

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
FACULTAD DE EDUCACIÓN CS. DE LA COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“EFECTO DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA: “CREAR EN ESCENA”, BASADO EN
JUEGOS DE IMPROVISACIÓN TEATRAL PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD A
NIÑOS ENTRE 10 Y 12 AÑOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DEL
COLEGIO PARTICULAR TALENTUS VILLA EN EL DISTRITO DE CHORRILLOS-
LIMA 2013”

TESIS presentada por:

LUCÍA CONCEPCIÓN BALCÁZAR VALENCIA.

Para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria.

TACNA-PERÚ

2013

INDICE DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTOS	6
DEDICATORIA	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	10
1. EL PROBLEMA	10
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	15
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
1.5 DEFINICIONES OPERACIONALES	16
CAPÍTULO II	18
2. LA CREATIVIDAD	18
2.1 DEFINICIONES Y ANTECEDENTES DE LA CREATIVIDAD	18
2.2 CONCEPTOS RELACIONADOS A LA CREATIVIDAD	22
2.3 LA EDUCACIÓN AL SERVICIO DE LA CREATIVIDAD	23
2.3.1 VOLUNTAD PARA SUPERAR OBSTÁCULOS Y PERSEVERAR	24
2.3.2 LA CONFIANZA EN SÍ MISMOS Y SUS CONVICCIONES	25
2.3.3 VENCER EL TEMOR AL RIDÍCULO Y COMETER ERRORES	26

2.4 PAQUETE DE VALORACIÓN DE LA CREATIVIDAD: CAP (CREATIVITY ASSESSMENT PACKET)	26
2.4.1 RAZÓN PSICOLOGICA PARA LAS PRUEBAS DEL CAP:	28
2.5 BLOQUEOS A LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO EDUCATIVO	28
CAPITULO III	30
<hr/>	
3. TEATRO DE LA IMPROVISACIÓN	30
<hr/>	
3.1 DEFINICIONES Y ANTECEDENTES DEL TEATRO DE LA IMPROVISACIÓN	30
3.1.1 ¿QUÉ ES IMPROVISAR?	31
3.2 ACEPTAR: DESCUBRIR EL SÍ.	35
3.3 CONFLICTOS Y BLOQUEOS	36
3.4 JUGANDO UN JUEGO	39
3.5 ACCIÓN, ESPACIO, PALABRAS.	39
3.5.1 DECIDIR NO ES HACER, HACER ES DECIDIR	39
3.5.2 HACERTE FELIZ	40
3.6 UN PRIVILEGIO: LIBERTAD	41
3.7 “CREAR EN ESCENA”: PROGRAMA DE JUEGOS BASADOS EN LA IMPROVISACIÓN TEATRAL	42
3.7.1 JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA “CREA EN ESCENA”:	45
3.7.2 OBJETIVO DEL PROGRAMA “CREAR EN ESCENA”	45
CAPÍTULO IV	46
<hr/>	
4. METODOLOGÍA	46
<hr/>	
4.1 SISTEMA DE HIPÓTESIS	46
4.1.1 HIPÓTESIS GENERAL	46
4.1.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	46
4.2 IDENTIFICACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	46
4.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE	46
4.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE	47
4.3 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	48
4.3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN:	48
4.3.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:	48
4.4 POBLACIÓN Y MUESTRA	49
4.4.1 POBLACIÓN:	49
4.4.2 MUESTRA:	49

4.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	49
CAPÍTULO V	50
5. RESULTADOS	50
5.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	50
5.1.1 ACCIONES DE PREPARACIÓN	50
5.1.2 ACCIONES DE COORDINACIÓN	51
5.2 DISEÑO DE PRESENTACIÓN DE DATOS	51
5.3 PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	53
5.3.1 NIVEL DE CREATIVIDAD GRUPAL: PENSAMIENTO Y SENTIMIENTO DIVERGENTE, ANTES Y DESPUÉS DEL PROGRAMA: “CREAR EN ESCENA”	53
PRESENTACIÓN DE LOS DATOS SOBRE EL NIVEL DE CREATIVIDAD GRUPAL, ANTES Y DESPUÉS DEL PROGRAMA: “CREAR EN ESCENA”	53
5.3.2 NIVEL DE CREATIVIDAD INDIVIDUAL DE LOS NIÑOS, ANTES Y DESPUÉS DE HABER APLICADO EL PROGRAMA: “CREAR EN ESCENA”	56
5.3.3 PERCEPCIÓN GRUPAL REFERENTE A LA IMPROVISACIÓN TEATRAL	72
5.3.4 PERCEPCIÓN GRUPAL REFERENTE A LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA	76
CAPÍTULO VI	80
6. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	80
6.1 CONCLUSIONES	80
6.2 SUGERENCIAS	81
BIBLIOGRAFÍA	82
ANEXOS	84
1. INTRODUCCIÓN	89
2. ASPECTOS FORMATIVOS	90
3. MI ENCUENTRO CON EL TEATRO	91
4. JUEGOS BASADOS EN EL TEATRO DE LA IMPROVISACIÓN	92

5. LAS REGLAS DE LA IMPRO	105
6. SESIONES DEL PROGRAMA DE JUEGOS BASADOS EN EL TEATRO DE LA IMPROVISACIÓN	107
7. BIBLIOGRAFÍA	127

AGRADECIMIENTOS:

A todas las personas que contestaron mis llamadas, escucharon, alentaron, confiaron, aportaron y orientaron este ansiado, importante y querido trabajo el cual me ha regalado grandes satisfacciones personales y profesionales: Dr. Marcelino Riveros Quiroz, Mag. Juan Balcázar Canales, Mag. Irma Linares Carazas, Lic. Alex Valenzuela Romero, Lic. Eleine Navarro Dioses (Directora y Promotora del Colegio “Particular Talentus Villa”), a *Onisan* por recordarme que yo también tengo los poderes de “*Linterna Verde*” y por supuesto, a los protagonistas: mis niños por querer ser parte de este programa.

DEDICATORIA:

A mis continuos y eternos espacios de autodescubrimiento, aprendizaje y felicidad: El arte en todas sus formas, la educación por su compleja y hermosa tarea de formación integral. Porque sin ser ejecutadas ambas a la vez, me sentiría incompleta y debo a ellas la realización de este trabajo.

RESUMEN

Una investigación aplicada donde pretende estimular la creatividad a través del programa: “Crear en escena”, basado en juegos de improvisación teatral.

La población está conformada por 16 niños entre 10 y 12 años del Colegio Particular “Talentus Villa” ubicado en el distrito de Chorrillos en la ciudad de Lima.

Para medir el nivel de creatividad de los niños se aplicó el “CAP”: Paquete de Valoración de la Creatividad” de Frank Williams, el cual contiene 3 pruebas (Pensamiento Divergente –Forma A y B-, Sentimiento Divergente y Escala Williams) las dos primeras pruebas fueron ejecutadas al inicio y al final de la investigación por los niños, así como también la Escala Williams, la cual fue desarrollada por los padres de familia y tutores como referentes de actitudes creativas, tanto como dentro y fuera del colegio del niño (a).

ABSTRACT

A systematic research where we try to stimulate creativity through this program. "Create on the scene", which is based on theatrical improvisation games.

The population consists of 16 children between 10 and 12 years old of the private school "Talentus Vila" which is located in the district of Chorrillos, province of Lima.

In order to measure the creativity level of the children the "CAP" was applied. "Pack of valuation of creativity" of Frank Williams which contains 3 tests (divergent thinking – Form A and B – divergent feeling and Williams scale). The first two tests were applied on the children at the beginning and the end of the research, the same with the Williams scale which was completed by the parents and tutors since they can be considered references of creativity both inside and outside the school.

INTRODUCCIÓN

La creatividad que ha demostrado el hombre a lo largo del pasado y presente ha permitido grandes avances a la humanidad y debido a ello hoy se reclama hombres y mujeres creativas para solucionar los problemas que se nos presentan como un reto a resolver.

Hablando de retos: “Cuanto menos haga un juguete, más cosas inventarán los niños” claro, es más interesante a mi parecer un juguete sin “alguna función específica” porque hace pensar en muchas maneras de jugar y hacer uso de él. Los retos así como el simple hecho de buscarle otras funciones a un juguete, están presentes a la vuelta de la esquina. Yo quiero presentarlos esta oportunidad a través del presente programa: “Crear en Escena”, basado en juegos de improvisación teatral- los cuales muchos de ellos he ejecutado en mi camino como improvisadora- como un espacio de hechos creativos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En nuestra vida diaria muchas veces oímos pero no escuchamos, o de manera inconsciente tendemos a cambiar o distorsionar una idea propuesta por “alguien” que podría ser buena y no la aceptamos por no ser “nuestra”. Simplemente bloqueamos esa idea y hacemos lo que nos parece, la mayoría de veces sin tener en cuenta lo que puedan sentir y/o decir los demás. Probablemente suceda por temor a errar y que “los demás” puedan ser reconocidos más que uno mismo. Sí, me refiero a esa competencia a veces excesiva dentro de un mismo lugar, sobre todo en el colegio, eso ASUSTA y hace cuestionar lo que se imparte en el sistema educativo. ¿Cómo los niños llegaron a crear esa idiosincrasia de que sólo es “mejor” y será “tomado en cuenta” aquel que pueda obtener buenos promedios en una o en la mayoría de áreas?, ¿por qué temen tanto a equivocarse y crean un concepto negativo, equívoco de sí mismos cuando sucede? o ¿por qué los niños durante los recreos no juegan?, ¿se olvidaron de cómo hacerlo? Es cierto que la tecnología ha abarcado bastante en la vida del ser humano, en este caso la del niño, solucionando problemas y brindando muchas facilidades en su entorno, pero es importante resaltar que también ha provocado seres más sedentarios y menos activos, hasta a veces insensibles y desentendidos de lo que pasa a su alrededor. O ¿por qué predomina la memorización de aspectos cognoscitivos carentes de contenidos estéticos con respuestas estereotipadas, convencionales y pasivas por parte de los niños? De esta manera sólo se subestima la capacidad crítica y productiva de ellos, por la creencia de que no se debe presentar problemas o situaciones para resolver, sino más bien situaciones ya solucionadas para prepararlos a actuar según moldes y puntos de vista del adulto. Según el actual Diseño Curricular Nacional (D.C.N.) plantea el perfil del alumno peruano, el cual al egresar de la educación básica regular debe tener las siguientes características: ético y moral, sensible y solidario, creativo y comunicativo,

cooperativo y organizado, empático y tolerante, democrático, proactivo y autónomo, flexible y resolutivo, crítico y reflexivo e investigador e informado. Y más aún propone el desarrollo de capacidades fundamentales, para desarrollarse transversalmente en todas las áreas, como el pensamiento creativo, pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones. Esta propuesta relativamente nueva no promoverá aprendizajes creativos con una didáctica tradicional, como viene ocurriendo.

Y por último, pero no menos importante, la educación artística, ¿por qué no se ejecuta debidamente en la mayoría de colegios? , es decir ¿se entiende por el curso de “arte”- llevado 1 o 2 horas académicas a la semana- por el trabajo con dibujos, pinturas o manualidades? cabe reconocer que en la pedagogía peruana, el Arte ha sido considerado como algo adicional a la programación anual y no como una necesidad en la formación integral del niño, porque es necesario relacionar profundamente el desarrollo de la sensibilidad con el medio social que rodea al estudiante. El desarrollo de la sensibilidad, expresividad y creatividad son los objetivos siempre contemplados dentro de ese contexto. Si hablamos de arte escénico, quiero referirme al teatro, gran fuente de todo lo necesitado, esperado y expuesto según el DCN de los estudiantes peruanos, se puede saber que en algunos casos el teatro sí se realiza en los colegios, específicamente en zonas urbanas, o de lo contrario solo a nivel de teatro escolar como un medio de recreo y esparcimiento y no como un medio para desarrollar la creatividad o la personalidad del niño.

La exigencia social de crear estrategias que desarrollen la creatividad en los estudiantes es una necesidad que la escuela y los docentes deben tomar como suya; por todo lo descrito anteriormente puede deberse a múltiples causas como:

a) Estoy de acuerdo con la expresión “la primera educación viene de casa”. Pero ¿qué pasa en ella cuando el estudiante no está en el colegio? nadie puede saberlo con exactitud, a no ser que uno de sus integrantes lo comente, pero vivirlo es distinto y observable en las actitudes tomadas por el estudiante dentro del colegio para conocerlo. Muchas veces los padres tienden a hacer comentarios donde hacen entender desde muy pequeños a sus hijos lo importante que son las notas en

diferentes áreas y a veces “sin querer” desde los primeros años como escolares empiezan a sentir miedo de equivocarse, a ser rechazados, castigados y de alguna manera marginados dentro de su entorno. Poco a poco van sintiendo que cada año la competencia aumenta en su círculo y hace comprender que “el mejor o exitoso” es el estudiante con menos errores durante su etapa escolar y quien menos jalados tenga en la libreta. Considero que lo peor y más triste de todo, es no reconocer el esfuerzo de los niños en alguna actividad, sobre todo si son innovadores y rompen el esquema para llegar al mismo o mejor resultado, pero muchas veces no sucede eso y produce personas reprimidas; lo correcto es darles a entender desde los primeros grados que eso es más importante que un triunfo o una buena calificación: el esforzarse, porque eso no lo define como estudiante, mucho menos como persona.

b) La tecnología ha avanzado de tal manera, que ya no hay niños interesados en actividades que no la incluyan. Los niños que se limitan a aprender a través de estos métodos, hacen menos ejercicio, tiene una vida social más limitada y no saben jugar. Es en serio, durante el recreo sólo veo recreaciones en vivo de los mismos videojuegos: violentos, con armas de juguete o hechas con sus manos y hasta con golpes reales incluidos. Sin embargo, para ellos “están jugando” y cuando alguien se queja o llora, deja de convertirse en un “juego” para ser una pelea o discusión- donde nadie se escucha y acepta el error- entre ellos. Parece que se hubieran olvidado o peor aún, no supieran lo que es realmente jugar.

c) Según el Diseño Curricular Nacional (DCN) reclama personas creativas, con capacidad de resolución de problemas, toma de decisiones; no entiendo cómo se pretende lograr esto con contenidos estéticos y respuestas estereotipadas o cuadriculadas por parte de los estudiantes o peor aún, sin el arte presente en sus vidas. Con una hora o dos a la semana de “arte” con repetitivas técnicas de dibujitos o pinturitas no basta. Es claro que la educación artística no es tomada muy en cuenta en nuestro país y ha sido encasillada como un curso relleno y no como una necesidad en la formación de los niños. El teatro, la música, la danza, son también maneras de hacer arte que han sido desplazadas y olvidadas dentro de la mayoría

de colegios como maneras de expresión constante y propia, no hablo de talleres a manera de recreo o esparcimiento para una próxima “actuación escolar”, sino como un auténtico medio de autodescubrimiento y formación sobre un escenario.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Interrogante principal:

- ¿De qué manera contribuirá la aplicación del programa: “Crear en escena” basado en juegos de improvisación teatral, para estimular la creatividad de niños entre 10 y 12 años del colegio particular “Talentus Villa” del distrito de Chorrillos en la ciudad de Lima?

Interrogantes secundarias:

- ¿Cuál es el nivel de creatividad que presentan todos y cada uno de los niños del colegio particular “Talentus Villa” del distrito de Chorrillos en la ciudad de Lima?
- ¿Cuál es la percepción antes y después de haber sido parte del programa: “Crear en Escena” referente a la improvisación teatral de los niños?
- ¿Cuál es la variación de interés que presentan los niños respecto a una manera diferente de expresión artística en la vida escolar de los niños: improvisación teatral, antes y después del programa: Crear en Escena?

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación nace como preocupación personal- considerándome amante del arte escénico- por el poco o casi nada de la encasillada y limitada asignatura de “arte” en la mayoría de los colegios, teniendo en cuenta que estos tiene como objetivo la formación de personas en futuros ciudadanos con la facultad de PENSAR y CREAR en diferentes situaciones, entonces debe entenderse que este centro debe

ser un ambiente activo, lúdico e innovador. El mismo Ballerster¹, afirma que “las situaciones abiertas de aprendizaje a partir de experiencias y emociones personales, con del pensamiento divergente en que el alumnado experimenta sus ideas potencia la diferencia individual y la originalidad, se convierte en hechos clave y decisivos para una enseñanza activa y creativa”. El ser creativo es una cualidad de todos los seres humanos, con la diferencia que unos la tienen en mayor nivel que otros, lo importante es estimular o desarrollar esa creatividad. No es un don especial que únicamente pertenece a unos pocos, está al alcance de quienes sientan la necesidad de explorar nuevas posibilidades porque muchas veces nos vamos adormeciendo y mecanizando sin romper esquemas y soy testigo de cómo los niños llegan terminando la primaria con esquemas muy rígidos, planteamientos poco originales, poca flexibilidad de pensamiento.

Por consiguiente, la actividad creadora aparece entonces como una relación especial entre los niños y el adulto o de los niños entre sí, con un valor educativo. Pero la actividad creadora muchas veces no es considerada en nuestro sistema educativo como una actividad apropiada para el desarrollo de los aprendizajes, ya que muchos creen suponer que la creatividad es “don” que solo encuadra dentro la categoría de artistas, talentos, descubridores. Pero no es así, poseemos la creatividad, el chiste es estimularla, bien lo dice L. S. Vigotsky “Llamamos actividad creadora a toda realización humano creadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan sólo en el propio ser humano”²

Y cuando hablo de actividad creadora, quiero referirme de manera especial al teatro de la improvisación donde la improvisación teatral- siendo una técnica usada y favorita por muchos amigos actores, incluyéndome- es un espacio dedicado a la creatividad individual y colectiva, con diversión, riesgo, resolución de problemas,

¹Ballester V. Antonio, *El aprendizaje significativo en la práctica*, España, 2002, pág.72.

² L. S. Vigotsky, “*La imaginación y el Arte en la infancia*”, Ensayo psicológico Fontamara, 1997

escucha y aceptación, donde todos pueden cometer errores y a la vez reconocerlos, sintiéndose respaldados y ayudados por sus compañeros.

Resulta increíble y bonito observar que los niños del grupo designado, al conversarles y presentarles uno de los muchos juegos de improvisación teatral, se sientan interesados y dispuestos a llevar este programa por ser “algo diferente”.

Conozco a los niños del grupo escogido hace un año y creo que este programa no sólo estimulará su creatividad, el teatro de la improvisación va más allá: sus habilidades sociales e integración como grupo, ayuda, cuidado mutuo, a la aceptación de ideas de cada integrante, al respeto de creaciones y/o propuestas individuales o grupales, reconociéndolas y valorándolas como únicas. Descubriendo juntos a través de este grandioso juego que se pueden crear un sinfín de situaciones donde todos y cada uno es importante en el proceso de creación.

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Determinar cómo el programa de juegos basados en la improvisación teatral favorece en estimular la creatividad en los niños de 10 y 12 años del colegio particular “Talentus Villa” del distrito de Chorrillos en Lima.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Evaluar el nivel de creatividad que presentan todos y cada uno de los niños antes y después de haber aplicado el programa: “Crear en Escena” basado en juegos de improvisación teatral.
- Estimar las percepciones de los niños referentes a la improvisación teatral, antes y después del programa “Crear en Escena”
- Demostrar la variación de interés ante una manera diferente de expresión artística en la vida escolar de los niños: Improvisación Teatral; antes y después del programa “Crear en Escena”.

1.5 DEFINICIONES OPERACIONALES

Creatividad

La creatividad es la facultad de crear o la capacidad de creación. Consiste en encontrar métodos u objetos para realizar tareas de maneras nuevas o distintas, con la intención de satisfacer un propósito. La creatividad permite cumplir los deseos de forma más rápida, fácil, eficiente o económica.

Juego

Es un estado, una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Libertad

La libertad es un concepto que hace referencia a muchos aspectos de la vida humana. Comúnmente se le define como aquella facultad natural que posee el ser humano de poder obrar según su propia voluntad.

Aceptación

“Piedra angular en la improvisación. Es la recepción voluntaria y sin oposiciones o bloqueos, de las propuestas propias, ajenas y del entorno; convirtiéndolas en verdades escénicas.

Si bien el “sí” es la palabra que más representa a la aceptación, ésta va mucho más allá; comprendiendo reacciones (o proacciones) ante los estímulos, desarrollo de las propuestas recibidas y sus posibles consecuencias.

Entrenada, la aceptación se convierte en capacidad de respuesta espontánea, intuitiva y metódica; en actitud que refleja la voluntad lúdica y la disponibilidad hacia lo inesperado. Sinónimo por extensión: El sí.”

Conflicto

“Pugna entre dos fuerzas que pretenden objetivos opuestos. Una, protagonista, intenta progresar para solucionarlo; la otra, antagonista, es obstaculizadora.

Como en el teatro de texto, en Impro hay conflicto. Es en su resolución donde reside tal vez la mayor diferencia narrativa entre una improvisación dramática tradicional y una *impro*.

En la improvisación tradicional, los actores profundizan en los conflictos entre los personajes y en las características de estos últimos; mientras que en la *Impro*, en su dual calidad de actor y dramaturgo, el improvisador además de ahondar en esa investigación, debe contemporáneamente reconocer y tomar resoluciones que permitan el avance de la pieza, sean estas decisiones favorables o desfavorables para sus roles dentro de la ficción.”

Escena

Una escena es un conjunto de circunstancias espaciales y temporales en que tiene lugar una situación o un hecho, pero si queremos referirnos al teatro, eso requiere una definición diferente y acorde con el tema:

Una escena en el teatro, es una representación de una determinada situación además de la recreación de una situación determinada supone la composición, de acuerdo a las exigencias de la pieza artística en cuestión.

CAPÍTULO II

2. LA CREATIVIDAD

2.1 DEFINICIONES Y ANTECEDENTES DE LA CREATIVIDAD

Desde siempre he escuchado expresiones como “hagan algo creativo”, “realiza un dibujo creativo”, “sean creativos con su trabajo” o ya sea “algo” relacionado con “creatividad” dentro de una actividad escolar. Es gracioso, porque resulta contradictorio pedir a un estudiante algo “creativo” cuando probablemente se le ha pedido qué hacer, cómo y hasta dónde debe hacerlo durante casi toda su etapa escolar. Entonces ¿cómo una persona puede conocer su potencial creativo si siempre ha sido “reprimido” en ese sentido?

La creatividad es inherente al ser humano, ha existido desde siempre y es una habilidad no sólo de “algunos” como a veces se escucha. No sólo se relaciona el hecho de ser creativo con profesiones relacionadas al arte, la creatividad está presente en todos, en diferentes niveles, el chiste es estimularla. Una vez escuché a alguien decir “una historia sin creatividad dejaría de desarrollarse” y es que han y siguen siendo únicamente hechos creativos los que hacen avanzar a la humanidad.

Increíblemente la creatividad- un tema importante en la historia de la humanidad - no ha sido un tema estudiado por una buena cantidad de años, no se encontraba ni su definición hasta la edición del año 1970 por el Diccionario de la Real Academia Española, quien con el paso del tiempo y ediciones (1992) la logra definir como “facultad de crear, capacidad de creación”. Hasta la fecha se han obtenido numerosos estudios sobre ella, investigaciones donde puede constatarse por una y otra vez que es importante la búsqueda de estrategias para estimularla.

La palabra “creatividad” se usa bastante, no se restringe a un contenido particular ya sea al componer una canción, redactar, pintar un cuadro, interpretar un personaje o

baile, etc. Todas ellas son acciones creativas sólo que poseen un valor social diferente.

En el mundo de los niños, la creatividad es aún más visible y palpable; como bien lo explica Loraine Ladish³ “todos somos creativos, en mayor o menor medida, pero los niños lo son por naturaleza. Lamentablemente en su afán de agradar a los adultos y de encajar en los moldes de la sociedad, por lo general van abandonando sus impulsos creativos hasta que llegan a pensar que no tienen ni una pizca de creatividad” y doy fe de eso, lo he visto desde que estuve en el colegio hasta ahora como docente: los niños conforme van pasando su etapa escolar, llegan a adoptar conductas cuadrículadas en base a parámetros establecidos con resultados únicos esperados.

Cabe mencionar que Piaget⁴ usó el término “constructivismo” para establecer una nueva forma de aprender en base a la reinención de conocimiento donde “no hay recepción pasiva de un saber cristalizado, sino reconstrucción de ese saber a través de los rasgos idiosincráticos del sujeto, donde el alumno es el actor y el profesor sólo actúa como guía orientando la actividad mental del alumno aplicada a contenidos altamente elaborados en un contexto “social” pero es claro que esta nueva manera de conseguir buenos y diferentes resultados en la vida escolar y personal de cada uno de los miles de estudiantes, casi nunca se emplea.

Así como el constructivismo, existen otras teorías del aprendizaje que fundamentan la importancia de los aprendizajes únicos para cada ser en su forma: los significativos (Ausubel); la capacidad de hacer, la capacidad de interacción y la dimensión social: actividades fundamentales de toda educación (Vigotsky); el hacer, percibir con los 5 sentidos a través de un recurso simbólico como el lenguaje (Bruner). Todo esto se hace sustancial cuando se proyectan en escenarios educativos porque son la clave para la formación de los estudiantes. Teniendo en cuenta que la escuela tiene como principal intención formar personas con la

³ Loraine Ladish, “Niño creativo, Niño feliz”, Ediciones Obelisco, 2007

⁴ Raúl Alberto Chirinos Ponce, “Manual del Constructivismo”, Lima, 1999

capacidad de CREAR y PENSAR ante diferentes situaciones, es necesario entonces, entender que este espacio es activo, lúdico proveedor de situaciones iguales, similares o cercanas a las que un día se pueda enfrentar una persona, es decir: usando el pensamiento divergente, tanto del profesor como el alumno, según lo señala Ballerster⁵ “las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en el que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos clave y decisivos para una enseñanza activa y creativa”. Y fue así que durante muchos años de investigación, conceptos e investigaciones de creatividad aparecieron, entre los más pioneros encontramos a Guilford, quien a mediados del ciclo XX propone el término de creatividad y postula que ésta y la inteligencia no son lo mismo, recalcando que ambas son habilidades innatas en el ser humano ,pero diferentes.

Para Guilford⁶ “la creatividad” es entendida como una forma distinta de inteligencia, de esta manera la denomina “pensamiento divergente” en contraposición al “pensamiento convergente”. El pensamiento divergente no se restringe a un plano único, sino que se mueve en planos múltiples y simultáneos. Se caracteriza por mirar desde diferentes perspectivas y encontrar más de una solución frente a un desafío o problema. Actúa removiendo supuestos, desarticulando esquemas, flexibilizando posiciones y produciendo nuevas conexiones, el pensamiento convergente es todo lo opuesto y “parametrado”.

