgida gracias a este proyecto: la caja de herramientas.

### **Formamos jugando.**

Existen muchos componentes que se articulan en el contexto educativo, para atender a las tareas que éste exige tanto nivel cognitivo, social, político como ético, viéndose de esta forma implicada la didáctica que se emprende, ya que si existen estrategias de enseñanza en las que se reconoce que todos los individuos son únicos, diversos, donde existen diferentes estilos de aprendizaje y que el contexto en el que se desenvuelven crea formas de comportamiento, identidades y maneras concretas de responder a las demandas que les concierne, compromete a todos aquellos actores que desean contribuir a mejorar los ambientes educativos, repensando el cómo guiar los procesos que se generan dentro de los mismos. Por ello, en este proyecto se eligió al juego como el principal elemento que se utilizaría de la técnica del Clown, permeando de esta forma toda la formulación





## Facultad de Educación

y ejecución del mismo, pues identificamos que podría incidir positivamente en la sensibilización de la escritura como habilidad comunicativa.

De esta manera, cuando se implementaron los talleres en los cuales se retomaron otros elementos de la técnica, se pudo notar cómo cambiaba el semblante y actitud de los participantes al experimentar las actividades propuestas, ya que involucraba movimiento, concentración, reaccionar rápido a estímulos. Así mismo, realizar un trabajo individual, en el que estaban presentes emociones, destrezas, debilidades y resistencias que posibilitaban reconocer qué potenció el taller, cuáles situaciones se deseaban resaltar, si hubo cambios o no al permitirse participar, entre otros. Hay que mencionar además, que hubo trabajo colectivo, algunas veces en subgrupos y otros con el grupo entero.

Desde la posición como talleristas, pudimos identificar muchos momentos gobernados por la risa, la disposición y el disfrute, obteniendo así la creación de espacios armoniosos en los que se facilitaban procesos de aprendizajes en torno a las habilidades comunicativas, por tanto, la escritura hacía parte de esto. No bastando con la mera observación, existen narrativas de los participantes que ayudan a reafirmar lo que aquí se dice, por ejemplo “p5: *muchas veces pensamos que cuando vamos a realizar una actividad parecida a esa, pensamos que vamos a hacer el ridículo, que pereza eso, eso para qué me sirve, en la escuela para qué lo voy a utilizar y muchas personas que también trabajan con niños no aceptan este tipo de actividades, porque piensan que van a hacer el ridículo y piensan que eso no les va a servir, siendo esto lo contrario, entonces me parece muy enriquecedor, los felicito, una actividad muy chévere, la disfruté mucho y muchísimas gracias*” (Ver anexo 7, transcripción Abril 21 de 2017).



Facultad de Educación

Con relación a la escritura que es la habilidad sobre la que se trabajó, se pudo ver que algunos participantes reconocían en las actividades que si se sensibilizaba ésta. Además de ser una propuesta novedosa que puede ser significativa, en palabras de un participante “valoro la dinámica de la actividad como forma de visibilizar otras dinámicas en el trabajo académico”. Este hecho, es de gran trascendencia, puesto que da indicios de que el trabajo llevado a cabo estaba aproximándose a los objetivos planteados para este proyecto.

Un aspecto a poner de manifiesto, es que cuando los participantes daban su opinión respecto al taller, en su discurso generalmente se exponían las tres habilidades comunicativas que abordó el proyecto de Pedagogía de la Felicidad para el CLEO (Lectura, Escritura y Oralidad) y no se ponía énfasis en una específica, como en el caso de este participante *“pienso que esto en la escuela puede tener algún tipo de efecto en el sentido que no se trata de un juego por un juego, es un juego que tiene una intensidad, un juego que tiene una seriedad también, cierto, un propósito, y efectivamente está relacionado con lo que ustedes proponen aquí, las competencias comunicativas, pero también un poco la empatía que se puede tener con el otro”*. Respecto, al hecho que diga que no se limitan las actividades a la mera sensibilización de las habilidades, enunciadas por éste como *“competencias”* (Ver anexo 7, transcripción Abril 21 de 2017: participante 1), le da un valor agregado al trabajo realizado, puesto que se puede visibilizar un potencial en ellas, al saber que aparte del trabajo de las habilidades, da apertura para otros asuntos importantes de la academia, como en el caso de la empatía y de allí, el que en uno de los apartados que se habla acerca de la caja de herramientas, se manifieste que pese a ser formulada para el trabajo con el CLEO, nuestro



**Facultad de Educación**

deseo es que cualquier agente educativo interesado, pueda hacer uso de las actividades para abordar la temática que quiera.

Ahora bien, ¿cómo fundamentar que el juego es una elección viable que favorece procesos educativos?