También, dentro las investigaciones encontramos a Torrance⁷ quien considera a la creatividad como un “PROCESO en el que uno es sensible a los problemas, busca soluciones, especula y forma hipótesis”, verifica y comunica resultados:

Torrance, define cuatro fases en el proceso creador:

⁵ Ballester V. Antonio, “*El aprendizaje significativo en la práctica*”, España, 2002, pág.72.

⁶ María Teresa Esquivas Serrano, “*Creatividad, Definiciones, Antecedentes y Aportaciones*”, *Revista Digital Universitaria - UNAM*, 2004, pág. 9

⁷ Juan E. Jiménez Gonzales, Ceferino Artilles Hernández, Cristina Rodríguez Rodríguez y Eduardo García Miranda, “*Adaptación y Baremación del Pensamiento Creativo de Torrance*”, Colombia, Canarias 2007, pág. 10

- a) Preparación: donde el individuo se encuentra en un clima acogedor y con los medios favorables para el proceso creador.
- b) Incubación: Elaboración interna de la idea de posible solución.
- c) Iluminación: expresión o resultado de lo creado.
- d) Verificación: evaluación de los resultados de la actividad creadora.

Enlazando y retomando a Guilford, teniendo en cuenta la personalidad creativa, plantea APTITUDES que las define como características de una personalidad creadora, las cuales son:

- a) Fluidez: riqueza en el lenguaje- ya sea verbal o no verbal- por la cantidad y cualidad.
- b) Flexibilidad: Capacidad para producir un número elevado de ideas, con la capacidad de adaptarlas a un tipo de situación. Versatilidad, movilidad, combinación.
- c) Originalidad: Independiente y único.

Estas características ayudan- según la teoría de Guilford- a determinar si la persona tendrá o tiene una conducta creativa.

Por otro lado, Rogers⁸ la define como “la aparición de un producto relacional que resulte por un lado de la unidad del individuo y por otro, de los aportes de otras personas y del ambiente”, además refiere que “la urgencia de autorrealizarse motiva a expresar y activar las capacidades del organismo” o sea, una persona expresa su potencial creativo si realiza sus potencialidades como ser humano. Y Rogers define cuáles son para él las condiciones más asociadas para el potencial creativo:

- a) Apertura a la experiencia: Cuando una persona es capaz de recibir cualquier estímulo libremente- ya sea interno o externo- y convertirlo o transformarlo en algo diferente a lo que ya se supone se obtenga o exista.

⁸ Rogers Carl, “*Libertad y Creatividad en la Educación*” Editorial Paidós, Buenos Aires, 1975, pág. 25.

b) Necesidad interna de evaluación: La autoevaluación de la persona es más importante que cualquier otra.

c) Habilidad para jugar con los conceptos y elementos: La libre predisposición al juego, a lo absurdo, ridículo, transformar conceptos o elementos establecidos en algo totalmente diferente.

2.2 CONCEPTOS RELACIONADOS A LA CREATIVIDAD

A veces suele relacionarse otros conceptos con el de la “creatividad”.

a) CREATIVIDAD E INTELIGENCIA:

La inteligencia se relaciona con el pensamiento reproductivo, capaz de dominar procesos de asimilación y acomodación y de controlar reglas y principios para lograr el equilibrio. El pensamiento reproductivo es un pensamiento regular de participación, es imitativo y de extensión. La creatividad está relacionada con el pensamiento productivo, es un pensamiento original y nuevo, capaz de crear nuevos principios para llegar a la solución del problema y lograr el equilibrio del organismo y el medio ambiente.

De conformidad con la terminología de Guilford, la creatividad se caracteriza principalmente como pensamiento divergente, en el cual son posibles diversas soluciones para responder a un problema, mientras que la inteligencia como pensamiento convergente requiere respuestas más o menos unificadas y convencionales.

En cuanto al pensamiento divergente las soluciones pueden ser más o menos adecuadas, en cambio en el caso del pensamiento convergente las soluciones son correctas o erróneas.

b) CREATIVIDAD Y DESARROLLO CREATIVO

El desarrollo es un proceso continuo y dinámico que comprende a la personalidad en la totalidad de sus actividades, por lo tanto, la creatividad está ligada naturalmente a las características psicológicas de las etapas evolutivas. En el niño, tanto el proceso de creación, como el contenido del mismo y la forma de expresarlo, varían de acuerdo a sus posibilidades y límites evolutivos, a sus diferencias individuales y a los niveles de su propia creatividad. Torrence (1962) afirma a través de sus investigaciones que la capacidad creadora cambia en función de la edad. Lehman cree que hasta la edad de 30 años puede experimentarse un desarrollo acelerado de la creatividad. Por otra parte, se observa como existe el bloqueo de la creatividad por el condicionamiento social y educativo.

2.3 LA EDUCACIÓN AL SERVICIO DE LA CREATIVIDAD

Según lo conceptualiza Julián Betancourt Morejón⁹ “educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa y confianza para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación” es decir, para este autor la creatividad se puede estimular mediante un proceso educativo donde la persona conoce sus potenciales individuales y cómo estos se desarrollan con los demás dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

¿Pero cómo hablar de una educación creativa si no existe ese ambiente “creativo” dentro del lugar? Considero que el lugar debe propiciar un ambiente relajado, nada tenso, donde exista cabida a la variedad de respuestas que puedan dar los estudiantes- con esto se da paso al pensar reflexivo- y posteriormente al pensar creativo dentro del grupo.

⁹Julián Betancourt Morejón, Director del Centro de Estudios e Investigaciones de Creatividad Aplicada de Guadalajara, México

Por otro lado, educar al servicio de la creatividad implica reconocer la necesidad por y el amor por el cambio. Es necesario proyectar y propiciar a los niños y jóvenes la libertad de pensamiento que puedan tener (libertad psicológica) y profundo humanismo que se manifieste la creatividad en ellos, en el sentido de enfrentarse a una situación y darle una respuesta; es importante que los niños deben hacer suya la idea de cambiar lo que puede cambiarse, que existen muchas maneras de llegar a un resultado y que el fracaso o error es sólo el comienzo de un cambio importante por disfrutar.

En sí, la educación creativa puedo definirla como autorealizadora, es un continuo autodescubrimiento de habilidades y fortalecimiento de las mismas, de la manera que cada individuo puede hacerlo, donde la persona sienta la necesidad de salir y explorar por sí mismo lo aprendido en la escuela. Por ende es necesario el cambio gradual de la cuadrículada educación actual por una educación creativa, desde programas incluidos en la recargada estructura de conocimientos para cada grado donde fomenten espacios para la creatividad.

2.3.1 VOLUNTAD PARA SUPERAR OBSTÁCULOS Y PERSEVERAR

¿Por qué a las personas nos cuesta tanto? sí, todo parte del núcleo familiar y escolar, probablemente ellos sean los “culpables” en “contagiarnos” esa “falta de voluntad”. Sin embargo en el camino conocemos gente a la cual podemos admirar por hacer muchas cosas a la vez o “algo” que para nuestros ojos resulta súper complicado de realizar y nos cuestionamos ¿Cómo hace para hacer todo eso en un día? ¿Por qué él o ella pudo y a mí me cuesta tanto? y entre otras preguntas referidas al caso, mientras intentamos encontrar respuestas para cada una de ellas. Es cierto que no todos tenemos las mismas habilidades, que en esencia no somos los mismos (definitivamente) pero tenemos mucho en común: lo único que usan “esas personas” a diario es su voluntad, la fuerza de voluntad, la perseverancia, son la única respuesta a muchos “¿cómo?”, teniendo en cuenta y partiendo de qué se quiere lograr y concientizarse a realizarlo, pueden presentarse una serie de barreras u obstáculos por derribar. Porque se derriba una y aparece otra y así sucesivamente

hasta alcanzar el objetivo. Los obstáculos deben ser convertidos en oportunidades y no en amenazas. ¿Pero qué pasa y qué vemos en la realidad? Muchos niños, adolescentes y jóvenes tienen temor a tomar decisiones, porque saben que luego de eso vendrán situaciones aún más complejas que deberán enfrentar, de esta manera tienden a irse por el camino convencional, donde se ahorran problemas, no se superan, por consiguiente y a la larga se vuelven conformistas, años más tarde en personas que les cuesta emprender algo y lograrlo.

Conozco casos en los que muchos niños y jóvenes no encuentran esa “inspiración” en casa, pero la encuentran dentro del colegio donde su maestro(a) no sólo habla sobre la voluntad y perseverancia para conseguir un objetivo. Sino que habla del esfuerzo y que todo parte de ello, lo demuestra y refuerza sus habilidades con actividades que las desarrollen: creatividad.

2.3.2 LA CONFIANZA EN SÍ MISMOS Y SUS CONVICCIONES

Considero uno de los peores errores que puede tener tanto el padre de familia como el docente es definir un concepto personal y categorizar a los niños, adolescentes o jóvenes por sus calificaciones, por si pasó de grado con el primer puesto, por si mantiene un récord, por si ya sabe hablar 3 idiomas a los 5 años- por haber estado en un kínder bilingüe o por miles de razones que escucho, veo y lamento.

Si la escuela no va a brindar esa posibilidad de cultivar la confianza en uno mismo, ¿para qué existe? deben existir maneras de cómo hacer esto posible, existen otros indicadores importantes, que no sólo hablan de notas y aspectos académicos (que no los desmerezco, pero considero inútiles sin cultivar lo que refiero) tales como la apertura mental, la originalidad (¿A cuántos estudiantes se les tildó de “raros” al expresarse de forma individual y única?) donde estén dispuestos a tomar riesgos o plantearse preguntas que cuestionen lo que se trabaje dentro de las diferentes asignaturas: actitud creativa.

2.3.3 VENCER EL TEMOR AL RIDÍCULO Y COMETER ERRORES

A los diferentes grupos de niños que he podido conocer me han transmitido muchas cosas maravillosas así como también preocupantes, una de ellas: el temor a equivocarse o cometer errores. ¿Por qué?

Muchas veces, casi seguro, por los castigos que puedan recibir cuando se equivocan. Primero porque considero al castigo (quitando o suprimiendo cosas que el niño o niña disfruta hacer) o peor aún al castigo físico, es imperdonable.

Cabe recordar que los humanos aprendemos todos los días y que, los niños empiezan a hacerlo desde los primeros años de su vida, por ende, se equivoca a diario para aprender y es de esa manera que debe entenderse: aprender a reciclar los errores como fuente de aprendizaje, a modo de avance.

Con conductas erradas, reprimiendo, regañando por un error cometido por una persona en formación, no lo creo necesario. Todo parte de la comunicación, al gritar y/o agredir físicamente no se consigue nada bueno, sólo la “barrera de la desconfianza”. He podido ver en mis primeros años como docente que los niños necesitan ser escuchados y lógico, en este mundo tecnológico, en casa muchas veces (casi siempre) no sucede y qué mejor que nosotros los docentes para hacerlo, ya sea para ayudarlos a emprender un objetivo, alentarlos si cometen errores, escucharlos. Fomentar actividades dentro de la institución para la resolución de problemas y respuestas rápidas ante una situación específica.

2.4 PAQUETE DE VALORACIÓN DE LA CREATIVIDAD: CAP¹⁰ (CREATIVITY ASSESSMENT PACKET)

Según la descripción del instrumento trabajado, el CAP¹⁰ es necesario para que los docentes evaluemos la “combinación de factores cognitivos y afectivos relacionados con la conducta creativa de los niños” y estoy de acuerdo por lo expuesto en líneas anteriores: muchas veces tendemos a categorizar los niños por su rendimiento

¹⁰ Frank Williams, *“Paquete de Valoración de la Creatividad: CAP (Creativity Assessment Packet),* New York, Editor: D.O.K, 1969, pág. 5

académico, sacamos muchas conclusiones y conceptos sobre ellos, pero ¿dónde queda el lado afectivo? además se consideran las ocho áreas generales de habilidades múltiples pero “el área de creatividad permanece algo descuidada en término de procedimientos válidos de evaluación”¹⁰ siendo esta una habilidad vital para el crecimiento intelectual y emocional de los estudiantes.

Siendo la creatividad un tema tan fascinante, podemos encontrar en este paquete de valoración todo un material de evaluación “proporcionando la medición de ocho procesos de pensamiento y sentimiento divergente del modelo Williams”¹⁰ el cual es posible identificar y diagnosticar el rendimiento del estudiante así como indicar a los padres y maestros esos factores de pensamientos y sentimientos divergentes más importantes para el proceso creativo.

El paquete fue elegido en un inicio para seleccionar niños superdotados o talentosos en los colegios sin embargo, ahora se encuentra disponible para la medición del potencial creativo de todos los niños en general, dirigido a psicólogos y profesores de aula que estén interesados en identificar y fortalecer un grupo habilidades diferentes a un rendimiento académico o pruebas de coeficiente intelectual.

Este instrumento se basa en el modelo Williams, es decir la prueba del “Pensamiento Divergente mide una combinación de habilidades verbales del hemisferio izquierdo junto con las habilidades perceptivas visuales no verbales del hemisferio derecho” produce puntajes para los cuatro factores del pensamiento divergente: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; provenientes del factor analítico de Guilford que investiga el intelecto humano, conocido como SOI (en inglés: “Structure of Intellect”) desde que estos factores incluyen procesos del pensamiento de naturaleza cognitivas, son clasificados por el SOI como transformaciones figuradas divergentes(véase en los anexos las pruebas de pensamiento divergente (A y B) los dibujos creados a partir de trazos asimétricos) en cuanto al puntaje del título- que requieren habilidades verbales- son igualmente obtenidos y clasificados por SOI como

transformaciones semánticas divergentes. De esta manera se comprueba la sincronía entre ambos hemisferios y de las producciones cognitivas y afectivas.

2.4.1 RAZÓN PSICOLOGICA PARA LAS PRUEBAS DEL CAP:

Las dos formas de la prueba de Pensamiento Divergente presentan un número de cualidades que merecen y justifican su uso como una técnica proyectiva. Junto con estas cualidades es que la prueba mide una combinación de características que conducen al progreso creativo, a la persona creativa, y al producto creativo. Los factores divergentes medidos por la prueba fueron inicialmente encontrados por estudios analíticos del factor extensivo que dirigen hacia la tabla divergente de la estructura del intelecto (Guilford, 1954), más tarde corroborado por Torrance (1959) Williams (1966) y Meeker (1977), todos altamente relacionados con la creatividad.

La prueba presenta un material casi inestructurado, contiene gráficos con señal hacia las variables divergentes que son medibles. En ellas se presentan cuadros con algunos elementos gráficos, pidiendo al sujeto que cree algo con ellos. Como varios artistas y escritores han confirmado, un lienzo en blanco resulta ser muy frustrante ya que no hay una primera idea. Las formas gráficas en cada cuadro son simples, abiertas que proveen a la persona algún indicio para empezar un dibujo proyectivo. Así, a las personas examinadas se les da maneras de asociación y expresión libre. Ya que las reproducciones son ilustradas ellas utilizan las funciones del hemisferio derecho.

Otra ventaja son las respuestas espontáneas que se encuentran en la Prueba del Sentimiento Divergente. La actividad creativa a través del dibujo (hemisferio derecho) tiene efecto abierto o de liberación a lo verbal, (hemisferio izquierdo).

2.5 BLOQUEOS A LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO EDUCATIVO

¿Niños con discapacidad o los tenemos discapacitados? Existen muchas maneras de bloquear manifestaciones creadoras. Teniendo en cuenta que la persona creativa necesita de autenticidad, originalidad, estas han sido muchas veces reprimidas o

anuladas en la familia, nos toca entonces a los maestros afrontar esas limitaciones y parámetros establecidos en la cabeza de los estudiantes.

Estos bloqueos pueden ser: emocionales, cognoscitivos y socioculturales.

En los bloqueos de tipo “emocional” encontramos al miedo a equivocarse: la inseguridad. Falta de confianza en uno mismo, en cuanto al aspecto cognoscitivo encontramos a las aptitudes intelectuales que impiden hallar soluciones y, para los bloqueos socioculturales están inmersos factores que impiden al individuo mantener una conducta creativa. Todos y cada uno de estos bloqueos pueden ser erradicados dentro del colegio y no acrecentarlos, como a veces ocurre.

Una vez leí que el mayor inhibidor o parte contraria, la antítesis de la creatividad es el autoritarismo. Probablemente así lo sea porque el ser autoritario, entiendo por una actitud rígida y cerrada hacia una persona o situación. Imaginemos una actitud autoritaria dentro del hogar ¿dónde se refugiará entonces el estudiante si no puede expresarse y ser él mismo? pues claro, en el colegio con su maestro(a) y sus compañeros de clase. Pero ¿dónde se refugiará entonces si tanto dentro del hogar y fuera de éste? es decir, lugares que frecuenta normalmente un niño: casa y colegio ¿son percibidas constantes actitudes autoritarias? Claro, no será ni se hallará como una persona valiosa y única que puede hacer un sinfín de cosas. Será por el contrario, un ser reprimido y apagado. Ya es tiempo de hacer un cambio a partir de nuestros estudiantes.

CAPITULO III

3. TEATRO DE LA IMPROVISACIÓN

3.1 DEFINICIONES Y ANTECEDENTES DEL TEATRO DE LA IMPROVISACIÓN

“Lo inesperado y lo improvisado son siempre el mejor impulso de la fuerza de creación” (Constantin Stanislawski¹¹)

“En los Estados Unidos se conoce como *Improv*, en casi todos los demás países se usa el término *Impro*. En apariencia, una sutil diferencia que trasciende el idioma y puede definir el tipo de escuela de improvisación”¹²

Como Omar Argentino lo explica en el glosario de términos “Viola Spolin y Del Close son los máximos exponentes para quienes hacen la *improv*; Keith Johnstone y el *Match de Improvisación* fueron o son los más importantes en el mundo de la *impro*. No podríamos hablar de dos técnicas, sí de dos escuelas con filosofías similares mas no idénticas. Aunque las diferencias residen más en la forma que en el fondo, Keith Johnstone, en un taller (Calgary 2011), llegó a afirmar, radical que: *decir impro o improv es toda una declaración de principios*”¹²

Cuando le pregunté a Omar sobre este punto en su libro, me enlazó con lo citado arriba, además me explicó que los constantes intercambios internacionales y necesidad del crecimiento de la técnica hacen que esta diferencia se diluya: “la antinomia evoluciona en un sincretismo mucho más cercano a la generosidad que tanto *Improv* como *Impro* promulga.”¹²

Según el glosario del libro “Del Salto al Vuelo: Manual de la Impro”¹² los concluye como sinónimos: *Improv-Impro*.

¹¹Constantin Stanislawski, “La improvisación como espectáculo”

¹² Omar Argentino Galván “Del Salto Al Vuelo- Manual de la Impro” 2013

3.1.1 ¿QUÉ ES IMPROVISAR?

Se entiende que improvisar puede ser hacer algo pronto, espontáneo, sin estudio ni preparación.

Lógicamente en escena, eso es diferente.

“Cuando se descubren determinados recursos y procedimientos que al organizarse dotan de forma y contenido la espontaneidad que supone el improvisar; se obtiene una técnica”¹³

Los primeros pasos en “algo” nunca se olvidan, en este caso: como improvisadora. Me explicaron que como en todo, siempre se aprende. Nosotros los improvisadores tenemos que descubrir y pulir esos determinados recursos (que todos los seres humanos poseemos, entonces cualquier puede improvisar): tanto como la voz, cuerpo, predisposición lúdica, construcción de un personaje, emociones, establecer objetos imaginarios haciéndolos creíbles tanto como para nosotros, nuestros compañeros improvisadores y espectadores.

Yo hago *Impro*, “técnica por el cual el acto improvisar es en sí una expresión artística o de entrenamiento, digna de ser compartida con un público al que se hace parte del proceso creativo instantáneo”¹³

En el camino solemos escuchar: “Yo no tengo talento”. Pero estoy convencida de que la preparación, perseverancia, el trabajo forman parte de un 90%, el resto del porcentaje un 10%, es el talento. En la *impro*, como la dedicación a toda técnica, requiere también estudio y preparación. Los profesionales del género advierten una frase que, por el paso del tiempo, no pierde veracidad: “somos improvisadores, no improvisados”

Al igual que el teatro clásico, detrás de los espectáculos de *Impro*, hay también un trabajo previo, una preparación; las obras de teatro de improvisación son sostenidas por estructuras y procesos de montaje, contenedores de la o las piezas a improvisar

¹³ Omar Argentino Galván “Del Salto Al Vuelo- Manual de la Impro” 2013

en cada presentación. Son constantes fijas (estructura más o menos rígida, escaleta) que contienen variables cuyo interior es libre (las improvisaciones).

La *impro* o *Improv* es practicada en decena de países, por miles de personas con la más variada formación actoral, de amateurs a profesionales, siendo una de las expresiones teatrales más democráticas y populares del tercer milenio.

En sí, la dramatización nos permite por un lado representar una acción en clase, por tanto podemos, por ejemplo, plantear juegos dramáticos en los cuales pedimos a los alumnos que preparen unas entrevistas, un diario televisivo, para luego representarlos. Por otro lado, existe la posibilidad de ofrecer un estímulo para la representación de algo no preparado de antemano, e inventado de manera casi espontánea, sin guión previo. En este caso, el trabajo sería de improvisación. Si existen muchos textos escritos sobre la dramatización en general, encontramos pocos textos que analizaban la improvisación en sí como recurso interesante en el aula de ELE. Según L. Stone McNeece, la improvisación permite, en sí misma, un desarrollo individual, tanto del público como de los actores, pues refleja situaciones reales.

Permite que los actores inventen y se proyecten realmente, de manera espontánea, sin imitaciones que no sean voluntarias. En cierto modo, sería la mejor posibilidad de proyectar la individualidad de nuestros alumnos sin comprometerles como personas.

Patrice Pavis, en su Diccionario del teatro: Dramaturgia, estética, semiología aporta la siguiente definición: "Técnica de actuación donde el actor representa algo imprevisto, no preparado de antemano e "inventado" al calor de la acción. Hay varios grados en la improvisación: la invención de un texto a partir de un boceto conocido y muy preciso (por ejemplo la Commedia dell'arte), el juego dramático a partir de un tema o de una consigna, la invención gestual y verbal total sin modelo, y que va contra toda la convención o regla (Grotowski, 1971, el Living Theatre); la desconstrucción verbal y la búsqueda de un nuevo "lenguaje físico" (Artaud). "2 Pavis resalta la utilización de la improvisación como instrumento de investigación de nuevos lenguajes que rompen con la lógica del discurso teatral, sobre todo a partir

del siglo XX, ampliando la importancia de la impro en el contexto teórico y práctico del teatro.

La improvisación como espectáculo tiene un largo recorrido en la historia del teatro. Su origen se remonta a los mimos romanos que improvisaban escenas cómicas, la mayoría de las veces con una gran carga obscena, utilizándose de máscaras y grandes miembros deformes y con el único objetivo de complacer a su público. Posteriormente, con Commedia dell'arte italiana, la improvisación como espectáculo tendrá su momento de gloria y permanecerá presente. Es fundamental establecer las diferencias entre improvisación y falta de técnica y de preparación. La improvisación exige un entrenamiento específico que capacite al actor a agilizar sus respuestas, a escucharse a sí mismo, a sus compañeros y al público. Como ejemplo máximo de la excelente preparación de los actores que se destinan a la improvisación ante el público, surge la experiencia de los cómicos del arte que, desde el siglo XVI hasta el siglo XVIII, se dedicaron a investigar y experimentar los límites técnicos y artísticos de la improvisación.

Según el teórico italiano Fernando Taviani:

“La improvisación era una habilidad que derivaba de la práctica, del profesionalismo. No tenía nada que ver con la espontaneidad sino con la velocidad: era una composición veloz. Y también una división de trabajo.”

El proceso de improvisar se da mediatizado por los múltiples pasajes que se le proponen al sujeto y al grupo y en este sentido percibir -expresar y reflexionar es decodificar la propia experiencia a través de una mostración por códigos construidos comunitariamente (el lenguaje - las normas - el arte- etc.) y recreados por cada persona. Sin embargo, improvisar no es devenir sin reglas. Para poder explorar los estereotipos y buscar esos momentos de saltos a través del no saber dónde se constituyen nuevos “estares”, el proceso del sujeto -grupo debe sostenerse no sólo en el encuadre sino en un atravesamiento temático. El tema es el espacio de convergencia entre la investigación teórica, las necesidades de los integrantes y el estilo de trabajo del grupo, la estética desplegada por éste. Estética es el sentido de

discurso expresivo construido a lo largo de un proceso que da cuenta de sus momentos significativos, donde se hacen coherentes en diferentes niveles de complejidad, estrategias de resolución e indagación de los conflictos aparecidos en la experiencia. El tema suele constituirse en el hilo conductor de acciones, sensaciones, emociones, pensamientos de una diversidad enorme, donde cada subjetividad se despliega, se descentra y encuentra nuevos matices. Como el hilo de Ariadna en el laberinto, permite al grupo alejarse de la superficie, acercándose a las fauces de lo temido, lo rechazado, lo que se olvidó, con la posibilidad de retornar cargando el bagaje de una nueva experiencia -cada uno puede referenciar su exploración no sólo en el coordinador sino en el tema, que emerge como construcción de un código producto común del grupo. El tema desplaza el proceso hacia la fraternidad antes que centrarlo en la paternidad -maternidad del coordinador. Es una particular perspectiva desde donde abordar la autoexploración, el tema expresa hipótesis de la coordinación. En tanto nombra un proyecto incluye experiencias fragmentarias en una dimensión más amplia. Si bien la integración se produce parcialmente a lo largo de todo el proceso, el tema imprime una perspectiva diferente a la de la propia subjetividad y la del grupo, como un objeto exterior, de cierta rigidez. Es lo dado y a su vez se presenta en permanente construcción- destrucción. Cada experiencia deja en el tema una marca que no se añade por sumatoria a la forma anterior, sino en contradicción, en equilibrio de tensiones. Así el tema congrega la experiencia de la coordinación, la de los integrantes de un mismo grupo, y la de otros grupos, desconocidos entre sí. El contacto que cada subjetividad hace consigo misma y con los otros nunca queda acotado a ese espacio restringido, encuentra vasos comunicantes con las preocupaciones de cada época, con símbolos que permanecen a lo largo del tiempo, con modas y modos imperantes en la cultura. El tema antes que un objetivo de trabajo es una metáfora de esta dimensión de la experiencia humana, un intento de asirla, de comprenderla, arraigándonos a una pertenencia más abarcativa y profunda. Los recursos y técnicas con los que el grupo transita este proceso van surgiendo del trabajo experimental, de la adecuación al tema y de las necesidades del grupo.

3.2 ACEPTAR: DESCUBRIR EL SÍ.

En uno de los juegos propuestos en el presente programa, había uno en particular que al inicio fue iniciado e interpretado como suponía: Están dos voluntarios en escena y asigno a cada uno de ellos- mientras que los otros permanecen en reserva- un personaje, o tal vez una situación. La única consigna: prohibido decir “NO”

Y cada jugador empieza con el peor error: cuestionar, con la intención “oculta” de hacer “caer” a su compañero con el fin de que “este” pierda. ¿Perder? ¿En la *impro*?

Inmediatamente recordé mis primeras clases en la improvisación- donde también me presentaban este juego-y era casi imposible no pensar mucho en las preguntas y acciones a realizar...poco a poco me di cuenta que no era ese el objetivo.

“¡Yo gané! ¡Tú perdiste!” fue la expresión que tuvo uno de los niños mientras hizo decir “No” a su compañera. “Si ganas tú, pierden tu compañero, la escena interrumpida que ya no volverá y nosotros los espectadores ¿Ganaste?” y expliqué lo lindo de este trabajo de improvisar: ser equipo, donde cada compañero ayude al otro con el fin de crear algo fantástico, donde puedan jugar a diferentes roles, aceptando juntos diferentes propuestas.

Entonces “¡ese era el objetivo!” no es “ganar” y hacer las cosas como mejor me parezcan de manera individual para destacar; el objetivo es mantener la escena y ¿cómo? simple, aceptando y proponiendo acciones a compartir, AYUDANDO al compañero a no caer y seguir CREANDO. El simple hecho de ACEPTAR, de decir “sí” para avanzar.

Omar Argentino¹² refiere que “Somos animales, criaturas complejas y como animales seguimos peleando por nuestro espacio, nuestro territorio, nuestra seguridad. Con la civilización, esas luchas interpersonales son más sutiles y menos ¹⁴sangrientas; el arma que usamos con mayor asiduidad es, sin dudas el NO. Arma y alarma. Con él, mantenemos cerradas las puertas que preferimos no abrir, guardamos las distancias

¹⁴ Omar Argentino Galván, “Del Sato Al Vuelo”, Madrid, 2013, pág.22

que sentimos necesarias. Saber y poder utilizar el NO, es una de las banderas de la libertad en lo individual y social”

Entonces al leerlo me siento más convencida que al jugar y al no hacerlo estoy en constante riesgo de obtener un “NO” como respuesta en cualquier situación de mi vida: como persona e improvisadora. En la improvisación LA ACEPTACIÓN es algo así como un “dogma”, la improvisación es un constante acuerdo, establecer y renovar continuamente con uno, con el compañero y, si lo hubiera, con el público. Entonces, si vas a acordar “algo” la palabra a evitar es “NO”.

¿Por qué? me costó algo de tiempo en la práctica, entender que la improvisación y todo este tema de la aceptación es una gran metáfora. “La improvisación como todo arte, nace imitando a la vida, se nutre de ella. Se sistematiza, se establecen ciertos códigos, se articula un glosario. Aplicar estos elementos en la vida es, bien visto, llevarlos de vuelta a su lugar de nacimiento. La vida es una improvisación. Por ende, los ejercicios que nos permiten saber improvisar, seguramente también nos ayudarán en este otro maravilloso ejercicio cotidiano...”

Volviendo a mí clase, a la semana siguiente del suceso, me encuentro al grupo de niños reunido en un lugar del colegio jugando, pero no jugaban cualquier cosa, jugaban con roles, no discutían, creaban situaciones, se divertían: improvisaban. Me conmovió tanto, que quise verlos sin que me observen. Lograron entender la importancia que tiene la ACEPTACIÓN dentro de nuestra actividad. Que no necesariamente tiene que ser un “sí” como respuesta sino que va más allá de eso acompañado con acciones individuales, para luego o mientras tanto grupales: propuestas, para construir una historia que tenga un inicio, un desenlace y un final.

3.3 CONFLICTOS Y BLOQUEOS

Se establece un conflicto desde que una persona entra a escena. Hay un desequilibrio: una espera. El conflicto es inherente al ser humano.

“Solemos ver en la *Impro*, cuando se busca un conflicto se encuentra una discusión”

Al menos, eso ocurre cuando no hay experiencia teatral previa. Una discusión básicamente constituye un intercambio de conceptos e ideas.

La mayoría de niños que formaron parte del programa no tenían ninguna experiencia teatral previa o sea, habían constantes desacuerdos, discusiones y esto llevaba a un no avance en lo que estaban creando. Un ejemplo claro:

-Vamos al bosque....

-Sí, pero antes....- lo más probable es que en la improvisación nunca lleguemos al bosque.

“En la *impro*, el PERO vaticina casi siempre una mala noticia, augura una postergación, un posible retraso en la historia.”¹⁵

Con la práctica entendí que el PERO es como un NO en la *impro*, los niños durante su experiencia en este programa se dieron cuenta de lo mismo. Los juegos que hacíamos, llevaba el “SÍ” al extremo, para preferir el “SÍ, y además”. Lo consiguieron, algunos más rápido que otros, pero esto ayudó a que los demás se dieran cuenta y empiecen a mejorar.

Los conflictos, bloqueos, dentro de la *impro* se inician no sólo con la palabra PERO o un sinónimo derivado, sino también con la acción:

-Oye ayúdame a cargar esta maleta, pesa un montón. (Mientras intenta jalarla y cae constantemente)

-Estoy terminando de tomar un vaso de gaseosa cuando termine, te ayudo.....-lo más probable es que en la improvisación su compañero nunca llegue a cargar la maleta o se rompa la espalda en el intento de cargarla.

¹⁵ Omar Argentino Galván “Del Salto al Vuelo”,pág 26.

Existe un libro citado en el Manual de la Impro: “Improv Wisdom. Don’t prepare just show up” donde su autora Patricia Ray Madson, recomienda los siguientes puntos para vivir mejor dentro de la impro:

1. Decir sí.
2. No prepares.
3. Sólo hazte presente.
4. Empieza desde donde sea.
5. Sé obvio.
6. Pon atención.
7. Enfrenta los hechos.
8. Mantén el curso.
9. Despierta a los regalos.
10. Por favor, comete errores.
11. Actúa ahora.
12. Cuídense unos a otros.
13. Disfruta el viaje.

Quiero referirme ahora al penúltimo número: 12. Cuídense unos a otros.

En la *Impro* no existen protagonistas, no se trata de “lucirse” más que el otro porque tener más ideas y hacerlas vivas en un escenario. Es fundamental ayudarse, se evitarán discusiones, conflictos o bloqueos de ideas el “sí” y tratando de no decir “no” o un derivado para avanzar en el viaje, en la creación.

“Al comenzar este manual, hablaba del camino de vuelta de la metáfora que supone aplicar premisas de la improvisación en la vida diaria. Siendo el teatro una metáfora de la vida, trasladar ciertos principios desde la escena a la vida cotidiana, tal vez no sea más que un transformado camino de regreso”¹⁶

¹⁶“Del Salto al Vuelo” Omar Argentino, 2013

3.4 JUGANDO UN JUEGO

Ella pudo apreciar que la gente se relajaba mediante el juego, que se acercaban a los conceptos de una forma distinta, que el juego hacía más fácil el llegar a las personas. “No se trataba de hacer esto y lo otro, sino que lo ibas haciendo y se iban abriendo los canales y vas aprendiendo a mirar al público con más calma a punta de hacerlo y hacerlo jugando”¹⁷

Desde siempre he creído que el juego tiene poderes mágicos: reúne personas, las conecta, sin importar edades o género; hace que hablemos el mismo idioma y de esta manera nos acerquemos de una manera más humana, aceptándonos tal cual somos, divirtiéndonos durante su ejecución.

La improvisación teatral es mi juego favorito, “un noble juego que trasciende la ocurrencia e involucra a la persona en todo su ser: su formación, su historia, sus fantasías, miedos y libertades...” como lo califica Omar Argentino¹⁸ en su último libro.

Los juegos son relacionados casi siempre con los niños y éstos a medida que van creciendo ya no se les vinculan. Por lo general esto sucede a los 11 u 12 años (según lo que puedo percibir). Y cuando me refiero a “jugar” no significa estar frente a un monitor, “Wii”, “PlayStation”. Jugar involucra el estar presente “aquí y ahora” “construyendo, compartiendo, acordando.

3.5 ACCIÓN, ESPACIO, PALABRAS.

3.5.1 DECIDIR NO ES HACER, HACER ES DECIDIR

Las decisiones son cruciales para la improvisación; por eso es necesario conocer su dinámica, desde el verbo mismo que las nombra.

¹⁷ Conferencia grabada en audio de Wendy Ramos

¹⁸ “Del Salto al Vuelo”, Manual de la Impro, Omar Argentino Galván, Madrid, pág. 100.

El impulso también es motor vital que mueve al improvisador; uno hace (acciona, reacciona) muchas veces por reflejo propio, de la situación o del personaje, reacciona sin ser consciente de un proceso mental que suponga una decisión.

Más importante que decir es hacer, que decidir es realizar.

Por reflejo o por razón, impulsiva o cerebralmente, la *impro* requiere decisiones hechas acción.

En unión instantánea, el improvisador acciona lo que ha decidido.

En la vida misma se toman decisiones cruciales y muchas veces se piensan demasiado para decidir hacer y nunca se concretan. En la *impro* sucede lo mismo, la primera "idea" que se venga a la mente del improvisador es la adecuada.

Sucede que los niños durante el inicio de esta experiencia a veces entraban al espacio vacío y me decían: "¿Qué hago? No sé qué hacer", yo respondía: "Lo que tú hagas está bien" y entraban temerosos al escenario, por lo general haciendo una acción cotidiana, un ejemplo: barriendo; de un momento a otro dejaba la acción y hacía nada.

Entendí que resulta "difícil" para una persona sin experiencia teatral previa hacer una acción cualquiera (correr, jugar fútbol, tomar agua, leer un libro, pintar, etc.) teniendo en cuenta además que quizás casi o siempre se le dice qué hacer.

Con el tiempo- en la práctica- comprendieron a confiar más en sus instintos y hacer lo primero que se les ocurra, a basarse en una acción y creer lo que están haciendo para poder seguir avanzando, creando.

3.5.2 HACERTE FELIZ

En la *impro*, con poco se trabaja mucho: el silencio, la escucha mutua, la acción, la honestidad en escena, la imaginación sensible. Reafirmamos la convicción de que para improvisar no hace falta ser ingenioso ni ocurrente, ni se necesitan puntos de partida geniales, son sofisticadas construcciones argumentales predefinidas. Ni

siquiera dependemos de psicológicas circunstancias que nos justifican. Estamos en escena por un algo que la improvisación reside en la honestidad, no en el ingenio.

El tiempo del improvisador es el presente.

Y hablando de hacer feliz, a mí me genera felicidad compartir con los chicos una de las muchas cosas que forman parte de ella: la *impro* y, sobre todo recibir respuestas tan positivas y prematuras por parte de ellos. Ya no los veo rígidos, parametrados, no quiero ni quise mirarlos como estudiantes, ahora los veo como personas felices capaces y más convencidos de hacer experimentar e ir por más y eso es gratificante.

3.6 UN PRIVILEGIO: LIBERTAD

“La *impro* es una técnica en la que se implica directamente la persona, el ser humano que la práctica: física, mental y espiritualmente...uno aplica sus conocimientos, su entrenamiento, su formación, su preparación...y su ser.”¹⁹

Siempre he visto a la persona; me gusta ver a las personas que tengo a cargo como tales, no por su rendimiento académico, por sus problemas de aprendizaje, síndrome o como un número más en lista, no me gusta etiquetarlos a cada uno de “estudiantes”- aunque técnicamente lo son- sin embargo no me gusta verlos y llamarlos así: son personas. Creo que estamos en una etapa donde se debe tomar conciencia de ello y ver con ojos de humanos: defectos, virtudes: imperfección, que todos somos y tenemos, sin jerarquías absurdas.

Todos aprendemos de todos y eso hace posible un mejor trabajo, así pasa en la *impro*, una técnica tan completa donde las personas son ellas mismas, sin más ni menos, y lo mejor: a su manera. Como él o ella.

“La técnica de improvisación no enseña a componer versos octosílabos; a tocar un instrumento, a bailar folklore, ni vocalizar. Tampoco el conocer los mecanismos de la técnica de improvisación te convierte en actor, aun siendo la *impro* una herramienta preciosa de interpretación”¹⁷

¹⁹ “Del Salto Al Vuelo” Manual de la Impro, Omar Argentino Galván, pág. 115.

El hecho de que una persona se encuentre en un espacio vacío exige presencia escénica muy importante y un domino claro de caracterización, de lo que se hace, todo para el improvisador debe ser creíble para sí mismo, palpable, hacer visible lo invisible sin necesidad de escenografía, vestuario, etc. “A eso me refería con la responsabilidad que conlleva la libertad”¹⁷

No es necesario ser bailarines, músicos, cantantes, oradores, escritores, matemáticos, compositores o tener un currículum en Broadway para crear un musical improvisado. No es necesario, por supuesto, pero queda claro que somos improvisadores más libres, en cuanto más elementos poseamos para alimentar nuestro trabajo, nuestro juego. “Con libres, quiero decir ilimitados”¹⁷

Improvisando mostramos quienes somos. Inexorable y afortunadamente.

En el libro de Omar Argentino Galván cuenta lo siguiente:

“Una periodista le pregunta en TV a una improvisadora; si su oficio no le exigía leer constantemente, investigar, a ver cine teatro con avidez. Ella respondió que toda actividad cotidiana, desde subir a un taxi a ver una telenovela, enriquecía su arsenal de recursos a la hora de improvisar.

Subscribo lo que la compañera dijo, consciente, a la vez, de que si el improvisador no lee buena literatura, no ve buen teatro o cine, no investiga estructuras artísticas diversas...pues podrá ser un excelente improvisador, de escenas de programas del corazón o de conversaciones de ascensor. Ampliando tu mundo amplías tus posibilidades de juego.”¹⁷

3.7 “CREAR EN ESCENA”: Programa de juegos basados en la improvisación teatral

Hasta aquí, ya conocemos y entendemos mucho de lo bastante que es y puede hacer la *impro* en toda persona que se atreva a ejecutarla, en este caso: niños entre 10 y 12 años.

Siempre supe que el "arte" es infinito y puede causar efectos distintos en seres humanos o sea, no todos tenemos el mismo efecto cuando presenciamos un hecho artístico, mucho menos al ejecutarlo: cada persona tiene expresiones y apreciaciones artísticas diferentes.

Jamás se encontrará un grupo-en este caso de niños- homogéneo en un aspecto, varios o en todo sentido, jamás. Los grupos son cada vez más heterogéneos, los niños tienen pensamientos, sentimientos, necesidades diferentes a comparación de los de hace 10 o 15 años atrás. Lo que refiero es palpable en muchas realidades educativas y hace concebir la idea/necesidad de querer aportar métodos y/o técnicas que puedan solventar, apoyar y encaminar de una manera la formación integral de los estudiantes, los cuales enfrentarán muchas situaciones distintas donde tendrán que hacer uso de su creatividad para avanzar y triunfar.

Cuando pensé en hacer un programa para niños basado en algunos de los muchos juegos que vengo aprendiendo en mi formación como improvisadora (Colectivo Imprología), quise que éste sea lo más entendible, flexible y abierto posible, tanto como para los niños y cualquier persona interesada en dirigirlos. Pensé en las edades acordes, incluso experimenté juegos con niños pequeños entre 6 a 8 años pero no, no resultó ya que su esquema mental aún no les permite tener esa "apertura" que la *impro-* como técnica- requiere. Pensé que al ser pequeños iban a ser más lúdicos y sí, lo eran pero no entendían los juegos por necesitar de mucha comprensión, atención, escucha, aceptación, además porque en su gran mayoría eran niños inclusivos; sobre todo esperaban en todo momento las "ordenes" de "qué hacer, cómo, cuándo y hasta donde", no eran juegos para ellos. Hasta que llegué a trabajar con el grupo presentado en este trabajo: me divertí, sobre todo: se divertieron y pidieron más, supe que era el indicado y así empecé armando el programa con algunos juegos para iniciantes, los clásicos, no tan complejos, teniendo en cuenta también los resultados que obtuvieron en la encuesta. Quise generar una fuente más para recurrir- de las muchísimas que hay- ya sea para una clase específicamente teatral o no, pero con un "toque" de ella: quizás en una clase de comunicación,

historia, ciencias, en el área donde más convenga y quiera ser integrada (en el programa se presenta una propuesta de área integrada la cual ejecuté de manera inductiva dentro del grupo, pero puede cambiarse según las ideas, necesidades del grupo en cuestión); de ninguna manera pretendo una propuesta estereotipada, pues considero que el contenido representa experiencias propias así como también logradas con este grupo de niños y como tales, reconociendo que cada verdadero maestro es la vez un artista que reorganiza y recrea sus conocimientos hasta que cobran un significado propio.

Los juegos que se ofrecen en este programa han sido realizados en óptimas condiciones de lugar y, cuando hablo de lugar no sólo me refiero al contexto, es importante referir que para el juego-como estado- debe ser fomentado, motivado, contagiado, no obligado. A su vez, la cantidad de niños, que por su puesto puede variar (aumentar-disminuir) es un punto a tener en cuenta: si es un grupo considerable, es conveniente armar 2 (o los que se vea conveniente) para ejecutar los mismos juegos, con la única diferencia de hacer participar primero a un grupo- mientras que el otro permanece como espectador-hasta terminar su turno y cambien los roles nuevamente. Considero además una buena idea si los integrantes de los grupos son cambiados cada clase, con el fin también de no crear discordia ni competencia entre ellos. Esta oportunidad he trabajado con un grupo de 16 niños, donde todos y en todas las clases participaron de los juegos propuestos; a veces los juegos requerían de 8 jugadores a la vez, a veces pares, otras veces de todos, entonces construíamos grupos para poder jugar los 16 en la clase.

Una hora haciendo *impro* se pasa muy rápido, es por eso que agregué una más (2 horas) a cada clase (20 sesiones) dentro del programa. Cuando voy a mis clases de *impro*, mis maestros no tienen un “esquema de clases” preparado (como usamos los docentes) he visto usar libretas de apuntes, hojas bond con ideas, hasta con pequeños dibujitos o trazos de cómo iba a usarse el escenario, siendo muy específicos haciendo cosas increíbles, sin preparar, simplemente “la estructura”, al final: es *impro*. En este caso, para poder llevar y entender este programa (teniendo

en cuenta que por lo general seremos los docentes quienes lo manejemos), todas las 20 sesiones o estructuras de clase están en un orden secuencial, es decir: es necesario hacer la sesión 1 para pasar a la 4, ya que existen conocimientos y experiencias previas importantes de vivenciar.

3.7.1 JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA “CREA EN ESCENA”:

Conocí la *impropro* un video de youtube, recuerdo que era una presentación de Colectivo Imprología y estaba asombrada de todo lo que hacían, me pareció utópico: “¿De dónde se les ocurre todo? ¿Habría algo planeado? De repente son los más creativos del grupo”, ahora que lo recuerdo, pensé muy parecido a mi grupo de niños antes de empezar este programa.

La impro me viene dando muchos “regalos”, no sólo a nivel profesional sino también uno muy personal. Cuando juego no sólo me divierto, confío en mi compañero(a), estoy abierta y libre de crear, siendo yo misma, viviendo con ellos la vida misma plasmada en este noble juego. Hay una frase que Colectivo Imprología²⁰ creó y siempre difunde por los medios de comunicación: “De niños jugábamos a ser grandes, ahora de grandes jugamos para no dejar de ser niños”. Yo juego para sentir que estoy viva y compartir, porque me hace feliz.

En mí hizo mucho, por eso quiero compartirlo, busco que ellos también tengan otra manera de expresarse, una más libre y propia. Donde puedan autodescubrirse y estar seguros de vivir experiencias distintas que nutran su ser, ampliando los horizontes de la estereotipada asignatura de “arte”.

3.7.2 OBJETIVO DEL PROGRAMA “CREAR EN ESCENA”

Integración de los temas que comprende el programa de juegos basados en el teatro de la improvisación como una vía de expresión artística y estimulación creativa, con los siguientes aspectos:

- Ejecución de los juegos yendo de lo sencillo a lo complejo.

²⁰Véase la página oficial : www.colectivoimprologia.com

- La expresión individual y grupal.
- La relación con “el otro”.
- La sensibilidad corporal.

CAPÍTULO IV

4. METODOLOGÍA

4.1 SISTEMA DE HIPÓTESIS

4.1.1 HIPÓTESIS GENERAL

- El programa: “Crear en escena” basado en juegos de improvisación teatral estimula la creatividad en forma directa y significativa en los niños entre 10 y 12 años del colegio particular “Talentus Villa” del distrito de Chorrillos en la ciudad de Lima.

4.1.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- El nivel de creatividad que presentan los niños antes de aplicar el programa: “Crear en escena”, basado en juegos de improvisación teatral varía y aumenta considerablemente al término de éste.
- La percepción de los niños referente a la improvisación teatral es positiva antes de conocer el programa y, al término de este cambia y aumenta considerablemente.
- La variación de interés es considerable ante una nueva manera de expresión artística en la vida **de** los niños: improvisación teatral.

4.2 IDENTIFICACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

4.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

Programa: “Crear en Escena”, basado en juegos de improvisación teatral.

En la improvisación se fomenta el trabajo en equipo; los niños y jóvenes deben aprender a colaborar para lograr un fin común. Cabe resaltar la importancia de un maestro creativo para poder impulsar o componer juegos con el fin de relacionarse con todo el grupo. El valor creativo dentro de la *improvisación* es increíble, es constante creación propia y grupal, lo propuesto por una persona y lo puesto o creado en grupo no tiene límites. Esto ofrece una oportunidad más para la participación individual y colectiva de estimular habilidades creativas que puedan ser usadas durante toda su vida con un quehacer sano y constructivo.

4.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Se mide a través del nivel de CREATIVIDAD, basado en el modelo de Williams, donde la prueba del pensamiento divergente mide una combinación de habilidades verbales del hemisferio izquierdo junto con las habilidades perceptivas visuales no verbales del hemisferio derecho. Produce puntajes para los cuatro factores del pensamiento divergente:

- a) **Fluidez:** Generación de una cantidad, flujo de pensamiento, número de respuestas relevantes.
- b) **Flexibilidad:** Variedad y tipos de ideas, habilidad para cambiar categorías, desvíos en la dirección del pensamiento.
- c) **Originalidad:** Respuestas inusuales, ideas inteligentes, producción fuera de lo obvio.
- d) **Elaboración:** Embellecer a partir de una idea, entrelazar a partir de una simple idea, una respuesta para hacerla más elegante. Extenderse o expandirse a partir de cosas o ideas.

La prueba de sentimiento divergente, satisfaciendo el análisis del cerebro izquierdo alternando el procesamiento emocional del cerebro derecho, se encuentran los otros cuatro factores:

e) Toma de riesgos: Exponerse a fallas o críticas, adivinar, funciones bajo condiciones desprovistas de estructura, defender las ideas propias.

f) Complejidad: Buscar muchas alternativas, ver los lazos entre como son las cosas y como podrían ser, poner orden en un caso, indagar en problemas intrincados o ideas confusas.

g) Curiosidad: Ser inquisitivo y asombrado, jugar con una idea, estar abierto a situaciones confusas, meditar sobre el misterio de las cosas, seguir una corazonada particular sólo para ver qué pasará.

h) Imaginación: Visualizar y construir imágenes mentales, soñar acerca de cosas que han pasado sentirse intuitivo, ir más allá de los límites reales o sensitivos.

4.3 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

4.3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN:

- Aplicativa.

4.3.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

- El diseño es pre experimental, con un solo grupo y evaluaciones antes y después.

En esta investigación se pretende observar las diferencias entre las dos mediciones, ya que abriendo esto, indicaría el progreso habido en los estudiantes con respecto a su nivel de creatividad.

4.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

4.4.1 POBLACIÓN:

- Se trabajó con un total de 16 niños entre 10, 11 y 12 años.

Características generales: Son niños alegres, con buen humor, sentido de justicia y amistad, creo que no existe un “mal niño”, sino uno “mal encaminado”: problemas conductuales. Así como también 4 casos inclusivos: síndrome de asperger, retardo mental leve y *border line* (fronterizos). Casi todos- según sus pruebas del colegio en cuanto a coeficiente intelectual- son de medio a bajo. A excepción de 3 o 4 casos donde obtienen un coeficiente promedio.

Aspecto físico: Según Patricia Stokoe²¹ en una de sus publicaciones de trabajo con niños, refiere que “a los 10 años ya logró un equilibrio psico-físico con dominio corporal y desarrollo de las grandes masas musculares, también tiene capacidad para los trabajos de destreza. De allí en adelante comienza una nueva etapa en el proceso de crecimiento con cambios físicos puberales” sin embargo en este caso, algunos eran muy torpes con sus movimientos por la ausencia de trabajo físico, otros eran muy hábiles, siendo su función ayudar a los que tenían dificultad.

4.4.2 MUESTRA:

- Muestreo Internacional, Intencionado o Criterial¹²

Se consideraron **a los 16 niños para el programa “Crear en Escena”**

4.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

- Consistirá en:
 1. Aplicación de “Cuestionario I y II” a los niños:
 - 1.1 Percepción referente a la improvisación teatral.
 - 1.2 Percepción referente a la expresión artística.

²¹ “ La expresión Corporal del Adolescente”, Patricia Stokoe, pág. 7

2. Aplicación del pre-test a los niños (Pensamiento Divergente forma A y Sentimiento Divergente. Aplicación de pre- test a los profesores tutores y padres de familia (Escala Williams)
 3. Ejecución del Programa: “Crear en Escena” basado en juegos de improvisación teatral.
 4. Aplicación del post-test (Pensamiento Divergente forma B y Sentimiento Divergente). Aplicación de post-test a los profesores tutores y padres de familia.
 5. Muestra final grupal (presentación) dentro del colegio.
 6. Aplicación de “Encuesta I y II” a los niños.
- Los instrumentos de recolección de datos serán:
 1. Cuestionario: I y II.
 2. Paquete de Valoración de Creatividad (CAP) de Frank Williams
 3. Modelo de Ficha de Observación empleada en cada clase diaria dentro del Programa: “Crear en Escena”
 4. Testimonios. (DVD)
 5. Fotografías. (DVD)
 6. Documental: “Crear en Escena”

CAPÍTULO V

5. RESULTADOS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

5.1.1 ACCIONES DE PREPARACIÓN

Durante los meses de Junio y Julio del año 2013, se procedió a elaborar el programa: “Crear en Escena”, basado en juegos de improvisación teatral.