Para dar respuesta a ello, es necesario saber que hay un gran número de estudiantes universitarios y de otros niveles escolares, que al estar inmersos en estas dinámicas en las que están establecidos los contenidos que según el grado o semestre que cursa, debe adquirir y hacerlos conocimiento, genera muchas opiniones sobre las que resaltan el desgano por asistir a dichos establecimientos, el perderle sentido a la educación por haber tenido profesores que no adquieren el compromiso real que deviene al decidir ser profesionistas en la educación, de tal manera que los aprendizajes no se dan, sino que el estudiantado responde a aquello que le piden, sin esforzarse como tal o haciéndolo porque le toca. En este caso, se debe tener presente que el aprendizaje no es un “un proceso externo vinculado a la simple memorización-reproducción

acrítica de los saberes dados, establecidos, sino que es producto de un viaje hacia la interioridad del estudiante como búsqueda para narrar lo vivido, su experiencia” (Alfonzo y Curcu, 2011, p. 59). En esta medida, consideramos que el juego sirve como estrategia que promueve el aprendizaje, porque brinda un carácter lúdico a las planeaciones propuestas, permite involucrar tanto cuerpo como mente en éstos y hace que quienes reciben la educación, se desenvuelvan mejor al no concebir lo vivido como un acto forzoso, sino espontáneo, en el que la experimentación, la exploración y la creatividad, se vinculan y generan conocimientos a largo plazo.





**Facultad de Educación**

Respecto a la temática que regía nuestro proyecto (la escritura), al concebirse desde la técnica del Clown, en el que se podía escribir a través del cuerpo, las emociones y decisiones que cada quien asume, hace que se le asocie como un “medio para la imaginación y esas otras facultades que se movilizan en el proceso de creación, se dinamicen y desarrollen” (Acosta, 2013, p. 33).

En definitiva, “la escritura es un instrumento muy poderoso. En primer lugar, porque posibilita una mejor comunicación de las ideas en su formación. En segundo lugar, porque promueve el surgimiento de ideas”(Acosta,2013, p. 33), pero para esto, se requiere un proceso de formación en el que ésta se convierta en una habilidad, a través de la cual se mejore la comunicación con los demás, se trabaje la asertividad y trascienda la idea de que ella sólo se concibe como el ejercicio motor fino, que plasma ya sea en el computador, en un papel o cualquier superficie, ideas que se desean comunicar.

**Errar también hace parte de jugar.**

Para comenzar esta categoría, es importante saber que “el juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital” (Montero y Monge,2001, p. 113), porque le permite el desarrollo de capacidades en el caso de los individuos, que conformarán las herramientas necesarias para acceder a la cultura y actuar de la mejor manera en los diversos espacios de la vida. Éste (el juego) está constituido por unas reglas y una lógica que se debe cumplir y que en muchos casos se ve irrupida por jugadores “aguafiestas”, ya que aplican el dicho popular



**Facultad de Educación**

“las reglas se hicieron para romperlas”. En este caso, para la ejecución de los talleres era importante seguir las reglas, pues con ellas se podían trabajar las habilidades comunicativas, la equivocación como hecho natural, valorar la espontaneidad, etc.

En sí, el juego está más presente durante la infancia, puesto que los niños y las niñas por medio de él, logran exteriorizar la comprensión del mundo y vivir realidades que le permitirán ir accediendo a la cultura. Esto cambia cuando se viven etapas como la adolescencia y la adultez, puesto que se van adquiriendo responsabilidades cada vez más demandantes en tiempo, limitándose en muchos casos al trabajo para poder subsistir y en muchos de éstos, se crean pensamientos como que ya se está muy grande como para jugar y de alguna manera le atribuyen el juego sólo a los niños (as), como lo expresa la tallerista 1 al hablar de las personas con edades superiores a los 14: “(...) *nos pasa de pronto que nos reprimimos a jugar*” (Ver anexo 7, transcripción Abril 18 de 2017), esto de reprimirse tiene que ver con los miedos ocultos que se viven por temer ser juzgados por el otro, creando etiquetas de bueno o malo, audaz o torpe, etc.

Si bien los talleres querían sensibilizar la escritura, también querían darle un lugar al disfrute, abrir camino a la superación de aquellos miedos que se tienen y hacer consciente la existencia de la torpeza en los seres humanos, pues “cuando reconoces tu torpeza, la exploras, la aprovechas, la haces consciente, el paso siguiente si se prefiere es “superarla” (Garcés, 2009, p. 40). Esto con relación a la técnica del clown, es que el error o la equivocación es asumida como una oportunidad para aprender, puesto que a través del ensayo-error, se da vía a mejores comprensiones y perfección de lo que se está abordando. Con relación a los juegos propuestos en los talleres, se hacía énfasis