En su elaboración se tuvo en cuenta las edades de los niños, así como también sus respuestas obtenidas de las encuestas- las cuales fueron aplicadas antes de

vacaciones de medio año- con preguntas cerradas, acerca de su percepción referente al teatro de la improvisación (encuesta I) y a la expresión artística (encuesta II); se procedió a preparar las pruebas del CAP para cada uno de los niños.

5.1.2 ACCIONES DE COORDINACIÓN

Luego de haber preparado el programa: “Crear en Escena” junto con las pruebas del CAP, se procedió a realizar las acciones de coordinación.

Así, el día 19 de Agosto del 2013, la Sra. Lic. Eleine Navarro Dioses, Directora y Promotora del Colegio Particular “Talentus Villa”, otorgó la autorización para la aplicación del programa que tuvo como duración 7 semanas, las cuales formaron parte del horario escolar (Lunes-Miércoles-Viernes) e inicio el lunes 26 de Agosto y finalizó el viernes 11 de Octubre con la muestra final (juegos en vivo, escogidos por los niños, en público).

5.2 DISEÑO DE PRESENTACIÓN DE DATOS

Los datos se presentarán en el siguiente orden:

- Presentación de los datos sobre el nivel de creatividad grupal, antes y después del programa: “Crear en Escena”.
- Presentación de los datos sobre el nivel de creatividad de cada niño, antes y después del programa: “Crear en Escena”.
- Presentación de los datos sobre la percepción de los niños referente al teatro de la improvisación (antes y después)
- Presentación de los datos sobre la percepción de los niños referente a la expresión artística. (antes y después)

Para el análisis estadístico se utilizará el software SPSS v 17.0 (USD, Inc., Stone Mountain, Georgia, USA). Las variables cuantitativas serán resumidas de acuerdo a su media, desviación estándar, valores máximo y mínimo; y las variables categóricas con porcentajes.

Se aplicó la prueba de ShapiroWilks a fin de determinar si las variables de interés se ajustaban a una distribución normal, encontrándose que las variables pre y post se ajustan a una distribución normal ($p>0.05$). Asimismo, se aplicó la Prueba Paramétrica: Prueba T-Student para muestras pareadas y la Prueba No-Paramétrica: Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, a fin de determinar si existe diferencia significativa entre las variables de interés pre y post.

5.3 PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

5.3.1 NIVEL DE CREATIVIDAD GRUPAL: PENSAMIENTO Y SENTIMIENTO DIVERGENTE, ANTES Y DESPUÉS DEL PROGRAMA: “CREAR EN ESCENA”

Tabla Nro. 1

Presentación de los datos sobre el nivel de creatividad grupal, antes y después del programa: “Crear en Escena”

Medias, DS y p-value

Instrumentos CAP	Entrada (ANTES)		Salida (DESPUES)		p-value*	significativo
	Media	DS	Media	DS		
Prueba de Pensamiento Divergente						
Total	94.31	12.09	106.44	10.06	0.000	SI
Fluidez	12.00	0.00	12.00	0.00	-	-
Flexibilidad	8.94	1.39	9.06	1.18	0.769	NO
Originalidad	26.06	4.52	28.44	4.15	0.044	SI
Elaboración	23.19	5.17	28.33	4.27	0.001	SI
Título	24.25	3.94	26.81	13.65	0.481	NO
Prueba de Sentimiento Divergente						
Total	67.00	8.96	68.88	9.42	0.434	NO
Curiosidad	16.94	2.41	19.50	3.35	0.002	SI
Imaginación	16.38	2.22	19.19	3.23	0.001	SI
Complejidad	14.81	3.92	16.56	2.97	0.100	NO
Toma de riesgos	15.44	2.58	16.69	2.94	0.150	NO
Valoración PPF-PROF	55.56	10.24	56.63	9.08	0.361	NO

(*) Prueba T-Student para muestras pareadas.

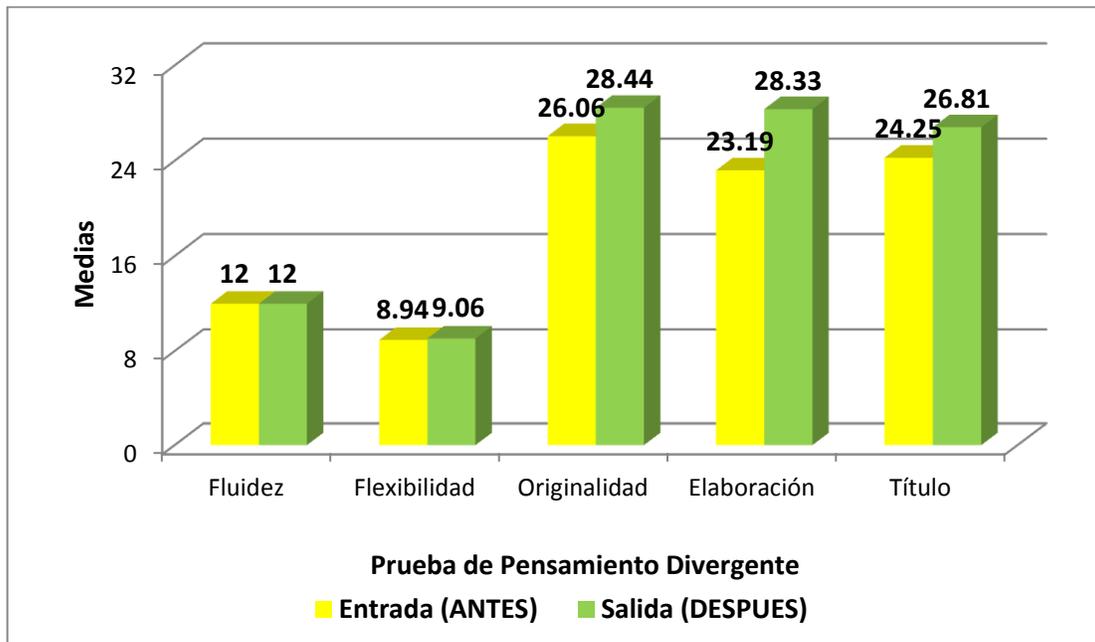
$p < 0.05$ existe diferencia significativa

INTERPRETACIÓN: En las pruebas del CAP, se observa que existe diferencia significativa en el total de la Prueba de Pensamiento Divergente entre antes–después del programa ($p=0.000$). Asimismo, existe diferencia significativa en originalidad ($p=0.044$) y elaboración ($p=0.001$) y no existe diferencia significativa en flexibilidad ($p=0.769$) y título ($p=0.481$) entre antes – después del programa, respectivamente.

Con respecto a la Prueba de Sentimiento Divergente no existe diferencia significativa en el total entre antes – después del programa ($p=0.434$). Asimismo, existe diferencia significativa en curiosidad ($p=0.002$) e imaginación ($p=0.001$) y no existe diferencia significativa en toma de riesgo ($p=0.150$) y complejidad ($p=0.100$) entre antes – después del programa, respectivamente.

Gráfico N° 1

Nivel de creatividad grupal: Pensamiento Divergente, antes y después del programa: “Crear en Escena”

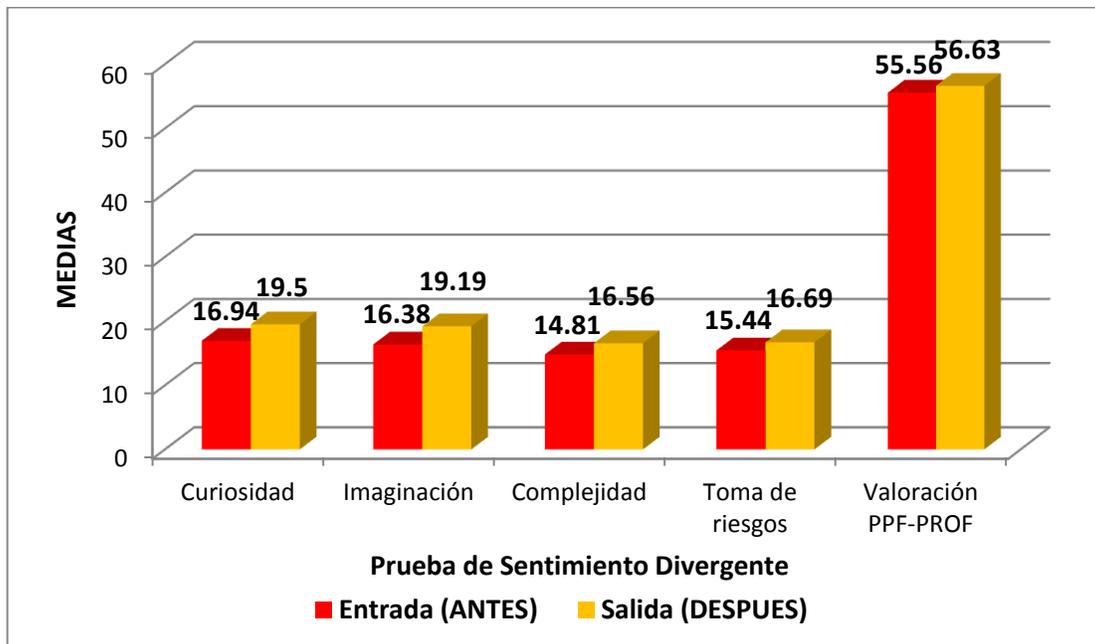


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: Dentro del pensamiento divergente, la originalidad, compuesta por respuestas inusuales y fuera de lo obvio ha incrementado de manera significativa, así como también la elaboración, teniendo como significado el entrelazar una idea simple para hacerla una respuesta más elegante, con la mayor diferencia entre un antes y después (23.19- 28.33) al igual que el título, donde se eleva de manera considerable.

Gráfico N° 2

Nivel de creatividad grupal: Sentimiento Divergente, antes y después del programa: “Crear en Escena”



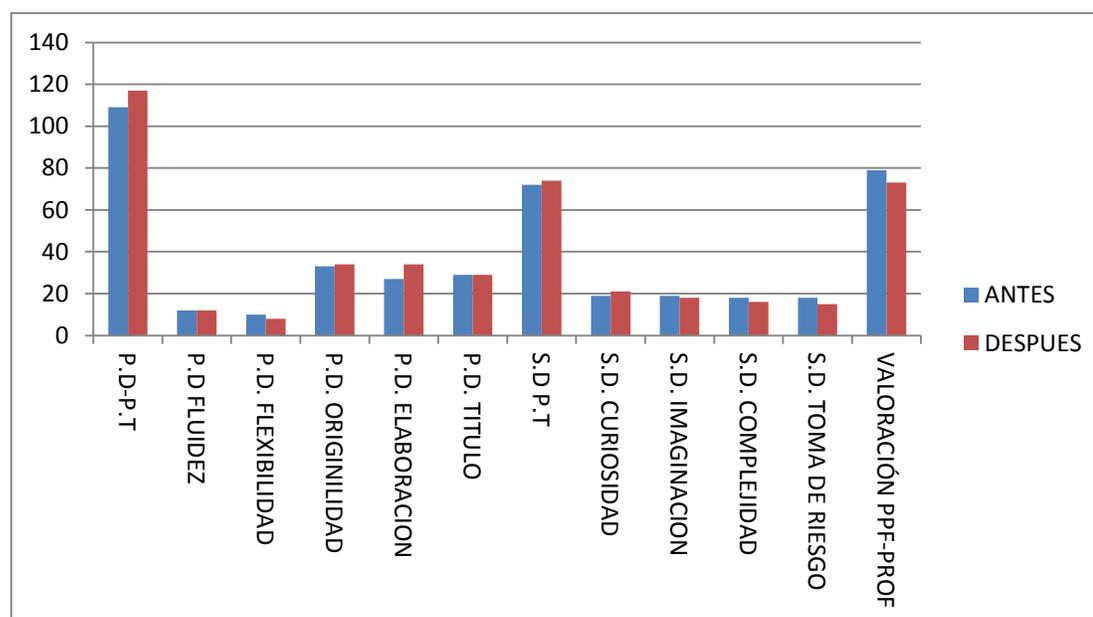
Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: Dentro de la prueba de sentimiento divergente, se elevan los indicadores, algunos más que otros: curiosidad, imaginación, complejidad y toma de riesgos. Lo cual lleva a entender cuán creativos se sienten luego de haber concluido el programa.

5.3.2 NIVEL DE CREATIVIDAD INDIVIDUAL DE LOS NIÑOS, ANTES Y DESPUÉS DE HABER APLICADO EL PROGRAMA: “CREAR EN ESCENA”

Gráfico N° 1

Nivel de creatividad según el CAP para Dora, antes-después del programa “Crear en Escena”

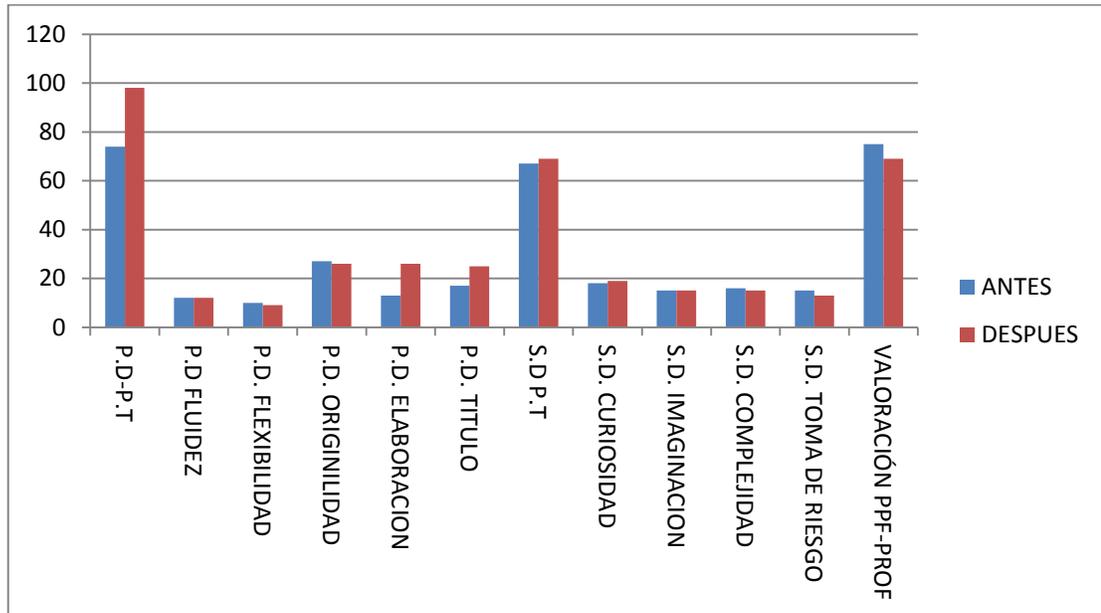


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: El puntaje total que se obtiene del pensamiento divergente de Dora varía significativamente al haber concluido el programa; siendo la originalidad y elaboración indicadores donde puede verse el progreso. En cuanto al sentimiento divergente, ella siente que es creativa luego de haber concluido el programa siendo la curiosidad su mayor indicador estimulado. Sin embargo, la percepción de actitudes creativas que tienen sus padres y tutor hacia ella no coincide, esto hace creer que no mantiene actitudes creativas tanto en casa como colegio.

Gráfico N° 2

Nivel de creatividad según el CAP para Xiomara, antes-después del programa “Crear en Escena”

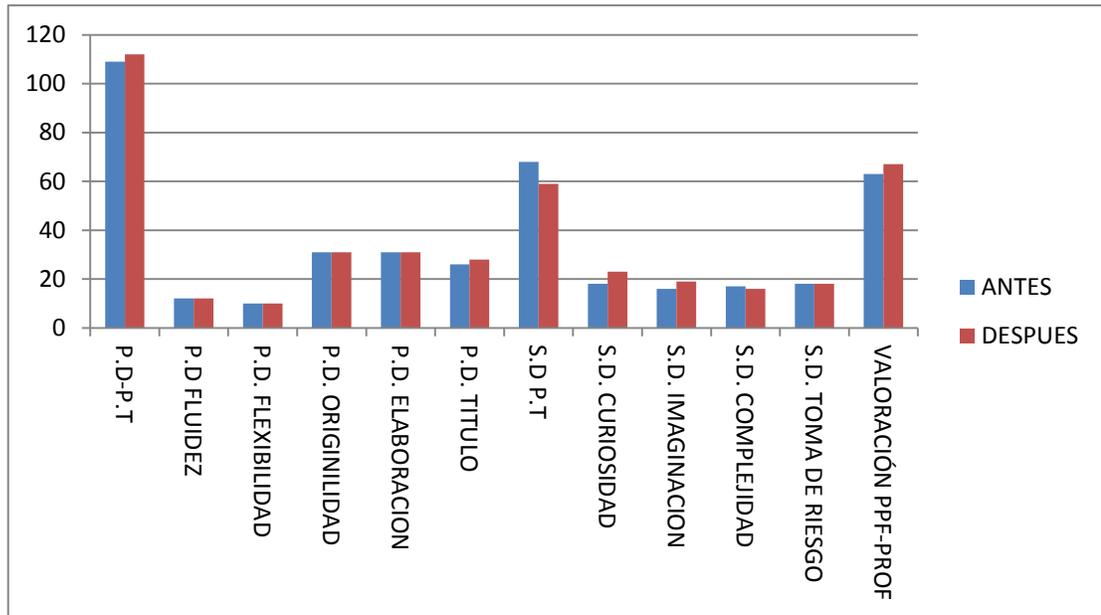


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: El puntaje total que se obtiene del pensamiento divergente de Xiomara luego de haber experimentado el programa es altísimo, entre sus indicadores, la elaboración y título son los más estimulados. Existe una ligera diferencia entre su sentir creativo (pensamiento divergente) luego del programa, siente que es más curiosa sin embargo, según la valoración de padres y tutor, sus actitudes creativas dentro y fuera del colegio no son las mismas.

Gráfico N° 3

Nivel de creatividad según el CAP para Kimberly, antes-después del programa “Crear en Escena”

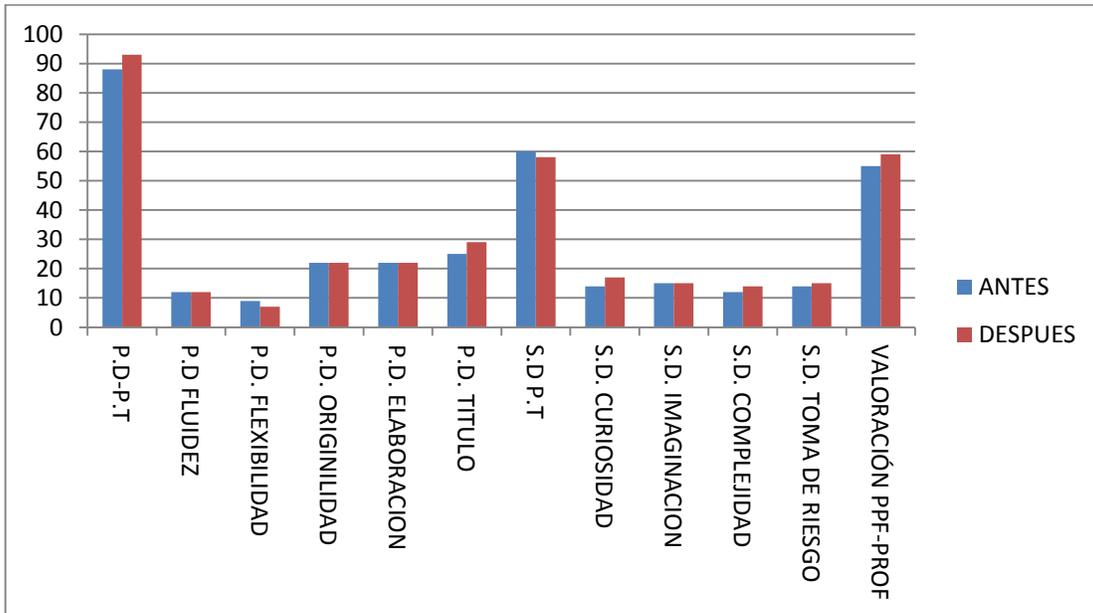


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: Kimberly luego del programa “Crear en Escena” obtiene un puntaje total de su pensamiento divergente más alto que el anterior, manteniendo el puntaje de la mayoría de sus indicadores y sobresaliendo el título. Sin embargo, el puntaje total del sentimiento divergente desciende y esto probablemente se deba a su inconstancia en actitudes creativas. Sin embargo, sus padres y tutor coinciden en la mayoría de referencias hacia Kimberly en cuanto a sus actitudes y opiniones de éstas.

Gráfico N° 4

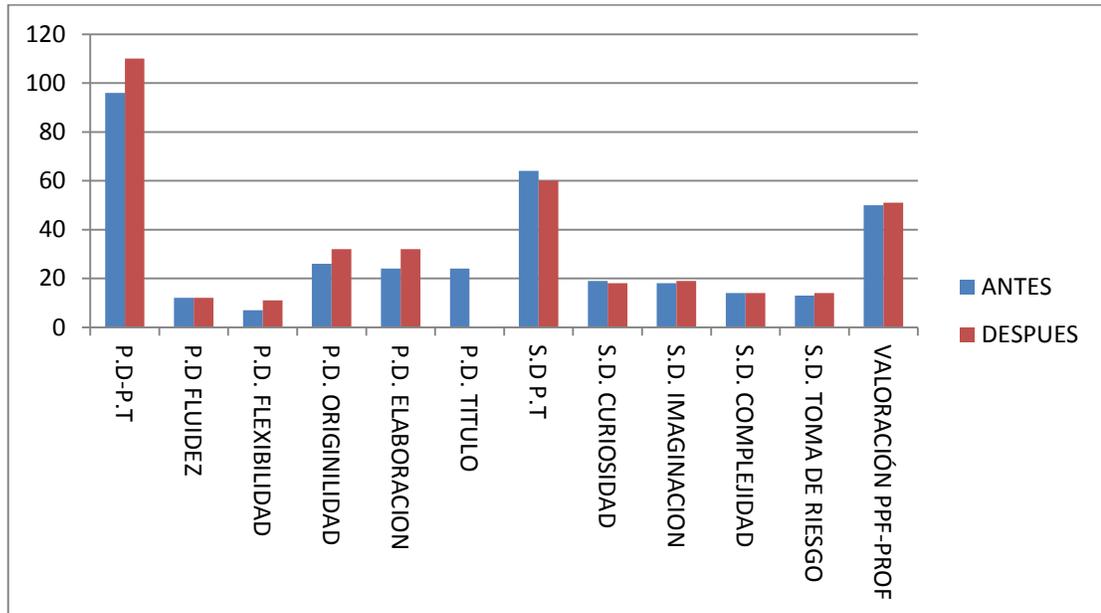
Nivel de creatividad según el CAP para Nicole antes-después del programa
“Crear en Escena”



Interpretación: En la gráfica, el total del pensamiento divergente aumenta de manera significativa luego del programa, mientras que sus indicadores de fluidez, originalidad, elaboración se mantienen en el puntaje inicial sin embargo, el indicador “título” incrementa y el indicador de flexibilidad se muestra inconstante durante el taller. Dentro del sentimiento divergente, sus indicadores se elevan considerablemente mientras que, el puntaje bruto del mismo disminuye, lo cual indica una inconstancia en el sentirse creativa. La valoración de padres y profesores respecto a Nicole, se incrementa y las opiniones coinciden en cuanto a sus actitudes creativas.

Gráfico N° 5

Nivel de creatividad según el CAP para Sebastián, antes-después del programa
“Crear en Escena”

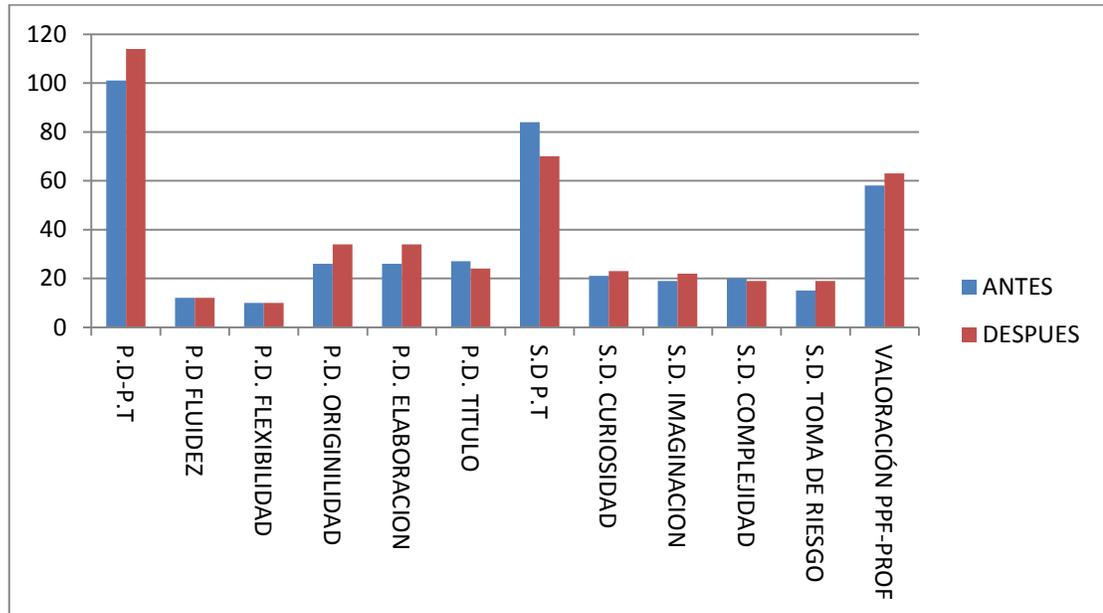


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: El puntaje total del pensamiento divergente obtenido luego del programa varía significativamente, haciendo mantener la fluidez en su mismo nivel, aumentado su flexibilidad, originalidad y elaboración. Sin embargo Sebastián no confía que es creativo (sentimiento divergente), por lo mismo su puntaje disminuyó, manteniendo y elevando ciertos indicadores tales como toma de riesgo, imaginación y complejidad. La valoración de padres y tutor hacia las actitudes creativas de Sebastián coinciden más, eso hace estimar que él las mantiene tanto dentro y fuera del colegio.

Gráfico N° 6

Nivel de creatividad según el CAP para Pierina, antes-después del programa “Crear en Escena”

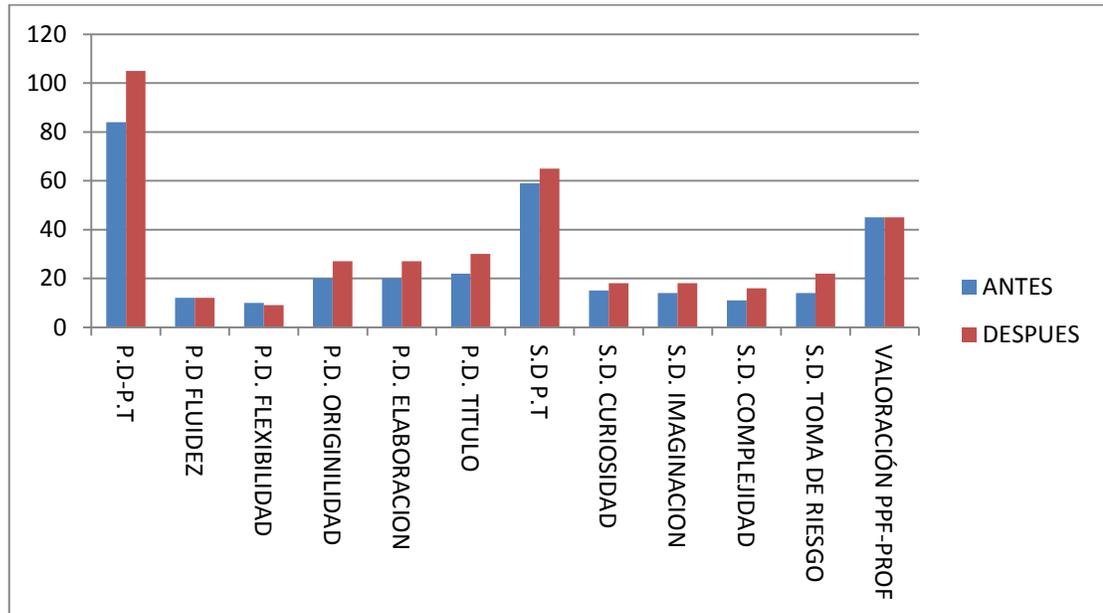


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: Pierina luego de haber experimentado el programa “Crear en Escena” el puntaje total de su pensamiento divergente despunta de manera significativa, manteniendo los indicadores de fluidez, flexibilidad y elevando mucho su originalidad y elaboración. Sin embargo Pierina no siente que es creativa en todo momento y hay muchos desniveles entre el antes y después del programa. Siendo la valoración de sus padres y tutor hacia las conductas de ella más precisa, tanto en casa como colegio.

Gráfico N° 7

Nivel de creatividad según el CAP para Javier, antes-después del programa “Crear en Escena”

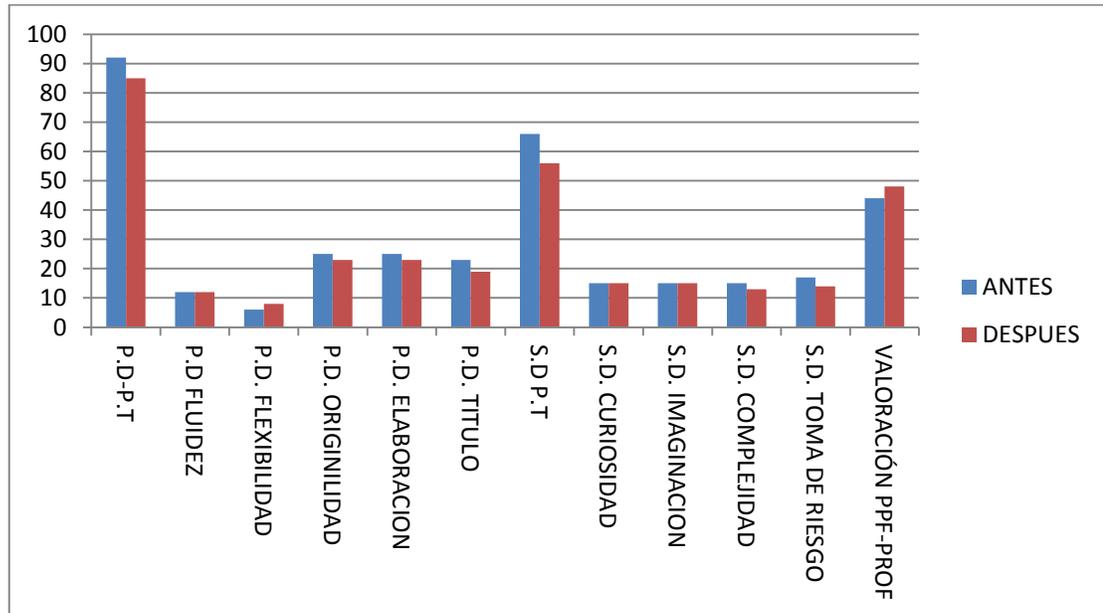


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: El puntaje total obtenido del pensamiento divergente de Javier luego del programa es significativo, incrementando los puntajes de indicadores tales como su original, elaboración y título. Además, el puntaje total de su sentimiento divergente también aumento de manera significativa, así mismo sus indicadores de curiosidad, imaginación, complejidad y toma de riesgo. Manteniendo la misma valoración que tienen sus padres y tutor referentes a sus actitudes creativas dentro y fuera de casa.

Gráfico N° 8

Nivel de creatividad según el CAP para Micaela, antes-después del programa “Crear en Escena”

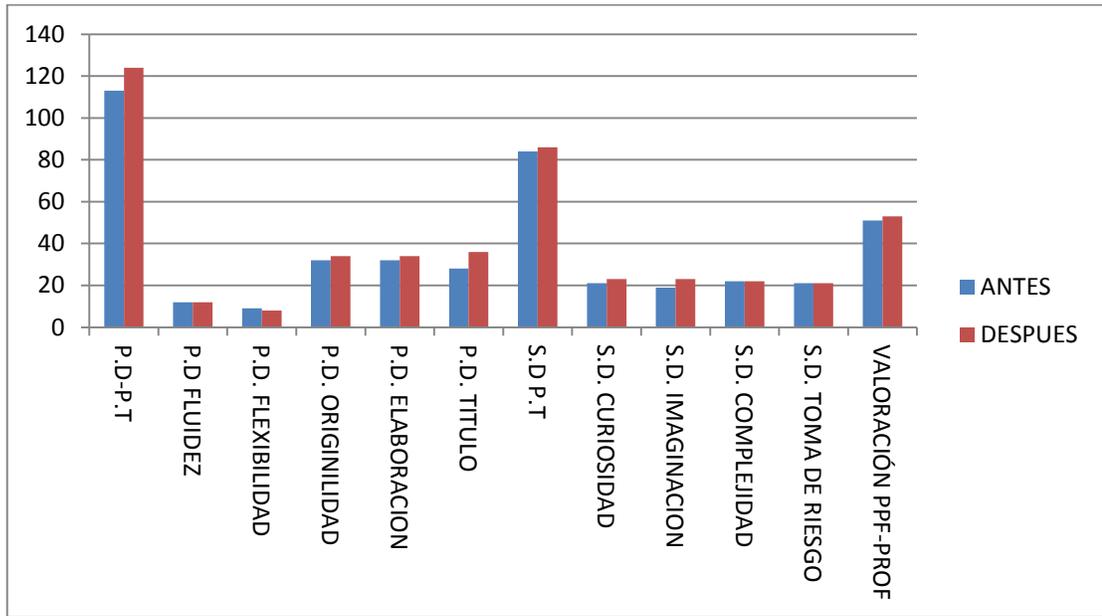


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: El puntaje total para Micaela de su pensamiento divergente varía mucho. Siendo el único indicador elevado la flexibilidad. Además, luego del programa Micaela no siente ser creativa, manteniendo su nivel de curiosidad e imaginación iniciando el programa. La valoración de sus padres y tutor referente a su conducta creativa aumenta luego la experiencia.

Gráfico N° 9

Nivel de creatividad según el CAP para Alexander, antes-después del programa “Crear en Escena”

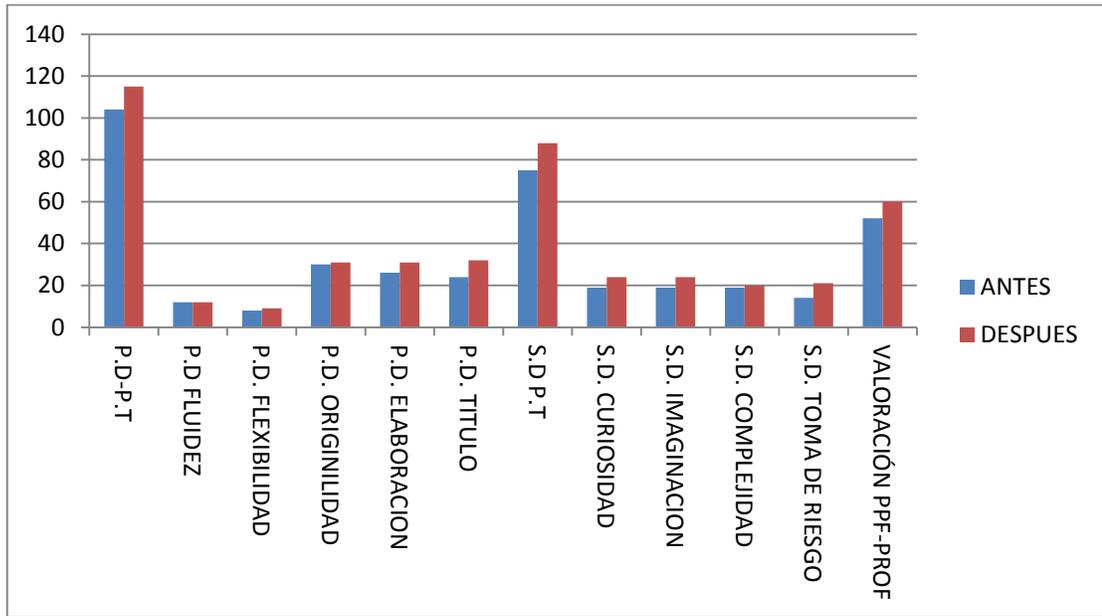


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: Alexander obtiene un puntaje total significativo de su pensamiento divergente luego del programa “Crear en Escena”, manteniendo su indicador de fluidez y aumentando su originalidad, elaboración y título. Al término de la experiencia siente ser creativo, aumentando los indicadores de curiosidad e imaginación y manteniendo el indicador de complejidad y toma de riesgos. Su padre y tutor, refieren y coinciden de las conductas creativas de Alexander luego del programa.

Gráfico N° 10

Nivel de creatividad según el CAP para Renato, antes-después del programa “Crear en Escena”

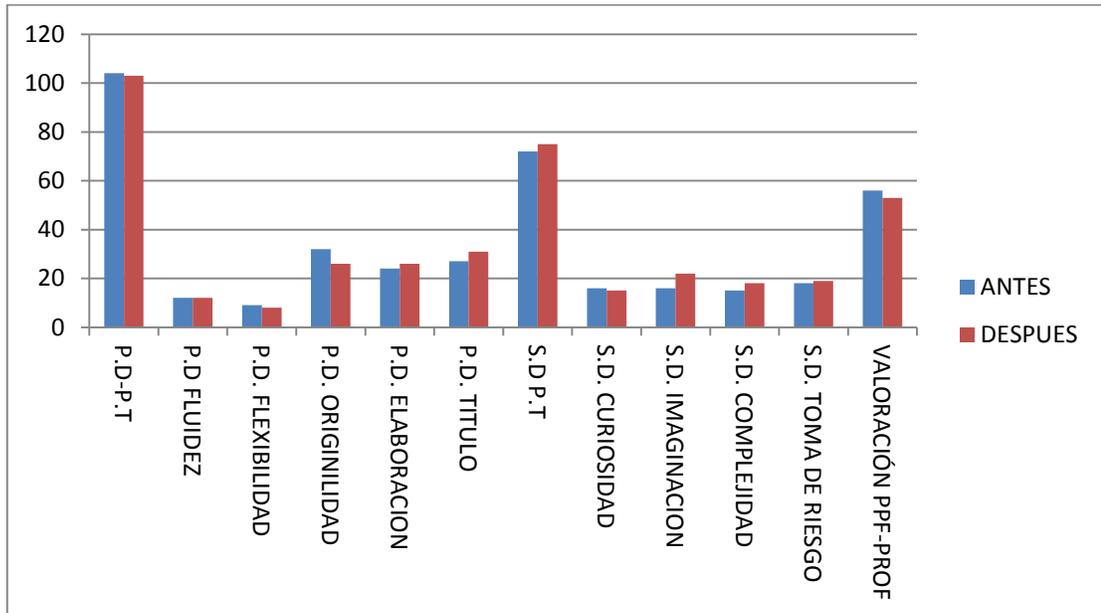


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: El puntaje total del pensamiento divergente para Renato es significativo, aumentando los indicadores de flexibilidad, originalidad, elaboración y título. Renato siente ser creativo (sentimiento divergente) aumentando sus indicadores de curiosidad, imaginación, complejidad y toma de riesgo. La valoración que los padres y tutor refieren sobre sus conductas creativas aumenta y coincide al término de la experiencia.

Gráfico N° 11

Nivel de creatividad según el CAP para Zebastián, antes-después del programa “Crear en Escena”

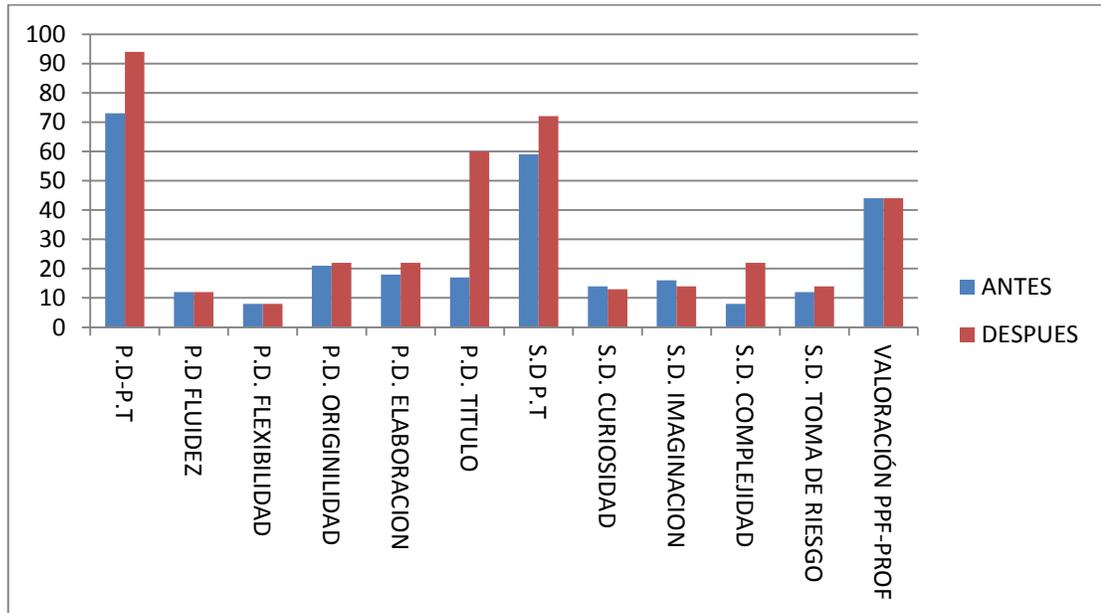


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: Zebastián presenta un puntaje total de su pensamiento divergente casi igual al inicio del programa, manteniendo su fluidez y aumentando su elaboración y título. Dentro del puntaje total del sentimiento divergente, los indicadores como la imaginación, complejidad y toma de riesgo. Las conductas creativas que presenta tanto en el colegio como en casa no son las mismas, según la valoración de padres y tutor.

Gráfico N° 12

Nivel de creatividad según el CAP para Sebastián, antes-después del programa “Crear en Escena”

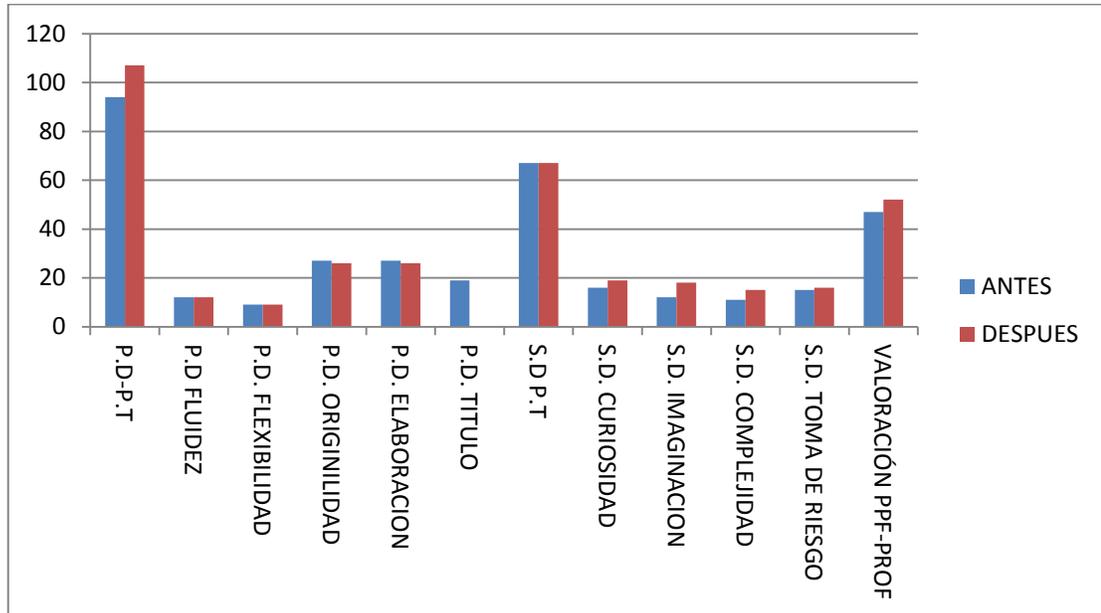


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: Sebastián luego del programa, obtiene un puntaje total significativo de su pensamiento divergente, donde los indicadores de fluidez y flexibilidad se mantienen, aumentando en originalidad, elaboración y título. De acuerdo con su sentir creativo (sentimiento divergente) la complejidad y toma de riesgos aumenta. Las valoraciones de los padres y tutor referente a las conductas creativas de Sebastián, coinciden y aumentan dentro y fuera de casa.

Gráfico N° 13

Nivel de creatividad según el CAP para Yamir, antes-después del programa “Crear en Escena”

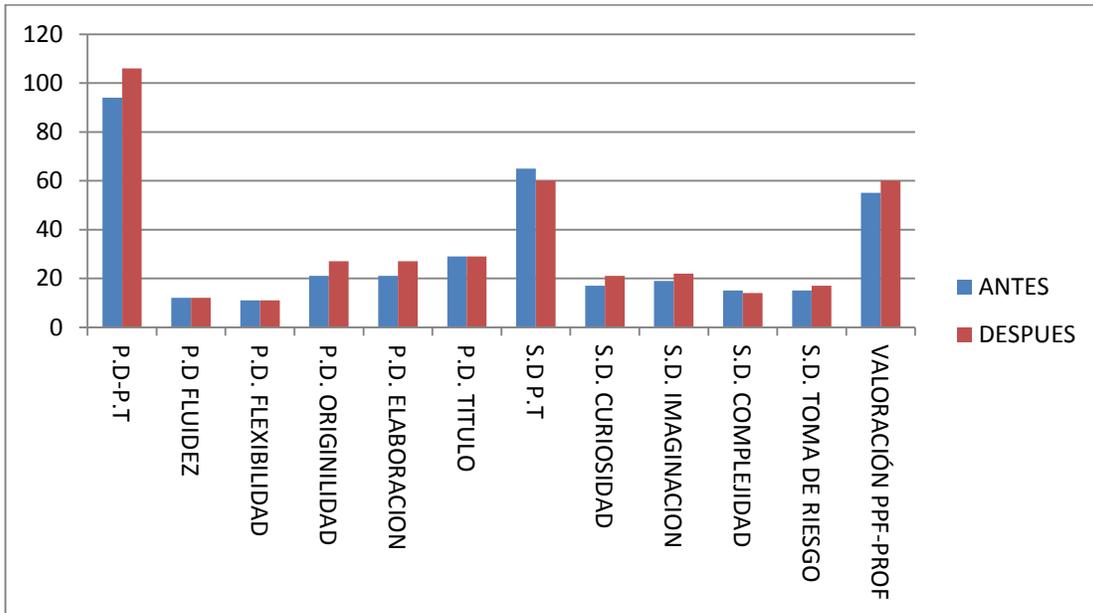


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: El puntaje total del pensamiento divergente de Yamir luego de participar del programa aumenta significativamente. Donde los indicadores de fluidez, flexibilidad se mantienen estables, variando y aumentando el título. El puntaje total del sentimiento divergente se mantiene sin embargo, aumentan todos sus indicadores como son la curiosidad, imaginación, complejidad y toma de riesgo. Así mismo, se observa un aumento y coincidencia en la valoración de sus padres y tutor en cuanto a sus conductas creativas tanto dentro y fuera del colegio.

Gráfico N° 14

Nivel de creatividad según el CAP para Diego, antes-después del programa
“Crear en Escena”

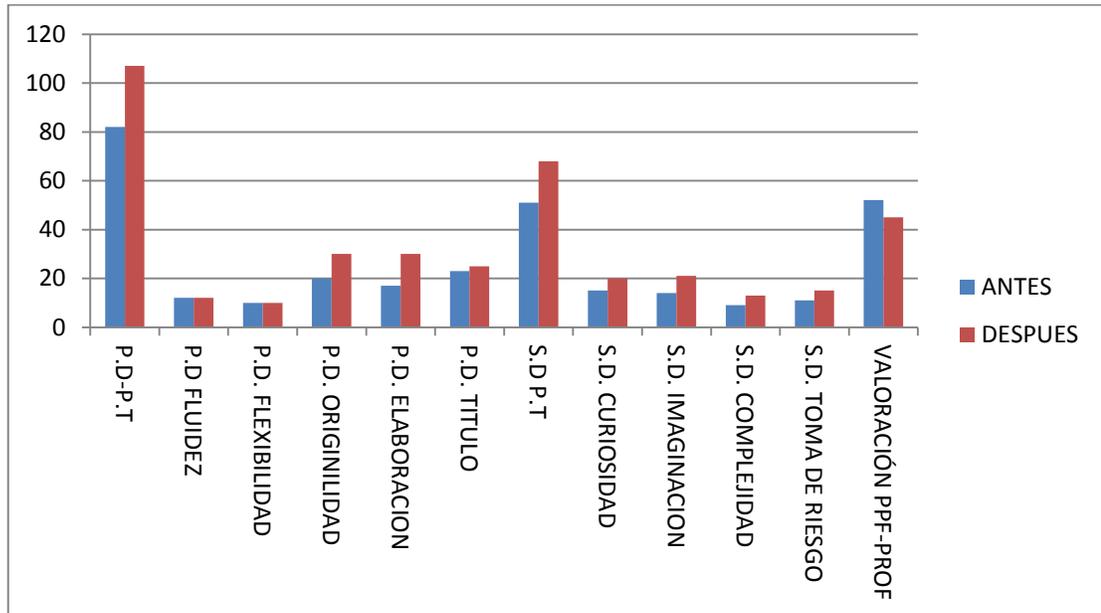


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: El puntaje total del pensamiento divergente de Diego luego del programa aumenta significativamente, manteniendo los indicadores de fluidez, flexibilidad y título pero aumentando su originalidad y elaboración. Disminuyó el puntaje total del sentimiento divergente sin embargo, los indicadores de curiosidad, imaginación y toma de riesgo variaron/aumentaron significativamente, casi manteniendo su complejidad. La valoración de sus padres y tutor referente a sus conductas creativas incrementa y coincide.

Gráfico N° 15

Nivel de creatividad según el CAP para Rafael, antes-después del programa “Crear en Escena”

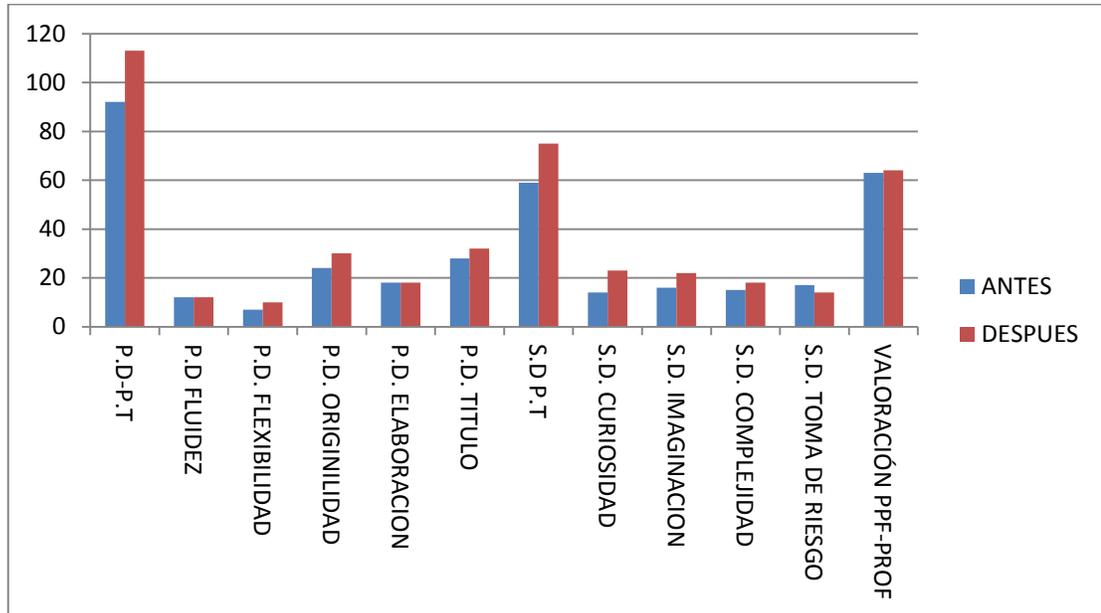


Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: Luego de experimentar el programa, Rafael obtiene un puntaje total significativo de su pensamiento divergente, manteniendo los indicadores de fluidez, flexibilidad, aumentando su originalidad, elaboración y título. Rafael siente ser más creativo al término del programa (sentimiento divergente) donde los indicadores de curiosidad, imaginación, complejidad y toma de riesgos aumentan considerablemente. Sin embargo la valoración que refieren sus padres y tutor acerca de su conducta creativa disminuye y no coincide.

Gráfico N° 16

Nivel de creatividad según el CAP para Narda, antes-después del programa “Crear en Escena”



Fuente: Tabla N° 1

Interpretación: El puntaje final del pensamiento divergente de Narda aumenta significativamente luego del programa, manteniendo los indicadores de fluidez y elaboración y aumentando su flexibilidad, originalidad y título. Además, el puntaje total de su sentimiento divergente aumenta significativamente, así como también sus indicadores de curiosidad, imaginación, complejidad. La valoración obtenida de sus padres y tutor referida a sus conductas creativas también aumenta y coincide al término de la experiencia.