**Facultad de Educación**

en que el fin último no era ganar sino experimentar, vivir y arriesgar, como lo mencionaba la tallerista 2: *“no está mal perder, no está mal equivocarse, no está mal fracasar, eso hace parte de la vida del ser humano y eso es una de las cosas que trabaja el clown, la humanización de los procesos y en este caso del proceso educativo, que nos reconozcamos como seres humanos, seres que fallamos, seres que somos ridículos, que cuando nadie nos está viendo nos tropezamos, nos miramos y nos hacemos muecas en un espejo, pues cualquier cosa y que somos realmente nosotros”* (Ver anexo 7, transcripción Abril 18 de 2017). Teniendo en cuenta esto, se hace evidente la mentalidad y las dinámicas propuestas por parte de nosotros como talleristas. Y ello se reafirma, cuando se ve que los participantes quedaron a gusto con las actividades presentadas, sustentado en las opiniones frente a los talleres, al manifestar que la experiencia fue rica y aportó en cada uno de ellos, para ejemplificarlo el Participante 1 dice: *“fue una experiencia muy enriquecedora, agradable y emotiva, nos ayuda a perder el miedo, el ridículo y a compartir y generar espacios para compartir con el otro. Gracias”* (Ver anexo 7, transcripción de fotografías: participante 1), otro aporte por parte de uno de los asistentes fue: *“¡Muy buena la experiencia! no tenía mucho ánimo, pero al comenzar las actividades me desperté por completo, me reí, me quedé con muchas energías, no sentí pena de hacer el ridículo porque todo se valía”* (Ver anexo 7, transcripción de fotografías: participante 4). Respecto a este último comentario, podríamos reflexionar ¿cuántos de nosotros en diferentes contextos intentamos no realizar acciones torpes u opinar incoherencias sólo para que quienes están a nuestro lado no se burlen ni nos señalen? y ¿cuántos espacios de la vida nos han dejado ser como somos: seres imperfectos, con desaciertos, debilidades, faltantes y demás?.





**Facultad de Educación**

Precisamente frente a los cuestionamientos anteriores, se quiere destacar, el que hubo algunos participantes que encontraron potencial en los talleres al sentir que en éstos se valía ser torpes, como en el caso del P2: *“Yo quisiera hacer un aporte muy breve, yo valoro mucho este tipo de actividades en parte porque me cuesta mucho, pero en parte también porque en mi historial yo soy experto en la torpeza, entonces si soy una persona muy torpe a nivel de motricidad y de muchísimas cosas, entonces es un poco intentar superar esas dificultades que digamos, superar esas seriedad excesiva que tienen los ambientes académicos y los ambientes escolares”* (Ver anexo 7, transcripción Abril 21 de 2017). Este tipo de opiniones, dan lucidez para pensar que el trabajo de las habilidades comunicativas puede estar directamente relacionado con hechos vividos por cada individuo que marcaron su conducta y de allí, el que la creación de actividades sustentadas en la técnica del Clown, hace que los estudiantes (en este caso universitarios), puedan tener espacios de liberación y encontrar en ellas un medio para superar características que puedan limitar un buen desenvolvimiento a nivel social y académico.

Por esto, sería propicio trasladar un aporte de una clown al nivel educativo, específicamente para los docentes, puesto que ésta dice que *“cuanto más me divierto, más se divierten los demás. Si yo estoy preparada para jugar, si dejo que mi cuerpo entre en los juegos del ritmo y la exageración, si permito a mis emociones fluir en juegos de expresión y comunicación, si abro mi corazón a la risa, y si sobre todo soy honesta, entonces el público jugará conmigo de buena gana”* (Dream, citada por Navarro, 2000). Aquí se debe ubicar como público a los estudiantes. Este aporte de Caroline Dream, invita a los docentes a disfrutar lo que hacen y contagiar a los estudiantes de ganas, emociones y disfrute, para conseguir un buen resultado ante las actividades propuestas, nutriendo los procesos de aprendizaje, en este caso con relación al fortalecimiento de la habilidad



## Facultad de Educación

comunicativa de la escritura, la cual no se limita sólo a lo gráfico y gramático, sino el poder escribir y expresar por medio del cuerpo y la emoción.

En conclusión, la torpeza como herramienta de la técnica del clown asume el errar como acto natural en el ser humano, que brinda su trascendencia en la posibilidad de crear y transformar una realidad, un pensamiento, una creencia, etc. De este modo, se pasa de la concepción de error ligado al ser torpe, retrasado que recibe etiquetas, estereotipos, faltas, carencias y demás, a una en la que se concibe como oportunidad de aprender, haciendo de la equivocación el camino a través del cual se logrará la comprensión.

### **Juguemos a movernos.**

En la vida de los seres humanos hay aspectos que son inherentes al mismo como lo es el juego y en él se puede notar que trae implícito el movimiento, utilizar el cuerpo y la mente sin límite alguno, vivirlo en un momento espacio-temporal, que permite expresar sentimientos y pensamientos, lo que se relaciona con lo propuesto por la técnica del clown, la cual utiliza el juego como una herramienta esencial y transversal en la que el clown se vale para para la construcción de situaciones que demuestran todo ese mundo interno que rige la existencia de dicho individuo. Además, de ser una forma interactiva que ayuda a acercarse al otro, exponiendo sus debilidades y fortalezas, que pueden generar emociones en los asistentes. Lo que sucede de igual manera en este proyecto, al utilizar el juego desde esta visión, dado que los participantes pueden notar que todos estamos permeados por una serie de características que a nivel social se tratan de ocultar o no hacer



**Facultad de Educación**

visibles como la torpeza, puesto genera en los otros señalamientos, a su vez, también el contar con destrezas que permiten responder de manera rápida y certera ante situaciones problemáticas, entre otros aspectos, que apuntan al propósito que aquí se tiene.