5.3.3 PERCEPCIÓN GRUPAL REFERENTE A LA IMPROVISACIÓN TEATRAL

Tabla N° 2

Percepción grupal referente a la improvisación teatral antes – después del programa: “Crear en Escena”

	ANTES		DESPUES	
	SÍ	NO	SÍ	NO
1. ¿Sabes qué significa "Teatro"?	5	11	13	3
2. ¿Alguna vez has hecho teatro?	5	11	16	11
3. ¿Alguna vez has ido al teatro?	6	10	8	8
4. ¿Conoces el teatro de la improvisación?	8	8	16	0
5. ¿Crees que se necesita ser creativo para hacer improvisación teatral?	12	4	0	16
6. ¿Crees que el teatro de la improvisación se relaciona con el “Arte”?	3	13	16	0
7. ¿Crees que la improvisación teatral se relaciona con tu vida cotidiana?	2	14	13	3
8. Uno de los muchos cursos que llevas es “Arte” ¿Crees que es suficiente una hora a la semana?	14	2	16	0
9. ¿Crees que el curso “Arte” debe tener más horas de ejecución?	14	2	16	0
10. ¿Crees que sería buena idea implementar la improvisación teatral como un curso más, dentro de tu horario de clases?	15	1	16	0

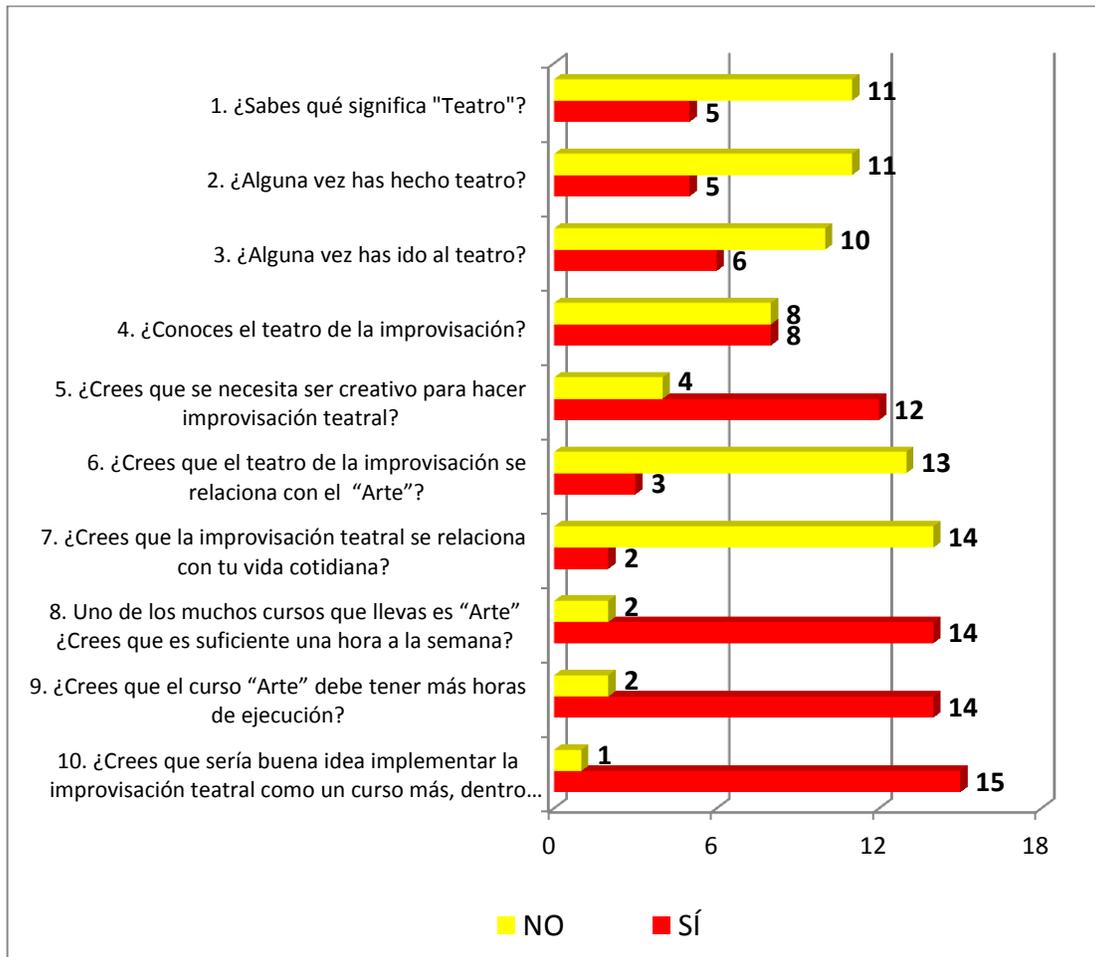
Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

$p < 0.05$ existe diferencia significativa

Interpretación: Existe diferencia significativa en la percepción referente a la improvisación teatral antes – después del programa. ($p = 0.049$).

Gráfico N° 3

“Percepción grupal referente a la improvisación teatral- antes del programa”

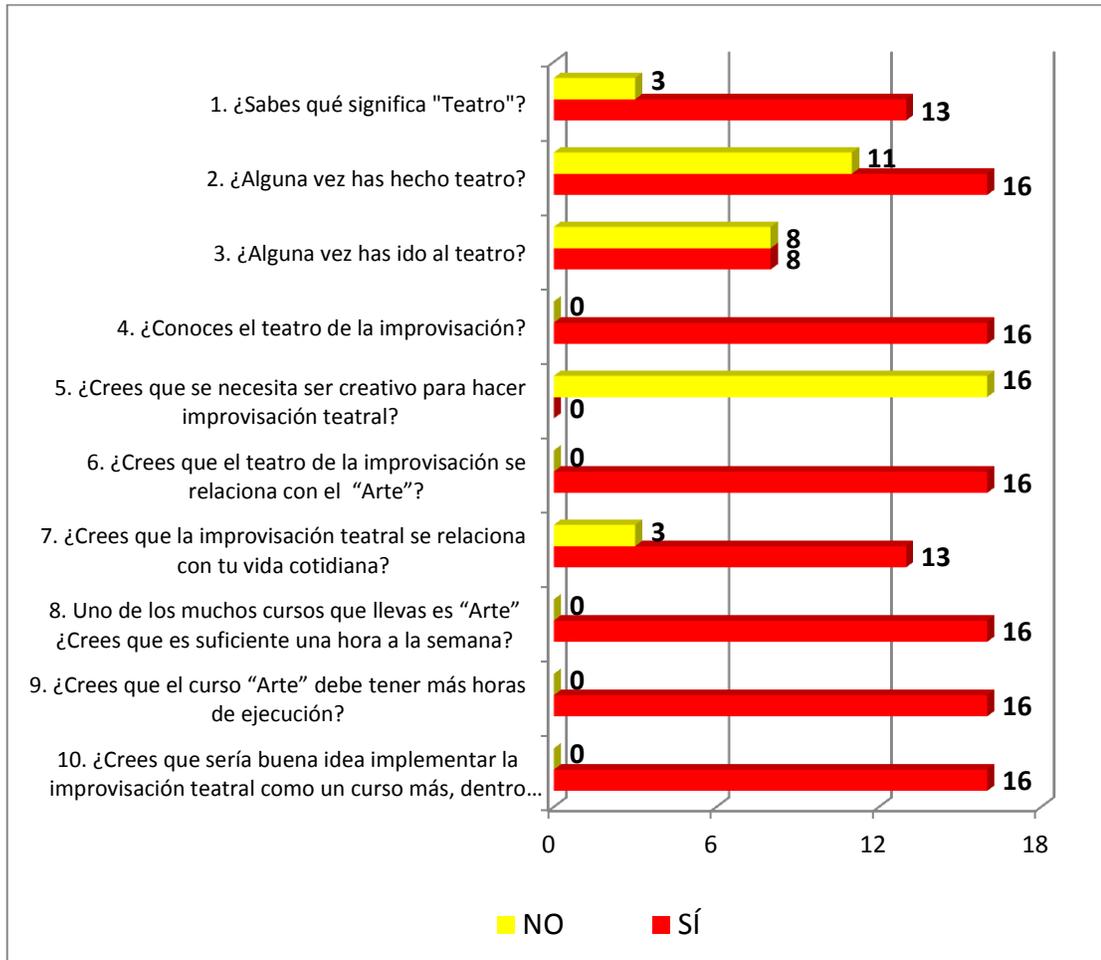


Fuente: Tabla N° 2

Interpretación: En el gráfico se puede observar que en las cuatro primeras preguntas hay una división grupal en cuanto al tema de teatro, así como también – partiendo de la quinta pregunta- entenderlo como un espacio sólo para personas creativas y que éste- refiriendo al teatro de la improvisación- no se relaciona con la vida, además no se le relaciona con el “Arte”. Finalmente, es visible- partiendo de la octava pregunta- que el curso “Arte” debería ser ejecutado más horas, así como también gusta la idea de implementarlo con otras maneras de expresión como éste requiere.

Gráfico N° 4

“Percepción grupal referente a la improvisación teatral- después del programa”



Fuente: Tabla N° 2

Interpretación: Luego del programa, la percepción hacia el teatro de la improvisación aumenta positivamente. Considerándolo como una manera de expresión por lo mismo: es arte. Y además acogen la idea de que éste se relacione con su vida, queriendo más horas de ejecución e implementación de la improvisación teatral y otras formas de expresión para su formación integral.

5.3.4 PERCEPCIÓN GRUPAL REFERENTE A LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Tabla N° 3

Percepción grupal referente a la expresión artística antes – después del programa: “Crear en Escena”

	ANTES		DESPUES	
	SÍ	NO	SÍ	NO
1. “Arte” significa sólo hacer manualidades, dibujos y pinturas fantásticas....	12	4	5	11
2. “Arte” es un curso que llevo en el colegio y no me importa tanto como “Matemática o Comunicación”	14	2	4	12
3. Sé que significa expresión artística	10	6	15	1
4. Entiendo que expresión artística es sólo para las personas que saben dibujar, pintar y hacer manualidades	9	7	3	13
5. La expresión artística me ayuda a ser yo mismo	7	9	14	2
6. Siento que no sólo puedo ser bueno dibujando, pintando y haciendo manualidades	10	6	6	7
7. Por lo general siempre me dicen qué debo, cómo y hasta dónde debo hacer mis trabajos en arte.	14	2	5	11
8. Considero que bailar, actuar, cantar, tocar un instrumento musical, etc.; pueden ser formas de expresión artística.	9	7	16	0
9. Me gustaría hacer diferentes formas de expresión artística, como las mencionadas anteriormente.	8	8	14	2

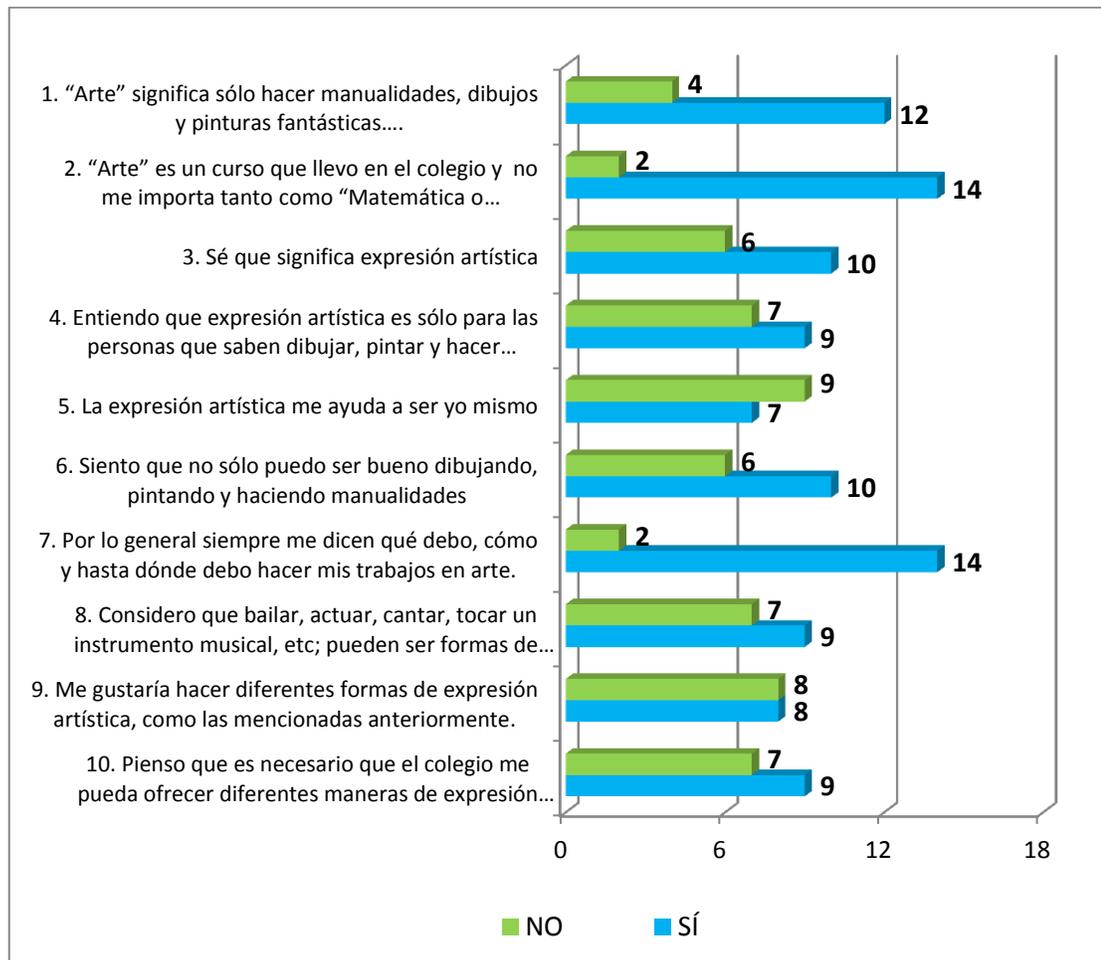
10. Pienso que es necesario que el colegio me pueda ofrecer diferentes maneras de expresión artística para conocerme y desarrollarme de manera integral.	9	7	15	1
--	---	---	----	---

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon
 $p < 0.05$ existe diferencia significativa

Interpretación: Existe diferencia significativa en la expresión artística antes – después del programa. ($p = 0.832$)

Gráfico N° 5

“Percepción grupal de la expresión artística antes programa”

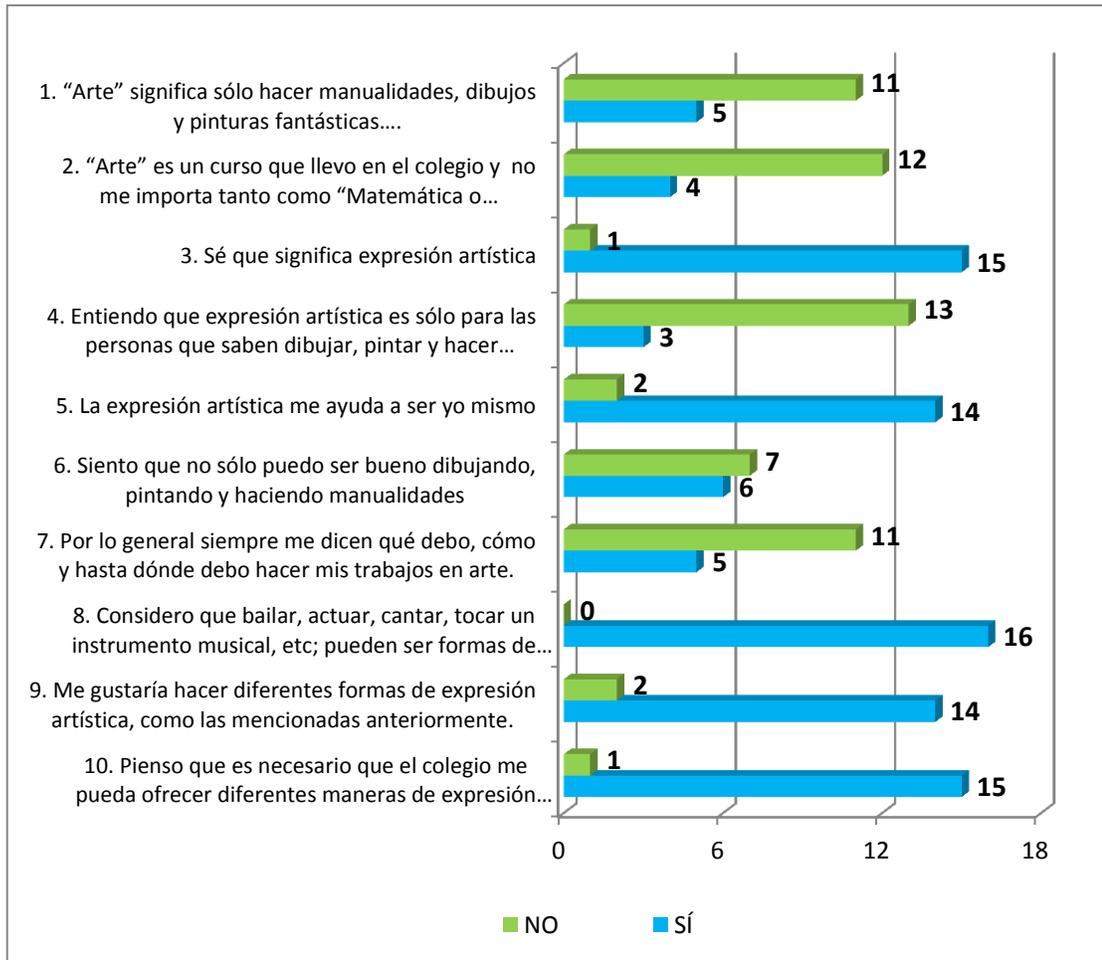


Fuente: Tabla N° 3

Interpretación: En el gráfico- antes del programa- se observa un claro estereotipo del curso y concepto de la expresión artística donde sólo abarca el dibujo, pintura y manualidades, considerándolo un curso más y menos importante, donde a la mayoría se le dice cómo, dónde y hasta cuándo debe hacer un trabajo encargado. Además, muchos afirman que pueden ser muy buenos en otras técnicas y que tocar un instrumento musical, bailar, cantar y actuar, etc. no son formas de expresión artística sin embargo, a la mitad del grupo le gustaría experimentar nuevas maneras de expresión y que el colegio debería brindar esas posibilidades.

Gráfico N° 4

“Percepción grupal referente a la expresión artística después programa”



Fuente: Tabla N° 3

Interpretación: Luego de la experiencia, se observa un aumento significativo de la percepción grupal referente a la expresión artística. La mayoría entiende que “arte” es más que dibujar, pintar o hacer manualidades, creen a la expresión artística como necesaria dentro de su vida por ser expresión propia a través de diferentes maneras: actuar, bailar, cantar, tocar un instrumento musical, etc. Además consideran necesaria la integración de éstas para su crecimiento y formación integral.

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

6.1 CONCLUSIONES

1. En los instrumentos CAP-a nivel grupal- se observa una diferencia significativa en el total de la Prueba de Pensamiento Divergente entre antes – después del programa “Crea en Escena” ($p=0.000$). Asimismo, existe diferencia significativa en originalidad ($p=0.044$) y elaboración ($p=0.001$) y no existe diferencia significativa en flexibilidad ($p=0.769$) y título ($p=0.481$) entre antes – después del programa, respectivamente. Con respecto a la Prueba de Sentimiento Divergente no existe diferencia significativa en el total entre antes – después del programa ($p=0.434$). Asimismo, existe diferencia significativa en sus indicadores tales como: curiosidad ($p=0.002$) e imaginación ($p=0.001$) y no existe diferencia significativa en toma de riesgo ($p=0.150$) y complejidad ($p=0.100$) entre antes – después del programa, respectivamente.
2. En los instrumentos CAP- a nivel individual- los niños presentan un aumento significativo de puntajes totales en cuanto al pensamiento divergente y sus indicadores, así como también la mayoría- según las pruebas de sentimiento divergente- sienten ser creativo.
3. Existe diferencia significativa en la percepción grupal referente a la improvisación teatral antes – después del programa. ($p=0.049$).
4. Existe diferencia significativa en la percepción grupal la expresión artística antes – después del programa. ($p=0.832$)

6.2 SUGERENCIAS

1. Demostrando que el trabajo con el CAP es posible medir la creatividad de los estudiantes, sería conveniente que éste sea diversificado a través de esta investigación como recurso y uso de los docentes y/o psicólogos para conocer y por consiguiente, ayudar a quienes están en nuestras manos.
2. Para la concreción de la primera sugerencia, sería necesario incluir el CAP dentro del proyecto institucional anual del colegio particular “Talentus Villa” del distrito de Chorrillos- Lima.
3. Considerando las percepciones de la improvisación teatral y arte, es conveniente incluir a la impro como un curso más dentro del horario escolar dentro del colegio con niños y/o adolescentes, así mismo: iniciar la búsqueda e integración de nuevas maneras de expresión dentro de la institución “Talentus Villa” para contribuir con la formación de los estudiantes.
4. Es necesario usar espacios de creación con todos los estudiantes, sin excepciones, incluso creo que es aún más necesario emplearlos cuando hay personas inclusivas para no sólo su integración, sino por ser necesidad de ser “el expresar” de una manera personal.

BIBLIOGRAFÍA

- ARGENTINO Galván Omar (2013) *“Del salto al vuelo-Manual de la impro”*, Madrid, ed. Improtour.
- UMBERTO Eco (2006) *“¿Cómo se hace una tesis?”* España, Edit. Gedisa.
- SÁNCHEZ Carlessi Hugo/ REYES Meza Carlos *“Metodología y Diseños de Investigación Científica”* Lima, Universidad Ricardo Palma/ Editorial Universitaria.
- STOKOE Patricia (1978) *“La expresión corporal y el adolescente”* Argentina, Edit. Barry.
- CHIRINOS Ponce Alberto Raúl (2007) *“Nuevo Manual Constructivismo- Compendio”* Lima, Dist. Jc.
- FUX María () *“Danza, Experiencia de Vida y Educación”* Buenos Aires- Argentina, Edit. Paidós-Biblioteca del Educador Contemporáneo.
- LADISH Lorraine (2000) *“Niño Creativo, Niño feliz”* España, Edit. Obelisco.
- ROS Nora (2002) *“El lenguaje artístico, la educación y la creación”* Argentina, Revista Iberoamericana de Educación.
- VIGOTSKY Lev Semionovich (1996) *“Perspectivas- revista trimestral de educación”* Unesco.
- BOAL Augusto () *“Juegos para actores y no actores”* Edit. Alba. Artes Escénicas.
- VISGOSTKY Lev Semionovich (1997), *“La imaginación y el Arte en la infancia”*, Ensayo psicológico Fontamara.
- BALLESTER V. Antonio (2002), *“El aprendizaje significativo en la práctica”*, España.
- ESQUIVAS Serrano María Teresa (2004), *“Creatividad, Definiciones, Antecedentes y Aportaciones”*, Revista Digital Universitaria- UNAM.
- WILLIAMS Frank(1969), *“Paquete de Valoración de la Creatividad: CAP (Creativity Assessment Packet)*, New York, Editor: D.O.K,

- Juan E. Jiménez Gonzales, Ceferino Artilés Hernández, Cristina Rodríguez Rodríguez y Eduardo García Miranda, *“Adaptación y Baremación del Pensamiento Creativo de Torrance”*, Colombia, Canarias 2007, pág

ANEXOS

- Encuesta I: Percepción referente a la Improvisación teatral.
- Encuesta II: Percepción referente a la expresión artística.
 - CAP (Paquete de Valoración de Creatividad)
 - Programa “Crear en Escena”
- DVD “Crear en Escena” (Incluye: Fotografías, Testimonios, Bloopers)

ENCUESTA I

Tu opinión importa. Aquí te presento 10 preguntas, las cuales están referidas a la improvisación teatral; tus respuestas serán de carácter anónimo por lo tanto te pido marcarlas con la mayor sinceridad posible.

1. ¿Sabes cuál es el significado de Teatro?

Sí: No:.....

Si marcaste sí "sí" ¿Cuál es?

.....
.....
.....

2. ¿Alguna vez has hecho teatro?

Sí: No:.....

Si marcaste "sí" ¿Dónde y desde cuándo?

.....
.....

3. ¿Alguna vez has ido al teatro?

Sí: No:.....

4. ¿Conoces el teatro de la improvisación?

Sí: No:.....

5. ¿Crees que se necesita ser creativo para hacer improvisación teatral?

Sí: No:.....

Si marcaste "sí" ¿Por qué?

.....
.....
.....
.....

6. ¿Crees que el teatro de la improvisación se relaciona con el "Arte"?

Sí:..... No:.....

Si es "no" ¿Por qué?

.....
.....
.....

7. ¿Crees que la improvisación teatral se relaciona con tu vida cotidiana?

Sí:..... No:.....

8. Uno de los muchos cursos que llevas es "Arte" ¿Crees que es suficiente una hora a la semana?

Sí:..... No:.....

9. ¿Crees que el curso "Arte" debe tener más horas de ejecución?

Sí:..... No:.....

10. ¿Crees que sería buena idea implementar la improvisación teatral como un curso más, dentro de tu horario de clases?

Sí:..... No:.....

ENCUESTA II

Tu opinión importa. Aquí te presento 10 preguntas, las cuales están referidas a la expresión artística; tus respuestas serán de carácter anónimo por lo tanto te pido marcarlas con la mayor sinceridad posible.

1. "Arte" significa sólo hacer manualidades, dibujos y pinturas fantásticas....

Sí:..... No:.....

2. "Arte" es un curso que llevo en el colegio y no me importa tanto como "Matemática o Comunicación"

Sí:..... No:.....

3. Sé que significa expresión artística

Sí:..... No:.....

Si marcaste "sí" ¿Cuál es?

.....
.....
.....
.....
.....

4. Entiendo que expresión artística es sólo para las personas que saben dibujar, pintar y hacer manualidades

Sí:..... No:.....

5. La expresión artística me ayuda a ser yo mismo

Sí:..... No:.....

6. Siento que no sólo puedo ser bueno dibujando, pintando y haciendo manualidades

Sí:..... No:.....

7. Por lo general siempre me dicen qué debo, cómo y hasta dónde debo hacer mis trabajos en arte.

Sí:..... No:.....

8. Considero que bailar, actuar, cantar, tocar un instrumento musical, etc; pueden ser formas de expresión artística.

Sí:.....
No:.....

9. Me gustaría hacer diferentes formas de expresión artística, como las mencionadas anteriormente.

Sí:.....
No:.....

10. Pienso que es necesario que el colegio me pueda ofrecer diferentes maneras de expresión artística para conocerme y desarrollarme de manera integral.

Sí:.....
No:.....