Con relación a lo anterior, es que se tiene que generalmente en la adultez se tiende a ser más moderados a nivel aptitudinal dejando de lado el juego, el movimiento y todo lo que se relacione a éste, al creer que quienes lo deben llevar a cabo son la población infantil, por ello se encierran en un mundo de quietud y monotonía que encapsula una realidad muy antinatural (al considerar el juego como hecho natural en el hombre) y cruel. Frente a esto, el Participante 1 mencionó: *“aparte que la actividad tenga tanto movimiento físico es transversal a todo, pues la quietud que vivimos siempre, durmiendo en los pasillos, pues y llegar a una actividad que permita pensar, pero también moverse es muy rico y me pareció muy bacana”* (Ver anexo 7, transcripción Abril 18 de 2017), dando validez al juego como medio para salir de la rutina en la que se vive. Además, este participante articula el juego con la acción de moverse, lo que es muy acertado, ya que, desde la infancia, el juego propicia el mejor desarrollo de la motricidad en los niños y niñas.

Como lo expone Sutton-Smith (citado por Meneses y Monge, 2001)

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (p. 114)



**Facultad de Educación**

Una educación integral conlleva a la utilización de varias estrategias innovadoras a nivel educativo, es decir, que ésta no se limite a lo memorístico sino que vaya más allá, dando importancia a las experiencias vividas corporal y emocionalmente. Entre otros hechos, el que esta sociedad tienda a la quietud, crea en los individuos aparte de todo, recelo y distancia frente al contacto con otros, como lo menciona el participante 1: *“quiero decir que yo siempre he sido muy reservado con ese tipo de actividades, me cuesta mucho, por lo que implica cierto, implica moverse, implica a lo mejor una interacción muy íntima con el otro, desde el juego”* (Ver anexo 7, transcripción Abril 21 de 2017); es por esto que se propone el juego para movilizar y dejar que el participante se desinhiba y exprese lo que quiera sin ningún prejuicio, pues se reconoce que *“la acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual”* (Meneses y Monge, 2001, p.113).

Por otra parte, el movimiento en muchas actividades permitió el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, pues para un buen desarrollo de las actividades se hacía muy necesario el reconocimiento del otro; lo que de una u otra manera creo lazos entre los participantes, lo que inicialmente era uno de los mayores temores por parte de éstos, pues como bien lo menciona el Participante 2: *“Rescato del juego, que digamos que eso se ha perdido un poquito y saber que nos podemos divertir, sin, ósea de manera sana, eh, se ha perdido el contacto físico y el contacto visual con las personas, eh esto me parece muy importante dentro del juego porque se crean lazos reales”* (Ver anexo 7, transcripción Abril 18 de 2017).



Teniendo presente todo lo expresado, en los participantes es usual asociar juego con movimiento, que tiene ventajas como el generar espacios en los que las relaciones entre pares se ven fortalecidas, es un buen preámbulo para constituir conexiones con otros, sobre todo por el hecho que se está en otro ambiente donde el prejuicio toma un papel terciario.

### **Caja de sorpresas didácticas para disfrutar.**

Propuesta metodológica derivada del proyecto Pedagogía de la Felicidad, la cual fue construida entre los tres grupos de trabajo que hicieron parte del mismo. Cada uno hizo su aporte desde la habilidad comunicativa que le correspondió, teniendo como base las tres habilidades que le interesaban al Centro de Lecturas, Escrituras y Oralidades de la universidad de Antioquia abordar y así aportar a la sensibilización de las mismas, lo que de manera indirecta contribuía al fortalecimiento de aquellos procesos que permitirían a los estudiantes universitarios no desertar y culminar su carrera de la mejor manera.

Como tal, la caja de herramientas fue diseñada por medio de un proceso en el que se plantearon por cada grupo tres microcápsulas y tres talleres, que fueron extraídos de la experiencia que se dio al asistir a los cursos de Clown en el centro cultural de Moravia e improvisación y cuentería en la Universidad de Antioquia, puesto que se identificaron actividades trascendentales o al menos que servirían como base para la creación de otras, aún más si se tiene presente que todos estábamos inmersos en el mundo de la educación, pero existía gran desconocimiento frente al arte cómico que aquí se propuso que es el Clown. De allí, la relevancia de haber conocido sobre la técnica de



**Facultad de Educación**

éste, observando los elementos claves que servirían para el abordaje de las habilidades comunicativas de la manera más acertada.