PROGRAMA: “CREAR EN ESCENA”
JUEGOS BASADOS EN EL TEATRO DE LA
IMPROVISACIÓN

INDICE

1. INTRODUCCIÓN 89

2. ASPECTOS FORMATIVOS 90

3. MI ENCUENTRO CON EL TEATRO 91

4. JUEGOS BASADOS EN EL TEATRO DE LA IMPROVISACIÓN 92

5. LAS REGLAS DE LA IMPRO 105

6. SESIONES DEL PROGRAMA DE JUEGOS BASADOS EN EL TEATRO DE LA IMPROVISACIÓN 107

7. BIBLIOGRAFÍA 127

1. INTRODUCCIÓN

Con este programa no pretendo encasillar ni limitar los juegos basados en la improvisación teatral. Hay muchos, estos son sólo algunos, los cuales he venido ejecutando como parte de mi formación como improvisadora y considero muy buenos para realizar actividades creativas con los niños; como lo califica el maestro Omar Argentino, la *impro* es “Globalizada, generosa y democrática, la *impro* acoge a todo aquél que desee acercarse a la escena espontánea. Como si se tratase de un deporte o de música, los niveles de compromiso, dedicación, talento, suerte y perseverancia dependen de cada grupo o individuo que acometa su práctica²²”. Gracias a la *improvisación* veo muchas situaciones con más atención que antes y desde otra perspectiva, desde las acciones físicas cotidianas, aceptación de ideas, hasta la simple escucha; me entusiasma los resultados que existir en los niños si se atreven a jugarla. No quiero formar improvisadores, mucho menos actores, sino como docente deseo acercarles los lenguajes de las disciplinas artísticas- tan encasilladas y limitadas en el sector educativo- que les permitan nuevos y distintos modos de comunicación y expresión, desarrollando las competencias individuales interrelacionadas con lo social, a través de la sensibilización, la experimentación, la imaginación y la creatividad. Es importante que la escuela promueva actividades artísticas como la improvisación para que puedan ser vividas con hechos creativos. De esta manera, el programa será aplicado durante 7 semanas en días interdiarios, formando parte del horario de los niños como un curso más, al término de este, se realizará una muestra final donde podrán ejecutar sus juegos favoritos. Entonces, que se vea así, una propuesta-de espero muchas- que promuevan la importancia del arte en todas sus manifestaciones como necesidad del ser.

“En la filosofía de la Educación por el Arte, no se pretende formar artistas profesionales, sino formar un pueblo que practique y disfrute actividades artísticas, hechos creativos, o sea reivindicar los lenguajes artísticos como formas estéticas de comunicación entre los hombres” (Patricia Stokoe, 1990)

²² Omar Argentino, *Del Salto Al Vuelo*, Madrid, 2013, pág. 2

2. ASPECTOS FORMATIVOS

A veces pareciera que la escuela olvidara su responsabilidad por una educación integral del ser en crecimiento, en todos los planos: el desarrollo cognoscitivo y afectivo debe ir de la mano, entonces con este programa no sólo pretendo darle “cabida” a la *impro* por un periodo de tiempo en la vida de los escolares, sino demostrar que es necesaria su inclusión dentro de la programación anual para diferentes y mejores resultados.

Considero que la ejecución de estos juegos basados en el teatro de la *impro* dentro de la programación anual y curricular de los niños y adolescentes, aunque fuesen un par de horas semanales, ayudaría bastante en la formación no sólo creativa, sino también en la formación social y emocional.

En la improvisación se fomenta el trabajo en equipo, los niños y jóvenes deben aprender a colaborar para lograr un fin común. Cabe resaltar la importancia de un maestro creativo para poder impulsar o componer juegos con el fin de relacionarse con todo el grupo. El valor creativo dentro de la *impro* es increíble, es constante creación propia y grupal, lo propuesto por una persona y lo puesto o creado en grupo no tiene límites. Esto ofrece una oportunidad más para la participación individual y colectiva de estimular habilidades creativas que puedan ser usadas durante toda su vida con un quehacer sano y constructivo.

Por supuesto que frente a toda la tecnología y pasatiempos pasivos, poco creativos y activos, una muy buena manera de contrarrestar todo lo dicho es la querida *impro*. El interés lúdico en los niños dentro de la escuela no debe bajar, todo lo contrario, se deben despertar actividades que den espacio a la recreación. Además este tipo de actividades grupales y recreativas provocan la necesidad de vencer obstáculos donde se integran muy bien entre sí y sí mismos.

Patricia Stokoe, lo resalta en una de sus aportaciones escritas a la danza que, “son muy valiosos los juegos de reacción rápida, estos exigen un alto grado de flexibilidad y evitan la estereotipia” así como la danza, la *impro* también por formar parte del arte escénico brinda las posibilidades de la constante creación por parte de sus jugadores. “El hecho de ser una actividad colectiva implica la necesidad de adaptarse al grupo y, dentro del grupo, al compañero con el cual le toca trabajar y con quien se turna en el intercambio de roles”²³

²³ Patricia Stokoe, *La expresión corporal y el adolescente*, Buenos Aires, Barry. 1970, pág. 14.

3. MI ENCUENTRO CON EL TEATRO

Años atrás, el lugar donde me veo con niños los próximos años: el escenario, era un lugar donde sudaba frío, tartamudeaba e incluso tenía ganas de llorar y salir corriendo. Las exposiciones, dramatizaciones y actuaciones durante la secundaria eran para mí una tortura donde menos quería participar.

Una vez escuché que el ser humano no elige al teatro, todo lo contrario, él te escoge y cuando lo hace, pasan cosas, sensaciones inexplicables y momentos increíbles; a mí me escogió hace 7 años, como dirían muchos “de casualidad” esto sucedió cuando repentinamente me rogaron “imitar” para una actuación del colegio (*mi último año*) a un personaje de una película conocida de ese entonces, el cual nunca había mostrado en público, sólo a un par de amigas, pero ellas me delataron y se los agradezco. Hasta ahora no entiendo cómo logré sentirme tan cómoda, tranquila, con ganas de hacerlo bien, ese día me divertí y sentí que viví lo que hice por primera vez en un escenario, me di cuenta que había una parte de mí que no conocía, a raíz de mi experiencia considero que no existen esas llamadas “casualidades”. Todo pasa por una razón específica.

Y es así que descubrí casi a la par mi vocación artística con la docencia, pero cuando ingresé a la universidad para estudiar educación, no existía un movimiento teatral. Así que con unos amigos interesados en la actuación, empezamos a reunirnos para crear y/o aportar juegos basados en el teatro de la improvisación en el mismo patio de la universidad. Dos años más tarde nace UPTeatro donde reafirmamos nuestra técnica y vivimos la universidad de otra manera, una más completa e integral. Reafirmamos y aprendimos mucho: más juegos de *impro*, incluso hicimos montajes y ahora como egresada continuo mi formación escénica bailando (*Escuela D1 de Vanía Masias*) y haciendo *impro* con el grupo Colectivo Imprología, donde no paro de aprender y descubrir todo lo que puede hacer el arte y en este caso particular, la *impro* como el juego más completo y enriquecedor.

En lo personal, el arte escénico se ha convertido en mi fuerza y manera de expresión y este camino con el teatro de la *impro* ha significado un continuo autodescubrimiento: cuestionarme acerca de cuánto estoy dispuesta a arriesgar para poder escuchar, ayudar, recibir y dar a una persona que quizás conozca muy poco o nada dentro de un escenario. El olvidarse del “reconocimiento individual” y compenetrarse con el resto para poder resolver problemas y no aumentar conflictos, el hecho de CREAR y no parar de hacerlo es genial. Esta experiencia hace cuestionarme qué resultados habría si tan sólo empleara algunos de los muchos juegos basados en el teatro de la improvisación en un grupo de niños.

Aquí, una propuesta.

4. JUEGOS BASADOS EN EL TEATRO DE LA IMPROVISACIÓN

- **TRES COSAS ☺**

***Participantes:** De 9 a 18.

***Indicadores creativos:** Fluidez – Flexibilidad – Originalidad - Elaboración.

Forman un círculo donde sólo 1 de los integrantes estará en el medio y hará de manera sorpresiva- señalando a cualquiera- una frase que tendrá para completar referente a “algo en particular”, ejemplo: “Tres cosas que haces cuando te alistas para una fiesta”, a continuación la persona señalada para responder deberá hacerlo rápidamente, sin pensarlo tanto y, cuando ésta termine ocupará el lugar del centro y todos los integrantes del grupo deberán gritar enérgicos ¡Tres cosas!

Es importante que en este juego no sólo se refieran a las “tres cosas” que puedan hacerse en la vida cotidiana. Sino más bien se juegue con otras ideas un poco más “inusuales” como por ejemplo: “Tres cosas que haces cuando vas a luchar contra un gigante”.

Toda respuesta en este juego es válida, siempre y cuando se señalen correctamente las tres cosas pedidas.

- **ENTREVISTA ☺**

* **Participantes:** 4 a 8.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

Una persona es invitada al escenario a ser “entrevistada” sobre una determinada y particular “profesión” o “especialidad” donde deberá responder con originalidad y fluidez cada pregunta efectuada.

Esta “especialidad o profesión” la determinará en ese momento y anunciará el entrevistador (jugador guía o director), ejemplo: “Adelante por favor, el especialista en “gatos voladores” es libre decisión de cada uno de los jugadores tomar las diferentes propuestas y salir a responder sobre ellas.

El tiempo de la entrevista la determina el entrevistador, cabe resaltar que para evitar una sobrecarga de contenido y probable confusión, no exceda de 5 minutos.

- **ENTREVISTA DOBLE ☺**

***Número de participantes:** máximo 5 pares.

***Indicadores creativos:** Fluidez – Flexibilidad – Originalidad- Elaboración.

Dos personas son invitadas a ser entrevistadas a la vez, como una sola persona. El contacto visual y vocal es imprescindible ya que se requiere mucha coordinación para responder, las dos personas a la vez, preguntas espontáneas que formulará el entrevistador, tales como: ¿Cómo te llamas? ¿Cuál es tu apellido? ¿A qué te dedicas?

Las respuestas serán obviamente lentas por la complejidad del juego, las dos personas deberán ponerse de acuerdo en esos segundos de coordinación visual y verbal.

El tiempo de la entrevista por cada pareja, al igual que la entrevista individual, no debe exceder de 2 minutos por una probable confusión por tratarse de dos personas hablando de manera sincronizada.

- **TENGO UN OBJETO ☺**

***Número de participantes:** Pares.

***Indicadores creativos:** Fluidez - Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Imaginación.

En un círculo todos sentados, uno de los jugadores decide mostrar a los demás un “objeto” (*imaginario*), lo muestra y dice sólo una pequeña característica física particular o significativa de él, para luego pasarlo a su compañero del costado el cual deberá haber escuchado lo dicho por quien o quienes tuvieron el objeto y tendrá que hacer lo mismo: señalar una característica.

El objeto se pasa entre todos hasta que llegue a la persona que lo presentó, quien deberá recapitular o tomar todas las características dichas en el juego.

Es importante la especificidad con las que se dicen las características, por ejemplo: “Esta pelota además tiene manchas de colores” pero, ¿cuáles colores? sería mejor si se especifican, con el simple y gran fin de hacer VISIBLE el objeto imaginario. Entonces, sería mejor: “Esta pelota además tiene manchas con los colores del arco iris” o “Esta pelota tiene manchas verdes y anaranjadas fosforescentes”.

Se puede proceder a presentar objetos según lo requiera el tiempo del grupo junto con su jugador guía o director.

- **TE REGALO ☺**

***Número de participantes:** pares.

***Indicadores creativos:** Fluidez - Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Imaginación – Complejidad- Curiosidad.

Los jugadores forman parejas y escogen un lugar del escenario donde cada uno según su criterio regalará “algo” a su otro compañero.

Eligen entre sí quien empieza, la persona que regala hará una determinada forma y/o peso del regalo para entregarlo con la frase: “Esto es para ti”

La persona que recibe tendrá en cuenta cómo y de qué manera le entregan su regalo para determinar qué observa, con esta frase: “Gracias, siempre he querido un.....”

Es un como un “pin pon” uno regala y el otro recibe, para luego cambiar roles de manera constante.

Es importante que cuando se tome el regalo, la persona quien lo recibe deberá describirlo para que pueda ser VISIBLE ante todos. Por ejemplo:

-“Esto es para ti”

-“¡Qué lindo detalle! Gracias, siempre he querido un florero, justo con estos detalles tan barrocos y antiguos. Lo pondré sobre la mesa de mi casa”

- **FOTOGRAFIA ☺**

***Número de participantes:** Entre 4 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

Se pide a los jugadores formar en grupo, una determinada fotografía.

Tendrán 30 segundos para crear la propuesta (que por general es dada por el jugador guía o director) con ayuda del cuerpo, todo es válido. Una vez concluido el

tiempo, se procederá a observar la fotografía. Para luego si es que tiene movimiento, pedir que los elementos de ella los tengan.

Ejemplos de fotografía para recrear hay muchos, como por ejemplo: “El arca de Noé” o “Una navidad diferente”, etc.

Se podrán crear la cantidad de fotografías que se deseen.

- **SIETE ☺**

***Número de participantes:** de 5 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Toma de riesgos- Curiosidad.

Los jugadores forman un círculo, donde cualquiera podrá empezar a contar y ser un número, el integrante que le toque decir siete, lo hará con la mano derecha o izquierda arriba haciendo un ángulo con su brazo indicando una dirección, mientras que el otro brazo restante estará abajo formando también un ángulo de igual medida que el otro. El brazo de arriba indicará el nuevo comienzo del conteo hasta el siete.

Este juego es muy usado como inicio de una clase por considerarse perfecto para atención y concentración de los jugadores. El juego concluirá cuando todos los jugadores sientan que ya están prestos para juegos con mayor complejidad.

- **PALABRAS CAMINANDO ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 8.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración.

Se les pide a los jugadores caminar por el espacio, a continuación sólo darán un paso y una palabra a la vez.

El jugador guía o director, deberá dar un contexto o situación para que cada uno de los jugadores pueda decir una palabra (*en voz alta*) y a la vez un paso que se relacione con lo propuesto.

No hay paso sin palabra ni palabra sin paso. Es importante considerar que no es bueno pensar tanto la palabra, porque suele no salir. La primera que sea, a veces las más simple, es la correcta y mejor. Ejemplo: La playa: castillo de arena (paso), mar (paso), sombrilla (paso)....

El juego concluye según lo determine el jugador guía o director.

- **PALABRAS CON PALMA ☺**

***Número de participantes:** pares.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración.

Los jugadores forman parejas. Una persona dirá una palabra y su pareja responderá una relacionada a ella. A cada palabra, una palmada no hay palmada sin palabra ni palabra sin palmada.

Por ejemplo:

Jugador (1): Arete

Jugador (2): Oreja

Este juego puede concluir cuando exista una mayor compenetración en cada pareja.

- **¿TE CUENTO UN CUENTO? ☺**

***Número de participantes:** pares.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores forman parejas. Eligen un lugar del espacio, se sientan y ellos deciden quien da 5 palabras que tengan poca o casi nada de relación entre sí. La persona que recibe las palabras deberá construir un pequeño cuento con ellas en ese mismo orden. Para ello, esta persona tendrá 30 segundos previos a la creación, un repaso de las palabras en su respectivo orden junto con su compañero. Cuando el jugador guía o director de la orden, la persona que recibió las palabras, deberá crear y contar a su pareja un cuento con ellas, recordando el orden exacto. Finalmente, cada pareja comparte a con todos el cuento creado.

- **CUENTO COLECTIVO ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 5 por cuento.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores forman una fila. El jugador guía o director propone el comienzo de una historia, que por lo general empezará con una oración. Cuando uno de los jugadores de la fila que desee continuarla, tendrá derecho a levantar una mano para hacerlo y así sucesivamente hasta crearle un final.

Si la propuesta hecha por cada jugador hace continuar la historia, la hace AVANSAR y no ATRASAR y/o iniciar conflictos innecesarios tales como: “Se curó de la enfermedad, pero luego tuvo una recaída más fuerte”. En este ejemplo se puede entender que una persona logró curarse de la enfermedad que padecía entonces, ¿por qué enfermarla de nuevo en la historia si ya se resolvió el conflicto de su enfermedad? a no ser que sea NECESARIO enfermarla de nuevo para UN AVANCE en la historia, como: “Se curó de la enfermedad, pero luego tuvo una recaída más fuerte; este hecho ayudó mucho a su familia- que no se encontraba unida al inicio- logre estarlo y ayude en definitiva al mal que padecía su niña”

A cada intervención de los jugadores, si cumple con los requisitos descritos arriba, avanza un paso. Si el jugador guía o director considera que no es así, pues el jugador se mantendrá en la misma ubicación y se tomará la última idea del anterior jugador para continuar la historia.

- **A UNA PALABRA, UN CUENTO ☺**

***Número de participantes:** de 5 a 8 por cuento.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Todos los jugadores forman un círculo y se sientan. Cada uno dirá una sola palabra o conector que ayude a construir una historia: teniendo siempre en cuenta su inicio, desenlace y final. Las palabras o conectores deben ser dichas en base a lo que se va escuchando y creando en el círculo. En base a cada oración, por ser grupo de palabra con conectores, habiendo un sujeto o situación en cuestión.

- **COMPLEMENTOS ☺**

***Número de participantes:** 10 personas .

***Indicadores creativos:** Fluidez- Originalidad- Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad- Imaginación.

Todos los jugadores caminan sobre el escenario en direcciones distintas. Al sonido del pito- hecho por el jugador guía o director- empiezan a realizar una acción física, que puede ser: correr, comer, etc. Al sonido del pito, todos congelan su acción y a criterio del jugador guía o director dirá las 2 personas que permanecen en el escenario con su acción. Al tercer sonido del pito, los jugadores descongelan sus acciones y empiezan a interactuar entre sí.

El jugador guía o director, al momento de seleccionar las 2 personas, deberá tener en cuenta la relación que puede existir entre ambas acciones. Muchas veces están ligadas otras muy opuestas, si es la primera vez que se ejecuta este juego, recomiendo elegir acciones que se encuentren ligadas para mayor facilidad e interacción entre los participantes.

- **¿PUEDO MATARTE? ☺**

***Número de participantes:** de 5 a 10.

***Indicadores creativos:** Flexibilidad- Originalidad-Toma de riesgos-Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores forman un círculo de pie. Establecer comunicación visual y sin palabras con una persona es complejo, este juego se basa en eso: contacto visual.

Durante la primera ronda, a manera de ejercicio y comparación del con y sin palabra: El jugador guía o director inicia el juego-si es que no se ha ejecutado antes- y se dirige a otro jugador con la mirada, usando la palabra, le pregunta: “¿Puedo matarte?” la otra persona responderá “sí”. La persona que pregunta deberá matarlo, acercándose lentamente hasta su lugar y hay mil maneras de hacerlo, cualquiera es permitida. Durante estos segundos, la persona que será “asesinada” tendrá que buscar otro compañero del círculo para formularle rápidamente la misma pregunta “¿Puedo matarte?” y así sucesivamente ir cambiando de lugar a manera que preguntan y responden. Si el jugador que formuló la pregunta y llegó al lugar de su compañero y este no se cambió de lugar, pues habrá “muerto” y se reiniciará el juego.

Durante la segunda ronda, será sin palabras, sólo contacto visual:

El jugador guía o director empieza el juego y a diferencia de la primera experiencia, sólo formulará la pregunta “¿Puedo matarte?” a cualquier otro jugador ÚNICAMENTE CON LA MIRADA, el receptor asentará cabeza y buscará inmediatamente a otro compañero para formular la misma pregunta manteniendo contacto visual para cambiarse de lugar y evitar ser “asesinado”.

Este juego podrá llevarse bien si es que todos sus jugadores mantienen contacto visual y visión panorámica de todo lo que sucede a su alrededor para cambiar de lugar y no ser “asesinados”.

- **HONDOM ¡YA! ☺**

***Número de participantes:** de 5 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Estando de pie, todos los jugadores forman un círculo amplio y retroceden 2 o 3 pasos (dependiendo del lugar), se recomienda que sea uno amplio para el libre juego y ejecución de las diferentes consignas.

El jugador guía o director, de manera inesperada empieza a mandar la primera consigna básica: “¡YA!” acompañado de una acción física de inclinación respecto a la dirección elegida (derecha- izquierda) con la ayuda de un ángulo formado por el antebrazo de acuerdo a la lateralidad elegida.

Pide a todo el grupo que haga lo mismo y se pase la primera consigna para que puedan conocerla, luego se procede a la presentación del “¡HONDOM!” (*acompañado de ambos antebrazos y puños hacia arriba con una ligera inclinación hacia debajo de la extremidades inferiores*) que a diferencia del ¡YA! hace regresar la dirección por donde ya se había pasado, después de esas consignas básicas, se llega a la final: ¡Aiii! (*acompañado de los dedos en forma de círculos en ambos ojos*) el cual cumple la función de saltarse un jugador para que continúe el siguiente. Teniendo dominio y en cuenta de las tres principales, se podrá usar las consignas secundarias, así como también crear cuantas se deseen. Entre las más destacadas y pedidas:

CONSIGNA	ACCIÓN FÍSICA
LOCO	Esta acción es creada en el momento por el jugador que la propone, para que luego los demás la copien. Esta debe ser una “particular” de un loco.
HADOKEN	Juntar ambas muñecas, formando una esfera con las manos.
CAMBIO	Puño arriba y el círculo rota.
MINPAO	Comer arroz con palitos chinos, como chino.
2012	Enloquecer con lo último que harían en el fin del mundo.
DETONACIÓN	Palmada arriba acompañada del pie derecho atrás. Y se mandan automáticamente los “¡YA!” para la derecha e izquierda.

¡BOOM!	Tendrá que gritarlo el jugador que reciba los ¡YA! de la derecha e izquierda. Y rápidamente decir otra consigna. Como por ejemplo: ¡YA! , MINPAO, ETC
LA DEJO	Corre solo al centro del círculo y da una palmada en el piso. Luego sus compañeros correrán al mismo lugar gritando LA RECOJO.
SAMURAI “YAAAAAAAAA”	Una leve inclinación con los brazos hacia atrás, como si se tuviera una espada samurái con la intención de cortar a alguien.
USH	Se juntan las palmas de las manos con un ligero levantamiento de cadera.
RAS	Juntar las palmas de ambas manos y cortar al aire.
OSSU	Saludo típico chino: Juntando palmas de manos mientras se inclina el tronco hacia adelante.
CHUN-LI	Una patada al aire, pierna izquierda abajo y derecha arriba diciendo YA-TA
BOING	Salto como si fuera un resorte.

PON	Debe entregar un micrófono imaginario a cualquiera de los jugadores para que cante una canción, mientras que los demás acompañan aplaudiendo.
FREAK	Todos corren dispersos dentro del círculo y cambian de lugares.
PUENTE	Los dos jugadores que se encuentran al lado de quien dice la consigna (ya sea derecha o izquierda) se agachan.
TUNEL	Los dos jugadores que se encuentran al lado de quien dice la consigna (ya sea derecha o izquierda) saltan.
TOSTADORA 1..2..3	El jugador que la dice, señalará un compañero, el cual se convertirá en tostada agachándose mientras que los jugadores de ambos extremos juntan sus brazos y hacen de tostadora.
SHORYUKEN	Giro el aire con un gran salto.
VOY	El jugador que dice esta consigna irá al centro del círculo y se dejará caer mientras que los demás la sostienen en el aire.
GRUBI	Pie derecho adelante y hacer un pequeño <i>twist</i> con él.
DANCE	El jugador elige la canción para cantar y bailar para que los demás hagan lo mismo.

***Importante:** El fin de este juego lo establece la persona que dirige: jugador guía o director. Por lo general se indica que cada jugador reconozca su error y abandone el juego.

- **NI “SI” NI “NO” ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores se ponen en línea. El jugador guía o director propone y establece una acción física, emoción y/o personaje sobre el escenario, el jugador que estuvo al lado de él deberá entrar y proponer para interactuar. El primer jugador que diga “sí” o “no” regresará a la línea con los demás jugadores, mientras que el jugador que no lo hizo, deberá hacer otra propuesta para que el siguiente en línea entre a interactuar con él.

- **VAQUEROS ¡BOOM! ☺**

***Número de participantes:** de 6 a 10.

***Indicadores creativos:** Toma de riesgos- Curiosidad- Imaginación.

Los jugadores de pie, forman un círculo. El vaquero dice el nombre de otro y el nombrado se agacha mientras que los vaqueros de ambos extremos se disparan. El primero en apuntar con una “pistola” formada con la mano, diciendo “BOOM” gana y permanece dentro del círculo.

- **Y TÚ, ¿CÓMO LO HACES? ☺**

***Número de participantes:** de 6 a 10.

***Indicadores creativos:** Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Complejidad- Curiosidad- Imaginación.

Los jugadores caminan libremente por el espacio. Al toque del silbato, sólo caminarán una determinada cantidad de participantes indicada por el jugador guía o director. Al segundo toque del silbato, los jugadores que caminaban aceptarán la propuesta dada por el que dirige, por ejemplo: Y tú, ¿Cómo comes fideos?, entonces cada jugador deberá mostrar de qué manera realmente come fideos.

- **SIN RESPUESTA ☺**

***Número de participantes:** máximo 5 pares.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad.

Los jugadores forman parejas. Cada pareja será llamada con el sonido del silbato, mientras que los demás permanecen en reserva. El jugador guía o director propone el tema de las preguntas que se harán ambas personas sin responder ninguna, pero que serán acorde al tema. La persona que se tarde mucho en formular la pregunta o responda, perderá y se llamará a la siguiente dupla.

- **RECREAMOS SONIDOS ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 10.

***Indicadores creativos:** Imaginación- Curiosidad- Complejidad-Elaboración- Originalidad- Fluidez- Flexibilidad.

Los jugadores se recuestan boca arriba y cierran los ojos. No pueden hablar, ni hacer sonidos, a menos que se les proponga hacerlo. Primero se les pide escuchar todos los elementos, situaciones o personas a su alrededor. Luego se les invita a recordar diferentes contextos, tales como la playa, el colegio, etc. A continuación, cada uno hará sonidos escuchados dentro de esos contextos, cualquiera es válido, por ejemplo: dentro del contexto “playa” está permitido hacer sonidos desde el heladero, hasta de la propia gaviota.

Cada jugador propondrá un contexto diferente para hacer sonidos relacionados a él. El juego concluye cuando todos hayan aportado algo nuevo.

- **CONGELADOS ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores se encuentran en reserva. Uno, por decisión grupal, entra al a propuesta (acción física, emoción y/o personaje) los demás observan y a los pocos segundos entra otro con otra propuesta para interactuar en conjunto.

Cualquiera de los jugadores en reserva puede hacer una palmada, la cual congelará a ambos jugadores de la escena, la persona que provoca la palmada debe acercarse (con una propuesta) y descongelar a uno, el cual deberá abandonar la escena.