No bastando con esto, se llevó a cabo la implementación de éstos (talleres y microcápsulas) para determinar la validez que podrían tener o no, reformulando y mejorando los aspectos que fuesen necesarios. En este sentido, fue de gran relevancia la recolección de información por medio de fotografías, escritos y vídeos en el que los participantes pudieran expresar sus impresiones, sensaciones y opiniones.

Una apreciación que expuso uno de los participantes está a continuación: *“es importante este tipo de actividades para la academia, esto hace que nos salgamos de nuestra zona de confort, ya que permite soltarnos y ser libres por un momento, trabajando las habilidades comunicativas.*

*¡Excelente taller!”* (Ver anexo 7, transcripción fotográfica: participante 3). Aquí se puede observar en su discurso, que el mundo académico puede verse fortalecido si se implementan actividades de esta índole, ya que ubica a los individuos en una posición activa, donde es importante la subjetividad de cada quien, haciéndose notar la libertad y los nuevos retos que permitirían a su vez el trabajo de las habilidades comunicativas.

Por otro lado, un participante diferente al anterior, resalta el papel de la técnica del Clown, aunque lo nombre como “Clown”. Es necesaria esta diferenciación, porque el clown es el individuo que dedica gran parte de su vida a este arte y se forma en él, es decir, requiere de una buena preparación. Mientras que a la técnica del Clown pueden acceder personas a nivel teórico y aproximaciones a nivel práctico, aunque no pretendan ser clown. En tanto a lo manifestado por el participante, se





## Facultad de Educación

pone de relevancia elementos claves como la risa, las emociones, la autenticidad, la torpeza y la aceptación, en sus palabras “*¡Clown! una forma para las sonrisas, la felicidad, para sentirse libre y mostrar lo torpes que muchas veces somos y aceptarnos*” (Ver anexo 7, transcripción fotográfica: participante 7).

Otra apreciación, fue “en realidad la actividad me pareció súper chévere, permite interactuar con las otras personas, además creo que el tener que mirarnos a los ojos, soltarnos las manos nos ayuda mucho en lo académico. También el aceptar que todas las veces no se gana y aprendemos de esos errores”, lo que da indicios de que varios estudiantes universitarios identifican qué comportamientos y posturas físicas deben adoptar para un mejor desenvolvimiento en las dinámicas académicas, y que este tipo de actividades contribuye al trabajo de las mismas.

Aunque se pueden traer a colación muchas narrativas más, se expondrá la última para poder culminar esta categoría. Se tiene así que, es “*muy chévere la actividad, da cabida a la interacción social con los demás, posibilitando el aprendizaje de una forma más lúdica. El poder entender que hay diversas formas de leer y escribir, aceptarnos y tratar de comprendernos*” (Ver anexo 7, transcripción fotográfica: participante 14). De esto, se puede rescatar esencialmente el que existen otras formas de leer y escribir, pues precisamente se elige la técnica del Clown por brindar otro tipo de acepciones a éstas, ampliando la comprensión de que leer va más allá de decodificar textos, sino que se pueden leer situaciones, cuerpos y demás. Por su lado, se puede escribir con el cuerpo y la emoción historias, circunstancias y otros asuntos de la vida.



## Facultad de Educación

Con todo lo desarrollado, se puede visualizar que existe un potencial grande en esta caja de herramientas a nivel creativo, ya que utiliza el juego como eje transversalizador, reconociendo las grandes ventajas que tiene al ser un desinhibidor, que ubica a los individuos en un tiempo y espacio en el que se hace presente los deseos de cada uno, una actitud específica y un mundo de sorpresas que pueden estar acompañadas de diversión, expresión verbal y no verbal, emotividad y todo un devenir cultural arraigado a través del tiempo.

No bastando con ello, es una herramienta didáctica que pueden utilizar todas aquellas personas que estén inmersas en el mundo educativo y que tienen por objeto la enseñanza, obteniendo talleres completos, divertidos y de fácil lectura. Agregado, el contar con microcápsulas que pueden ser implementadas al inicio de cualquier tipo de temática, dadas en un proyecto, taller, unidad didáctica, entre otro.

En cuanto a las relaciones interpersonales, es una potencializadora de las mismas, porque casi todos los ejercicios que se plantearon son para trabajar con otros, permitiendo la interacción, conocer a otros (as), explorar junto a los demás y construir conjuntamente aspectos académicos pero que sirven para la vida.

En fin, la caja de herramientas es un recurso valioso tanto para el trabajo de las habilidades comunicativas (lectura, escritura y oralidad) como el aporte de actividades que pueden trabajarse en otras temáticas e intencionalidades. Además de despertar el deseo, posiblemente, en educadores y formadores, ante el ejercicio de planeación, en el que se quiera proponer actividades que



**Facultad de Educación**

trasciendan la quietud, la inhibición y destaquen más elementos tales como la risa, el juego, la libertad, la torpeza y demás, mejorando poco a poco la educación que reciben muchos individuos.

**Conclusiones.**

Lo construido a nivel personal y profesional ha sido increíblemente enriquecedor, hubo muchas transformaciones gracias al darnos la oportunidad de navegar sobre la técnica del Clown, porque además de haber participado en cursos que giraban en torno al aprendizaje de la técnica del clown, nos permitimos retornos emocional, mental y físicamente para un mejor desarrollo de la práctica a realizar.

El juego como estrategia de enseñanza es de gran potencial, siempre y cuando se den orientaciones precisas, se ejemplifique de la mejor manera y se tenga claridad del objetivo que éste persigue, puesto que los estudiantes podrán saber para qué les sirve lo que harán y cómo lo harán. Agregado, que al involucrarse en el mundo de la lúdica, tanto el cuerpo como la mente cambian, se disponen (en caso de que no lo hagan desde el primer momento, luego lo harán), y según el grado de creatividad y energía que el orientador, maestro, tallerista o quien imparte la actividad posee, hace que haya un mejor desarrollo o no de la misma. De allí la relevancia, de elegir según la población y la temática a abordar de manera minuciosa y justificada, el por qué una actividad y no otra.

Por su lado, la torpeza es un gran plus que da la técnica del clown y si se quieren mejorar procesos y relaciones dadas en el ámbito educativo, consideramos pertinente comenzar a incluir dentro del





**Facultad de Educación**

ejercicio docente ese cambio de concepción sobre ella, pues de esta manera se irán corrigiendo prácticas degradantes que atentan contra la salud mental de los individuos, fortaleciendo de este modo inseguridades, temores y timidez. De lo que se podría inferir que

Se necesita un docente reflexivo que valore el error, que tolere la incertidumbre y los fracasos. Que sea modelo de un comportamiento estratégico. Que tenga como metas las competencias y no sólo los contenidos. Que le importe tanto el progreso intelectual como el bienestar emocional de sus alumnos (Oviedo citado por Garcés, 2009, p. 22).

En cuanto al juego y su relación con el movimiento es vital la disposición corporal para el acercamiento a cualquier aprendizaje, y es allí en donde es importante que el docente realice con sus estudiantes un calentamiento previo, que dinamice y disponga físicamente a éstos; además se le atribuye importancia porque permite un mejor desarrollo motriz y de coordinación en las personas, proporcionando así seguridad en su accionar. Sin desconocer, que el juego permite el trabajo de otros aspectos como exteriorización de construcciones interiores de cada individuo, ir adquiriendo los elementos necesarios para responder ante cualquier acontecimiento de la vida, crear relaciones más sólidas y placenteras, entre otras.

Es bueno mencionar, que la caja de herramientas es un fruto de la experiencia vivida a lo largo de los tres semestres, especialmente del segundo, pues en éste se pudo asistir a las diversas clases que permitían el acercamiento al arte cómico que se eligió, agregado de ser el que fundamentaba toda nuestra praxis. Así mismo, representó un regalo para la educación, ya que permite fortalecer las distintas habilidades comunicativas a través de la técnica que se ha mencionado a lo largo del informe, reconociendo que el eje transversal allí es el juego por ser un elemento activador.



Realmente existe un profundo deseo en que esta caja pueda ser utilizado para todos esos individuos que a lo largo de su carrera o ejercicio docente, han visto la infinidad de carencias que padece el sistema educativo tanto colombiano como de otros países y que, precisamente ello, es el motor para investigar y tener dentro de sus propósitos cambiar las dinámicas que se viven dentro de la escuela y fuera de ella, siendo todo más humanístico, con carácter social y solidario, en el que se trabaje sobre las fortalezas y se asuman las debilidades como posibilidades para aprender.

Para finalizar, cabe mencionar que este siendo un ejercicio que no fue posible realizar profundamente en varios espacios y dio resultados positivos, ¿cómo sería si se hubiese podido ejecutar de una manera más amplia?

**Recomendaciones.**

Observar los anexos, que se encuentran en la carpeta llamada “anexos práctica pedagogía de la felicidad”, ya que éstos permiten un acercamiento más cálido frente a lo vivido en la práctica.

Recomendamos el juego como estrategia para la enseñanza en distintas áreas, ya que permite que el aprendizaje se construya partiendo de la experiencia y no se convierta el estudio en una forma tediosa a través de la cual se mecanizan conocimientos.



**Facultad de Educación**

**Referencias Bibliográficas.**

**Bibliografía primaria.**

- Acosta, P (2013), Escrito en el cuerpo, Revista Colombiana de las Artes Escénicas Vol. 7. Recuperado de: [http://vip.ucaldas.edu.co/artescenicadas/downloads/artescenicadas7\\_3.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/artescenicadas/downloads/artescenicadas7_3.pdf)
- Alfonzo, N y Curcu, A (2011) Una mirada estética del currículum: espacios de la sensibilidad para la conformación de subjetividades, Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales. Mérida-Venezuela. Recuperado de: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/35534/1/articulo3.pdf>
- Carrera, M (2011) El clown, un escenario de aprendizaje para la población Down. Universidad de Antioquia: Medellín.
- Dream, C (2012). El payaso que hay en ti. *Sé payaso, sé tú mismo*. Colección Clownplanet: España
- Galeano, M. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Universidad Eafit.
- Garcés, C (2009), De la torpeza a la destreza. Universidad de Antioquia, Medellín-Colombia.
- Gómez, M; Ruíz, L y Mata, E (2006). Los problemas evolutivos de coordinación en la adolescencia: análisis de una dificultad oculta. Revista Internacional de Ciencias del Deporte. Vol. 2, núm. 3-abril-2006.
- Jara, J (2014). El Clown, un navegante de las emociones. Proexdra: España.