Los dos nuevos jugadores en escena deberán acoplarse en sus acciones propuestas para construir algo hasta que uno de sus compañeros los vuelva a congelar.

El fin del juego lo determina el jugador guía o director.

- **ÚLTIMA PALABRA ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores se encuentran distribuidos en reserva, en ambos extremos de una sala con una misma cantidad respectivamente. Cualquiera puede empezar. Si se ejecuta por primera vez este juego, es necesario que empiece el jugador guía, quien propondrá (acción física, emoción y/o palabra) a cualquier jugador y este tendrá que aceptar para la creación en conjunto. Cualquier jugador de los extremos de la sala podrá entrar a escena con una “última palabra” (dicha por cualquiera de los dos compañeros) hacia otro jugador en reserva.

El fin del juego lo determina el jugador del guía o director.

- **UMSHA ☺**

***Número de participantes:** de 6 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Toma de riesgos- Curiosidad.

Los jugadores forman un círculo. Es importante que ninguno deje de decir: "UMSHA" mientras chocan ambas palmas de las manos con sus muslos. El integrante que desee puede empezar a decir "VANI-VANI" (mientras que sólo él flexiona sus dedos hacia dentro y hacia afuera en dirección a una persona del círculo) mientras que los extremos, jugador de la derecha e izquierda dicen "TOQUI-TOQUI"(mientras que deben levantar sus brazos moviéndolos hacia arriba y abajo, cerrando a la persona que hace "VANI VANI").

Es importante decir FUERTE Y CLARA la consigna con el fin de ser escuchado y entendido por los demás. Y jamás dejar de hacer "UMSHA".

- **EI REY O LA REINA ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Un jugador asume el rol de "rey" o "reina" mientras que los demás se encuentran fuera de su cuarto (escena) y para acceder, deberán establecer una puerta la cual todos deberán respetar y tocar.

Cada jugador deberá tocar la puerta para entrar con una propuesta que pueda ser de agrado para "su majestad", si esta no es de su agrado, el rey o reina dirá fuerte: MUERE y el jugador deberá morir y dejarse caer en el piso. De esta manera se da paso al siguiente jugador que deberá proponer.

Es importante escuchar y estar atento a lo que pueda decir el rey o la reina. De esta manera se podrá proponer mejor.

El juego concluye cuando todos mueren o uno de los jugadores logra convencer con su propuesta a su majestad.

- **EL PROFESOR Y SUS LENTES ☺**

***Número de participantes:** máximo 8.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores se encuentran en reserva mientras que sólo uno sale de la habitación. El jugador que sale de la habitación tendrá el rol de un profesor, cuyas características, personalidad y hasta el curso que dicta, lo determina él mismo. Este profesor llega tarde muy avergonzado a su salón. Esta vergüenza se proyectará en niveles a medida que decida usar sus lentes y note que está en el salón equivocado.

El jugador debe entrar a su salón pidiendo disculpas por el retraso y hablando del tema que ha preparado, llega un momento determinado donde se coloca sus lentes y es allí donde el jugador guía plantea una situación incómoda que deberá manejar, abandonar el salón y entrar de nuevo, donde se supone que "sí" es el salón correcto.

Por ejemplo: Un jugador decide entrar como profesor de baile, está tarde para ella así que entra apresurado y disculpándose, contando a la vez la clase que ha preparado para esto, decide prender su radio con ayuda de sus lentes (Jugador guía o director interviene y plantea: " Es un salón de yoga donde todos estamos concentrados") el jugador se retira avergonzado pidiendo disculpas por haberse "equivocado de aula" y entra 4 veces a la misma aula , donde su vergüenza irá incrementando.

- **EMOCIONES EN NIVELES ☺**

***Número de participantes:** de 5 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores se ponen en línea donde se les pedirá tener una emoción en niveles. Se invitarán 5 jugadores a escena, cada uno con un número: del 1 al 5. Según el criterio del jugador guía o director, serán dichas las emociones serán representadas en niveles.

Ejemplo: Alegría en nivel 1, nivel 2, nivel 3, nivel 4 y nivel 5.

- **PARTES CON EMOCIONES ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 8.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores tendrán una parte de su cuerpo con una emoción. Entrarán uno a uno al espacio con una acción sin olvidar la parte de su cuerpo con emoción. Esta parte con emoción será decidida por el jugador guía o director.

- **LAS PUERTAS ☺**

***Número de participantes:** de 5 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores forman un círculo, sólo uno estará en el centro. En frente de cada jugador que conforme el círculo, hay una puerta imaginaria, la cual es decisión de la persona ubicada en el centro si tocar o abrirla. Si la toca, pues el jugador detrás de la puerta deberá proponer (acción física, emoción y/ o personaje) de lo contrario, si sólo la abre, pues la persona que propone será la del centro, quien abrió la puerta.

- **LOS GEMELOS FANTÁSTICOS ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores unen sus puños y al mismo grito de “Por el poder de los gemelos fantásticos” uno a uno se convierte en diferentes cosas, animales, personajes y lo que desee y crea que complemente lo propuesto por su compañero. Luego de haberse formado un tipo de “fotografía” se pedirá que todo ello tenga acción.

- **LA FIESTA ☺**

***Número de participantes:** 4.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los 4 jugadores se encuentran en una fiesta donde a criterio de cada quien: uno le gusta, otro le apesta y por último, uno le asusta. Uno es el anfitrión, de esta manera los 3 restantes entran a escena de a uno y ejecutan acciones que deben hacerse en una fiesta, teniendo en cuenta que un jugador le gusta, otro le apesta y por último otro le asusta.

- **EL DELFIN ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Un jugador sale de la habitación, los demás se juntan y deciden lo que deberá hacer su compañero al ingresar. Cuando lo haga, este deberá adivinar lo que se decidió sin su presencia. Los jugadores deberán ayudarlo si es que está muy cerca a lograrlo con un sonido acordado.

- **ZIP-ZAP-BOING ☺**

***Número de participantes:** de 6 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Elaboración-Toma de riesgos- Curiosidad-Imaginación.

Se forma un círculo donde el primer jugador que inicie con un “ZIP” hacia una dirección y persona, esta deberá recibirlo y automáticamente decir “ZAP” en otro sentido y para otro jugador. Luego del “ZAP” puede decirse en lugar del “ZIP” un “BOING”.

- **ADIVINADOR ☺**

***Número de personas:** máximo 5 parejas.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores forman parejas y entre ellos deciden quién adivinará lo pedido por su pareja. Esta deberá hacer, decir, dejar de hacer, hasta adivinar lo que quiere mientras que el otro, para ayudar, debe establecer un sonido que hará acercarse más a la propuesta pedida.

- **SIMÓN DICE “QUE SEAS” ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores caminan por el escenario y cuando el jugador guía o director proponga “ser” anteponiendo el “Simón dice” entonces deberá ejecutarse, caso contrario, se continua el desplazamiento libre por el espacio.

- **LA CAJA DE OBJETOS ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 8.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores se encuentran en reserva, mientras que el jugador guía o director saca de una caja un objeto y lo usa. Pide a otro jugador sacar de la caja otro objeto y pide que lo describa y que interactúe con él, dejándolo en un lugar específico del espacio.

- **EN CÁMARA LENTA ☺**

***Número de participantes:** de 4 a 10.

***Indicadores creativos:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración-Toma de riesgos- Complejidad- Curiosidad-Imaginación.

Los jugadores se encuentran en reserva y con ayuda de una pista musical muy lenta, se les pide uno a uno caminar al compás de ella. Cuando logran adaptarse al compás, se plantean diferentes situaciones que se realizarán en cámara lenta.

Ejemplo: En el comedor, pero en cámara lenta....Una pelea, pero en cámara lenta...etc.

IMPORTANTE: SE CONCLUYE EL PROGRAMA CON UNA MUESTRA FINAL, DONDE SE EJECUTARÁN ALGUNOS JUEGOS ELEGIDOS POR EL GRUPO.

5. LAS REGLAS DE LA IMPRO

Como bien lo señala Omar Argentino, “Dos opiniones polarizadas existen al respecto de la existencia del tema: a quienes proclaman rigurosas normas para improvisar, se oponen aquellos que suscriben la máxima de Del Close, *“la única regla es que no hay reglas”*. Luego concluye su aportación respecto a la idea anterior que, “Los primeros terminan perdiendo toda capacidad de sorpresa, aquello que se escapa de sus axiomas es considerado error y se reprime.” entonces recuerda que Nick Napier, sostiene que *“aprender las reglas puede causar malas improvisaciones. ¿Por qué? Porque la peor parte de las reglas es cuando la gente las recuerda”*.²⁴

Claro, en todo juego debe haber reglas y ¿en la impro?

²⁴ Nick Napier, *Improviser*, USA, 2000, pág. 27

Algo así, según lo explica Omar en su manual de la impro “Los defensores de las no-reglas (*no rules*), como el propio Napier, a la hora de profundizar ese concepto tan biensonante, esgrimen argumentos que progresivamente se vertebran, si no como un listado de preceptos, al menos sí como una serie de “consejos a tener en cuenta”: en definitiva, pseudo-reglas.

Y no puede existir otra manera, por experiencia no imagino poder jugarlo con reglas, estaría pensando más en ellas que en la creación y no estaría viviendo la impro. No tendría sentido...

Omar concluye que, “Es preferible abordar el trabajo a partir de *principios* o *pautas* que posibilitan establecer un lenguaje común. Lenguaje en que distintos elementos –de la sensibilidad al ingenio, de la intuición a los recursos adquiridos, de la espontaneidad a la aceptación metódica– conforman un alfabeto, cuya gramática es la Impro”.²⁵

Estos principios o pautas de la impro, ya las conocemos, porque vienen con nosotros, unas más que otras por desarrollar, como por ejemplo, según Omar Argentino, son: “voluntad lúdica, la aceptación, la escucha, la sensibilidad, la capacidad de resolución. Puntos de partida que dialogan entre sí, articulando una técnica cuya vitalidad reside no solo en la práctica, sino en la investigación, reflexión, relectura.”

²⁵ Omar Argentino, *El Manual de la Impro*, Argentina, 2013, pág. 10.

6. SESIONES DEL PROGRAMA DE JUEGOS BASADOS EN EL TEATRO DE LA IMPROVISACIÓN

SESIÓN 01

***Objetivo específico:** Fluir palabras espontáneas para la creación de una idea específica.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

Tiempo de duración: 2 horas

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*SIETE</p> <p>*UMSHA</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminar libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Se pide formar un círculo para iniciar el calentamiento grupal con los juegos “SIETE” y “UMSHA”</p>
<p>*PALABRAS CAMINANDO</p> <p>*PALABRAS CON PALMA</p> <p>*TRES COSAS</p>	<p>Tercero: Luego de haber logrado concentrar la energía individual y grupal, se procede a ejecutar el juego: *PALABRAS CON PALMA. Siempre recordando a los jugadores que no puede haber paso sin palabra, ni palabra sin paso.</p> <p>Habiendo dominado este juego, se continuará con el juego de palabras, pero en pareja, usando el juego:</p> <p>- *PALABRAS CON PALMA. Teniendo en cuenta que las palabras más simples y obvias suelen ser las salvadoras.</p> <p>Cuarto: Se concluye la sesión con el juego: *TRES COSAS. Considerando las observaciones anteriores.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 02

***Objetivo específico:** Construir ideas o situaciones en imágenes colectivas.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos “UMSHA” y “HONDOM ¡YA!”</p>
<p>*FOTOGRAFÍA</p> <p>*GEMELOS FANTÁSTICOS</p> <p>*¿PUEDO MATARTE?</p>	<p>Tercero: Luego de haber concentrado energía, se procede a ejecutar el juego: *FOTOGRAFIA. El cual es importante recordar que cualquier propuesta individual y grupal es válida.</p> <p>La “continuación” del juego anterior, por su estrecha relación en creación de imágenes es *LOS GEMELOS FANTÁSTICOS, importa recordar la muy necesaria atención de cada jugador para “transformarse” y acoplarse a la propuesta que se va creando en grupo.</p> <p>Cuarto: Se concluye con el juego *¿PUEDO MATARTE? por ser un buen ejemplo de “recopilación” de los objetivos específicos.</p> <p>-Ejecutan el último juego, teniendo en cuenta la importancia de la visión panorámica y atención que debe tener cada uno para poder observar cuál de sus compañeros pide ayuda.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 03

***Objetivo específico:** Crear objetos imaginarios con especificidad para que sea VISIBLE.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan.</p>
<p>*TENGO UN OBJETO</p> <p>*TE REGALO</p> <p>*LA CAJA</p>	<p>Tercero: Teniendo la energía necesaria, permanecen con el círculo (es recomendable mandar un <i>FREAK</i> para cambiar de posiciones) para ejecutar el juego *TENGO UN OBJETO, es importante recordar la característica específica que debe dar cada jugador, escuchando lo dicho, respecto al objeto presentado.</p> <p>Para continuar la "línea" de creación de objetos. Juegan *TE REGALO, donde deben ser muy claros y observadores para determinar el objeto.</p> <p>Cuarto: Ejecutan "LA CAJA", donde aplican la visualización e interacción con objetos.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 04

***Objetivo específico:** Recopilar ideas para crear historias fantásticas colectivas.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan.</p>
<p>*A CADA PALABRA, UN CUENTO</p> <p>*¿TE CUENTO UN CUENTO?</p> <p>*CUENTO EN LINEA</p>	<p>Tercero: Teniendo la energía necesaria, permanecen con el círculo (es recomendable mandar un <i>FREAK</i> para cambiar de posiciones) para ejecutar el juego *A CADA PALABRA, UN CUENTO.</p> <p>-Juegan *A CADA PALABRA UN CUENTO. Teniendo en cuenta la importancia de la escucha y atención en la construcción colectiva.</p> <p>Para continuar con la creación de historias, juegan *¿TE CUENTO UN CUENTO? donde es importante recordar el orden de las palabras.</p> <p>Cuarto: Entran a escena 5 jugadores voluntarios y empiezan con el juego *CUENTO EN LINEA.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 05

***Objetivo específico:** Crear y/o reproducir sonidos onomatopéyicos en base a una idea, pero de manera colectiva.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*RECREAMOS SONIDOS</p> <p>*VAQUEROS ¡BOOM!</p>	<p>Tercero: Habiendo creado nuevas consignas o acciones físicas del *HONDOM ¡YA! , se continúa creando sonidos a partir de contextos.</p> <p>-Juegan *RECREAMOS SONIDOS donde es importante la imaginación, todo sonido en base al contexto pedido, así sea el más simple, es válido. Para juntar la creación de sonidos y conciencia del manejo de objetos, se procede al último juego.</p> <p>Cuarto: Forman un círculo y con un FREAK, cambian de posiciones.</p> <p>-Juegan *VAQUEROS ¡BOOM! es importante estar alerta para disparar de diferentes maneras.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 06

***Objetivo específico:** Inventar personajes a partir de una idea, contexto, situación.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*ZIP-ZAP-BOING</p> <p>* SIMON DICE "QUE SEAS"</p> <p>*Y TÚ, ¿CÓMO LO HACES?</p>	<p>Tercero: Habiendo creado otras consignas, juegan *ZIP-ZAP-BOING, donde la escucha y atención y escucha es fundamental.</p> <p>-Juegan "SIMÓN "DICE QUE SEAS" donde cada jugador debe permanecer aún más atento a las propuestas.</p> <p>Cuarto: Luego de haber establecido propuestas y reacciones. Cada uno será libre de ejecutar cómo hace o comporta en diferentes situaciones.</p> <p>-Juegan *Y TÚ, ¿CÓMO LO HACES? donde estarán sujetos a las diferentes variaciones o cambios para accionar en base a ellos</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 07

***Objetivo específico:** Reaccionar y responder ante una situación o propuesta inesperada.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*SIN RESPUESTA</p> <p>*ENTREVISTA INDIVIDUAL</p> <p>*ENTREVISTA DOBLE</p>	<p>Tercero: Habiendo ejecutado y obtenido concentración, se forman parejas para jugar *SIN RESPUESTA. -Juegan "SIN RESPUESTA, donde tendrán que concentrarse en lo formulado para formular otra pregunta, sin responder ninguna.</p> <p>Cuarto: Luego de haber formulado pregunta tras pregunta, podrán responder variedad de respuestas hasta las más inusuales, con el siguiente juego: * ENTREVISTA INDIVIDUAL.-Concluido lo anterior, juegan *LA ENTREVISTA DOBLE donde la pareja debe responder a cada pregunta de manera sincronizada.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 08

***Objetivo específico:** Establecer acciones físicas, personajes y emociones.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*NI "SI" NI "NO"</p> <p>*CONGELADOS</p> <p>*ÚLTIMA PALABRA</p>	<p>Tercero: Se procede a la acción y reacción inmediata sin decir "sí" o "no". Juegan *NI "SÍ" NI "NO", recordando la importancia de establecer una acción física, un personaje y/o emoción al ingresar para poder interactuar con otro jugador.</p> <p>Cuarto: Teniendo más claras las acciones físicas, ejecutan *CONGELADOS donde tendrán que estar atentos a la palmada que congelará su escena. Al término, juegan *LA ÚLTIMA PALABRA, donde es importante hablar fuerte y claro.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 09

***Objetivo específico:** Establecer acciones físicas, personajes y emociones.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*CONGELADOS</p> <p>*COMPLEMENTOS</p>	<p>Tercero: Se sientan en círculo y conversan acerca de la última clase.</p> <p>-Ejecutan el juego *CONGELADOS, a manera de refuerzo siendo considerado uno de los más usados dentro de la impro.</p> <p>Cuarto: Teniendo una visión más clara, se procede a consolidarla.</p> <p>-Juegan *COMPLEMENTOS donde la interacción y no conflicto es necesario para un avance progresivo.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 10

***Objetivo específico:** Establecer acciones físicas, personajes y emociones.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*CONGELADOS</p> <p>*LAS PUERTAS</p>	<p>Tercero: Se sientan en círculo y conversan acerca de la última clase.</p> <p>-Ejecutan el juego *CONGELADOS, a manera de refuerzo siendo considerado uno de los más usados dentro de la impro.</p> <p>Cuarto: Teniendo una visión más clara, se procede a consolidarla.</p> <p>-Juegan *LAS PUERTAS, teniendo en cuenta que la propuesta debe por un jugador debe ser recibida, reaccionando ante ella.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 11

***Objetivo específico:** Conocer diferentes maneras de expresar emociones.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*EMOCIONES EN NIVELES</p> <p>*PARTES CON EMOCIONES</p>	<p>Tercero: Teniendo como respaldo las últimas sesiones basadas en acciones físicas, personajes, se presentan dos juegos para conocer las diferentes emociones a usarse dentro de la impro.</p> <p>-Salen 5 primeros voluntarios para jugar *EMOCIONES EN NIVELES donde escucharán diferentes emociones a expresarse en niveles.</p> <p>Cuarto: Luego de conocer las diferentes maneras y niveles de expresar una emoción.</p> <p>-Juegan *PARTES CON EMOCIONES, donde</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 12

***Objetivo específico:** Reforzar observación, escucha y aceptación.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*EL DELFIN</p> <p>*EL ADIVINADOR</p>	<p>Tercero: Se ejecutarán juegos donde la observación y escucha harán que estos fluyan.</p> <p>-Sale un voluntario fuera de la habitación, mientras que los demás se juntan para jugar *EL DELFIN. Cabe la posibilidad de repetirlo cuantas veces se requiera, dependiendo del tiempo y disponibilidad de los jugadores.</p> <p>Cuarto: Luego de jugar *EL DELFIN, forman parejas para situarse en cualquier parte del salón. -Juegan *EL ADIVINADOR, donde es imprescindible la escucha en pareja</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 13

***Objetivo específico:** Adaptarse a situaciones inesperadas y/o incómodas.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*EL REY O LA REINA</p> <p>*EL PROFESOR Y SUS LENTES</p>	<p>Tercero: Se presentará el próximo juego donde se pedirá un voluntario.</p> <p>-Sale el voluntario y los demás jugadores aguardan atentos en reserva.</p> <p>-Juegan al *EL REY O REINA, donde cada jugador en reserva deberá proponer algo que pudiera querer su majestad ubicado en el escenario.</p> <p>Cuarto: Luego el riesgo aumentará al presentarse situaciones incómodas, donde se pedirá un voluntario.</p> <p>-Juegan *EL PROFESOR Y SUS LENTES, donde la vergüenza aumentará en niveles. Se puede ejecutar el juego cuantas veces se requiera.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 14

***Objetivo específico:** Recordar y reforzar acciones físicas en la creación de imágenes colectivas.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*LOS GEMELOS FANTÁSTICOS</p> <p>*NI "SI" NI "NO"</p>	<p>Tercero: Se sientan y conversan de todo las primeras clases.</p> <p>-Juegan *LOS GEMELOS FANTÁSTICOS donde importa recordar la muy necesaria atención de cada jugador para "transformarse" y acoplarse a la propuesta que se va creando en grupo, teniendo más claras las acciones físicas, personajes y emociones.</p> <p>Cuarto: Forman una fila y se pide un voluntario. -Juegan *NI "SI" NI "NO" usando más las acciones físicas, personaje y/o emoción.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 15

***Objetivo específico:** Creación de historias en pareja y colectivas.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*CUENTO COLECTIVO</p> <p>*COMPLEMENTO</p>	<p>Tercero: Se piden 5 primeros voluntarios, mientras que los demás se ubican en reserva.</p> <p>-Juegan *CUENTO COLECTIVO donde la escucha, aceptación y busca de resolución de conflictos serán clave para un avance y busca de un final.</p> <p>Cuarto: Teniendo en cuenta un mayor entendimiento sobre las acciones físicas, personajes y/o emociones se procede a ejecutar *COMPLEMENTO.-Juegan *COMPLEMENTO.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 16

***Objetivo específico:** Crear y reforzar acciones físicas, personajes y emociones individuales y colectivas.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Cantidad de jugadores:** 8 y un jugador guía.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*FOTOGRAFÍA</p> <p>*Y TÚ ¿CÓMO LO HACES?</p>	<p>Tercero: Escuchan con atención la primera fotografía a realizar.</p> <p>-Juegan *FOTOGRAFÍA, donde la creación en conjunto y aceptación de propuestas debe haberse comprendido mejor.</p> <p>Cuarto: Se desplazan por el espacio y esperan el silbato para jugar *Y TÚ, ¿CÓMO LO HACES? -Juegan *Y TÚ,¿ CÓMO LO HACES? con herramientas más claras a usar: acciones físicas, personaje y/o emoción.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 17

***Objetivo específico:** Hacer una propuesta de acuerdo a la situación presentada.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*CONGELADOS</p> <p>*LA FIESTA</p>	<p>Tercero: Juegan *CONGELADOS, teniendo mayor dominio de este, se procede a plantear un juego para reforzarlo aún más.</p> <p>Cuarto: Se piden 4 jugadores voluntarios a escena, entre ellos deciden quién será el “anfitrión” para que permanezca sobre el escenario mientras el resto va a reserva para entrar de uno en uno.</p> <p>-Juegan *LA FIESTA, donde cada uno tendrá que decidir quién le gusta, asusta y apesta para poder proponer .</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 18

***Objetivo específico:** Jugar con la escena o idea propuesta.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*ENTREVISTA INDIVIDUAL</p> <p>*ÚLTIMA PALABRA</p>	<p>Tercero: Se informa que se ejecutarán entrevistas individuales.</p> <p>-Juegan *ENTREVISTA INDIVIDUAL, teniendo mayor dominio de palabra y fluidez de pensamiento.</p> <p>Cuarto: Se ubican 4 jugadores a ambos lados de la sala donde sólo uno sale a escena.</p> <p>-Juegan *ÚLTIMA PALABRA.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 19

***Objetivo específico:** Buscar maneras diferentes de hacer acciones cotidianas y/o fantásticas usando como referencia la rapidez o lentitud con las que se realizan.

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>* Y TÚ, ¿CÓMO LO HACES?</p> <p>*CÁMARA LENTA</p>	<p>Tercero: Se informa que se ejecutarán *Y TU ¿CÓMO LO HACES? usando *CÁMARA LENTA.</p> <p>-Juegan *Y TÚ ¿CÓMO LO HACES?</p> <p>Cuarto: Se añade al juego la *CÁMARA LENTA</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

SESIÓN 20

***Objetivo específico:**

***Indicadores creativos trabajados:** Fluidez- Flexibilidad- Originalidad- Elaboración -Toma de riesgos- Imaginación-Curiosidad-Complejidad.

***Tiempo de duración:** 2 horas.

JUEGOS	PROCEDIMIENTO
<p>*UMSHA</p> <p>*HONDOM ¡YA!</p> <p>*SIETE</p> <p>*ZIP-ZAP-BOING</p>	<p>Primero: Se procede al respectivo calentamiento individual:</p> <p>Tensión- Relajación:</p> <p>Movimiento rítmico:</p> <p>-Caminan libremente por el espacio, respirando y exhalando, luego de unos instantes se procede a usar un instrumento musical, en este caso un pequeño tambor o pista musical, el cual ayude a distinguir el ritmo con el cual deben caminar. Se detienen.</p> <p>Segundo: Inicio del calentamiento grupal.</p> <p>-Forman un círculo grande para iniciar el calentamiento grupal con los juegos ya conocidos, ahora será libre decisión colectiva cuáles se ejecutan. El favorito, por lo general, es *HONDOM ¡YA! por sus variadas consignas o acciones físicas.</p> <p>-Juegan ¡HONDOM YA! con las consignas aprendidas y crean otras en base a ellas.</p>
<p>*EMOCIONES EN NIVELES</p> <p>*CAMARA LENTA</p> <p>*CONGELADOS</p>	<p>Tercero: Se piden 5 voluntarios para salir a ejecutar el juego *EMOCIONES EN NIVELES.</p> <p>-Juegan los 5 jugadores *EMOCIONES EN NIVELES, usando *CAMARA LENTA, mientras que los demás se encuentran en reserva para ser llamados luego.</p> <p>Cuarto: Juegan *CONGELADOS, reforzando todo lo hecho.</p> <p>CÍRCULO DE DIÁLOGO: Espacio dedicado a la libre expresión del grupo.</p>

7. BIBLIOGRAFÍA

- STOKOE Patricia

1990 *Expresión Corporal, Arte, Salud y Educación*, Argentina, Humanitas,
pp. 35

1970 *La Expresión Corporal y El Adolescente*, Buenos Aires, Barry, Edit.
Com, Ind., S.R.L. Talcahuano 860. pp.14

-ARGENTINO Omar

2013 *Manual de la Impro*, Argentina, pp. 2-10

- NAPIER Nick

2000 *Improviser*, USA, pág. 27