## Facultad de Educación

- Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001). El juego en los niños: enfoque teórico Educación, vol. 25, núm. 2, Universidad de Costa Rica San Pedro, Costa Rica. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Minerva, C (2002). El juego: una estrategia importante. Educere, Vol. 6, núm. 19. Octubre-diciembre, 2002: Universidad de los Andes: Venezuela.
- Velásquez, A (2008) La técnica de clown, su pertinencia artística y social en Colombia. Universidad de Antioquia: Medellín.
- Esquivas, M (2004) Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones, Volumen 5, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México. Recuperado de [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- Gómez, M, et al (2006). Los problemas evolutivos de coordinación en la adolescencia: os de coordinación en la adolescencia: Análisis de una dificultad oculta, Revista internacional de ciencias del deporte, Volumen II. Recuperado de <http://www.cafyd.com/REVISTA/art3n3a06.pdf>
- McKinlay, I (1999). Niños torpes o Clusmy children, Barcelona, España. Recuperado de <http://www.acnefi.org/documents/nfuk05aes.pdf>
- Cardona, M (s.f). Comunicación y lenguaje, departamento de lengua y literatura castellana, unidad 1, comunicación y lenguaje. Recuperado de [https://licenciavidriera.wikispaces.com/file/view/1B\\_0101\\_Comunicaci%C3%B3n+y+lenguaje.pdf](https://licenciavidriera.wikispaces.com/file/view/1B_0101_Comunicaci%C3%B3n+y+lenguaje.pdf)



## Facultad de Educación

- Rodríguez, G (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/44376485\\_Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_cualitativa\\_Gregorio\\_Rodriguez\\_Gomez\\_Javier\\_Gil\\_Flores\\_Eduardo\\_Garcia\\_Jimenez](https://www.researchgate.net/publication/44376485_Metodologia_de_la_investigacion_cualitativa_Gregorio_Rodriguez_Gomez_Javier_Gil_Flores_Eduardo_Garcia_Jimenez)
- Tonucci (2012) Educar y orientar con ojos de niño. Recuperado de <http://www.apoegal.com/data/Tonucci%20.pdf>
- Alfonzo ,N y Curcu A (2011). Una mirada estética del currículum: Espacios de la sensibilidad para la conformación de subjetividades, Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, Venezuela. Recuperado de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/35534/1/articulo3.pdf>
- Acosta, P (2013). Escrito en el cuerpo. La escritura en la creación artística, revista colombiana de artes escénicas. Recuperado de [http://vip.ucaldas.edu.co/artescenicas/downloads/artesescenicass7\\_3.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/artescenicas/downloads/artesescenicass7_3.pdf)
- Barragan, F (s.f). Creación literaria y lectura de literatura en la política educativa colombiana. Recuperado de <http://ayura.udea.edu.co/nodoantioquia/wpcontent/uploads/2016/04/Leer-y-escribir-literatura-en-pol%C3%ADtica-educativa-colombiana-primera-parte-1.pdf>

### Otros referentes. *Cibergrafía.*

- ·Ardila, F (s/f). La necesidad de la escritura y la escritura necesaria. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de [http://www.pedagogica.edu.co/storage/folios/articulos/folios09\\_06arti.pdf](http://www.pedagogica.edu.co/storage/folios/articulos/folios09_06arti.pdf)
- Barragán, F (s/f). Creación literaria y lectura de literatura en la política educativa colombiana (primer avance). Recuperado el 31 de mayo de 2017, de



## Facultad de Educación

<http://ayura.udea.edu.co/nodoantioquia/wp-content/uploads/2016/04/Leer-y-escribirliteratura-en-pol%C3%ADtica-p%C3%ABblica-parte-1.pdf>

- Cardona, M (s/f). Comunicación y Lenguaje. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de [https://licenciadovidriera.wikispaces.com/file/view/1B\\_0101\\_Comunicaci%C3%B3n+y+lenguaje.pdf](https://licenciadovidriera.wikispaces.com/file/view/1B_0101_Comunicaci%C3%B3n+y+lenguaje.pdf)
- Castañeda, M. C (2015). El cuerpo textualizado, el cuerpo corporizado. Escritores.org. Recuperado el 5 de Mayo de 2015 de 2017, de <https://www.esritores.org/recursos-paraesritores/colaboraciones/14745-el-cuerpo-textualizado-el-texto-corporizado>
- Di Bastiano, J y Díaz, C (s/f). El cuerpo docente, lectura y escritura corporal personal. Ponencias didáctica específica-terciario. Recuperado el 5 de Mayo de 2017, de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/40043/Documento\\_completo.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/40043/Documento_completo.pdf?sequence=1)
- Laco, L; Natale, L y Ávila, M (2012). La lectura y la escritura en la formación académica, docente y profesional. Editorial de la Universidad Tecnológica Nacional. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de <http://www.ungs.edu.ar/prodeac/wpcontent/uploads/2012/03/Laco-L.-Natale-L.-y-%C3%81vila-M.-2012.-La-lectura-y-laescritura-en-la-formaci%C3%B3n-acad%C3%A9mica-docente-y-profesional.pdf>

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3





Facultad de Educación

- Martínez y Sánchez (s/f). Paulo Freire. *Pedagogo de los oprimidos y transmisor de la pedagogía de la esperanza*. Portal de la educomunicación. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de <http://www.uhu.es/cine.educacion/index.htm>
  - McKinlay, I (1989). Niños torpes. Cuaderno núm. 5<sup>a</sup>. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de <http://www.acnefi.org/documents/nfuk05aes.pdf>
  - Narbona, J y Schlumberger (2008). Retraso psicomotor. Asociación Española de Pediatría. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/21-retraso.pdf>
  - Navarro, A (s/f). ¿Qué es un payaso?. Clownplanet.com. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de <http://clownplanet.com/que-es-un-payaso-clown/>
  - Peña, L (2007). El proyecto “Leer y escribir en la Universidad”. Universidad Pontificia Javeriana. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de [http://www.javeriana.edu.co/prin/sites/default/files/Pena\\_L.B.\\_El\\_proyecto\\_Leer\\_y\\_escribir\\_en\\_la\\_universidad.pdf](http://www.javeriana.edu.co/prin/sites/default/files/Pena_L.B._El_proyecto_Leer_y_escribir_en_la_universidad.pdf)
  - Red Latinoamericana de Centro y Programas de Escritura (2014). Quiénes somos. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de <https://sites.google.com/site/redlacpe/home>
  - Ruíz, J; Baño, M y Secadas, F (s/f). Evolución histórica de la escritura. Universidad de Salamanca. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de [https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/79391/1/Evolucion\\_historica\\_de\\_la\\_escritura.pdf](https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/79391/1/Evolucion_historica_de_la_escritura.pdf)
- Tonucci, F. (s.f.). Educar y orientar con ojos de niño. Istituto di Scienze e Tecnologie



**Facultad de Educación**

della Cognizione Consiglio Nazionale delle Ricerche. Tomado de

<http://www.apoegal.com/data/Tonucci%20.pdf>

- Travers, S (2015). El impacto de la intervención de los payasos de hospital en los niveles de ansiedad de niños con cáncer en tratamiento de quimioterapia. Universidad de la República de Uruguay. Recuperado el 31 de mayo de 2017, de [http://sifp1.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg\\_susana\\_travers\\_4.792.302-7.pdf](http://sifp1.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_susana_travers_4.792.302-7.pdf)
- Universidad Santiago de Cali (1964). Centro de Escritura, Lectura y Oralidad Académica USC. Recuperado el 31 de Mayo de 2017, de <http://www.usc.edu.co/index.php/servicios/centro-de-escritura-lectura-y-oralidadacademica>
- Ballesta, A; Viscaíno, O y Mesas, E (2011). El arte como un lenguaje posible en las personas con capacidades diversas. Arte y Políticas de identidad. Vol. 4 junio de 2011.

**Bibliografía.**

- Blanco, M (2009). Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación. Institución Universitaria Iberoamericana. Horiz Pedagógico. Vol. 11, Nro. 1 de 2009.
- Carrera, M (2011) El clown, un escenario de aprendizaje para la población Down. Universidad de Antioquia: Medellín.
- Ceballos.E (1999). El libro de oro de los payasos, México.



**Facultad de Educación**

- Dream, C (2012). El payaso que hay en ti. *Sé payaso, sé tú mismo*. Colección Clownplanet: España.  
Espinosa, R (2014). El proceso creativo de personas invidentes como una forma de expresión comunicativa. *Revista Creatividad y Sociedad*, núm. 22, agosto de 2014.
- Galeano, M. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Universidad Eafit.
- Jara, J (2014). El Clown, un navegante de las emociones. Proexdra: España.
- Lucero, S (2010). Pensar, leer y escribir. *Revista Unimar*. Vol. 28, núm. 2.
- Minerva, C (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, Vol. 6, núm. 19. Octubre-diciembre, 2002: Universidad de los Andes: Venezuela.
- Velásquez, A (2008) La técnica de clown, su pertinencia artística y social en Colombia. Universidad de Antioquia: Medellín.

**Anexos**

Disponibles en la carpeta “Anexos Práctica Pedagógica de la Felicidad”.

**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3