



**I.A.C.A.T.**  
Instituto Avanzado de  
Creatividad Aplicada Total

**Revista RecreArte 8**  
DIC07 - ISSN: 1699-1834



"La creatividad se enraiza, se desarrolla y se bloquea. Se expresa y consolida en múltiples lenguajes. Se estimula con técnicas eficaces"

**master oficial**  
**creatividad e innovación**  
2º ciclo U.E. - 120 créditos



Revista RecreArte 8 > III - Creatividad en las Artes: Expresividad Vivificadora



*David de Prado Díez*

## I

### **1ESPIRAL REHILETE<sup>2</sup>: UN PROCESO FORMATIVO INTEGRAL CON NIÑAS Y NIÑOS A TRAVÉS DEL TEATRO.**

**Guadalupe Corona Candelaria<sup>3</sup>**

#### **PROLOGO**

La construcción de una puesta en escena supone un camino incierto, emocionante y retador. Aún más cuando los intérpretes de la escena son niñas y niños en transición hacia la adolescencia. Por eso las fibras de las emociones se tensan tanto, y a veces, se llega a creer que reventarán provocando el llanto, las patadas o los gritos de todos. Pero no, sólo es que estamos vivos. Los encuentros y desencuentros durante el proceso son mucho más significativos cuando echamos una mirada retrospectiva y recapitulamos con la intención de organizar el caos que supone toda creación. Entonces, de verdad, las cosas son mejores de lo que pensamos.

Espiral Rehilete es un grupo de teatro que ha llevado a escena diferentes montajes desde su creación en 2003<sup>4</sup>. Cuatro profesionales del arte y de la educación artística (profesores de: canto, actuación, dirección de escena y escenografía)-aliados de los niños- hemos motivado y logrado transformar sus habilidades (transformarnos todos) con el giro del rehilete, de la espiral creciente. Y, por supuesto, hemos aprendido mucho más de la creatividad viva de los niños.

En el año 2005, la agrupación recibió una beca para la dirección escénica de la obra: *El Mundo Nocturno*, original de Tere Valenzuela. Esta coyuntura dio la posibilidad de crear el espectáculo mencionado, y junto con ello, la sistematización didáctica del proceso creativo desarrollado. Esto nos permitió objetivar el enfoque

---

<sup>1</sup>Ponencia presentada en el Coloquio: *Múltiples miradas sobre las expresiones artísticas contemporáneas*. 22,23,24 de noviembre de 2007. Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias (CRIM-UNAM). Cuernavaca, Morelos. Proyecto: PAPIIT. La identidad nacional mexicana en una era posnacional. Próxima publicación.

<sup>2</sup> Proyecto Apoyado por Fomento a la Creación Artística en Morelos. Creadores con trayectoria (2005) (MEXICO)

<sup>3</sup> Pedagoga Teatral, Investigadora de Estudios en Creatividad y Directora de Escena de la Compañía Teatral Infantil y Juvenil *Espiral Rehilete* (2003-2008), Cuernavaca, Morelos.

<sup>4</sup> *Guau, vida de perros* (2004 y 2005); *Selaginela* (2004); *Atasco* (2005); *Mundo Nocturno* (2006-2007). Actualmente (2008) prepara: *En el mar la vida es más peligrosa* (Creación Colectiva), *Alicia y Cuántas Selaginelas*.

didáctico basado en el desarrollo de la actitud, el pensamiento y la acción creativa que se detallará líneas abajo. Nuestro reto ha sido construir de manera sostenida un espacio pedagógico y de desarrollo integral de la creatividad teatral infantil.

Y aquí vamos, cumpliendo un año más (el cuarto de trabajo ininterrumpido) con este maravilloso proceso de formación integral, con los ojos y la barriga emocionados y llenos de regocijo porque esperamos como cada temporada, lograr conciliar nuestras diferencias, sumar nuestras voluntades y desatar el entusiasmo -el gozo por lo que hacemos juntos- a partir del elemento aglutinador: la expresión teatral creativa y colectiva.

A lo largo de este tiempo logramos reforzar el conocimiento adquirido y hemos obtenido un capital invaluable: vamos probando y constatando una manera de encarar el proceso expresivo-creativo teatral de niños y niñas, sin dejar de lado- sobre todo- la necesidad suprema del niño: *ser niño*.

Esperamos que en el futuro estos chicos sean asiduos espectadores del teatro, con esto habremos cumplido otra parte de nuestra misión (contribuir con la formación de públicos). Pero aún más, si alguno de estos pilluelos confirma su decisión de dedicarse al teatro -o a cualquier otra disciplina artística como profesional-, ¡qué mejor! Nos habremos anotado un cien. Porque pudimos contribuir con la formación de mejores personas; pues el arte, la creatividad en vilo, nos hace mejores seres humanos.

## II

### **SUMARIO DE UN PROCESO CREATIVO ESCENICO**

#### **Importancia y Justificación**

El propósito de esta ponencia es dar a conocer los elementos que componen las líneas de acción didáctica trabajadas en el proyecto *Espiral Rehilete*. Mostraremos cómo los elementos incorporados de la didáctica teatral infantil, junto con los venidos de la creatividad misma, fundamentan y apuntalan un proceso creativo formativo integral en niñas y niños, a través del teatro.

Deseamos mostrar y demostrar que la *aplicación sistemática de herramientas creativas*, constituye una alternativa didáctica eficaz para quienes se dedican a la animación y sensibilización de la expresión teatral infantil. Tanto en talleres libres de corta duración -o como es nuestro caso- en procesos de largo plazo, en los que se propone consolidar la figura de Compañía Teatral Infantil, entendida como un espacio colectivo de construcción artística, humana, creativa y sensible.

Es fundamental para enriquecer el proceso creativo, incorporar estrategias que alienten y reencaucen el espíritu y la acción creativa, fuente de toda motivación. Con lo cual poder conseguir el interés sostenido de niñas y niños a lo largo de procesos medianos y largos de trabajo, y poder culminar con un proceso óptimo, deseablemente fresco, por la propuesta artística-pedagógica. En este sentido, nuestra experiencia se suma a las aportaciones de quienes antes que nosotros han generado una pedagogía para animar la expresión teatral infantil. Nuestra aportación consiste en poner en el centro de la atención la incorporación sostenida de herramientas creativas que no sólo inciden en una manera de pensar, sino también en *una forma de ser y de actuar* (en el sentido de la conducta propia del sujeto, amén de la actuación escénica).

### III

#### MODELO PEDAGOGICO ESPIRAL REHILETE



Este modelo pedagógico dirigido a la iniciación y sensibilización teatral de niñas y niños, se creó a partir del trabajo y desarrollo de la *metáfora de la espiral-rehilete*. Teniendo como propósito fundamental estimular y posicionar un modo de pensar-actuar abierto, divergente, flexible, innovador, en suma creativo, con el cual el niño o niña encontrase modos para resolver problemas concretos e inmediatos. Como por ejemplo, la creación de un personaje, o la necesidad de relación afectiva y efectiva entre el grupo-compañía, o la frescura de la interpretación en las diferentes

presentaciones frente al público. A la fecha contamos con participantes quienes cumplen su cuarto año de estadía en el proyecto y han visto su transformación de niños a adolescentes en compañía del teatro.



**Ale Ramos (hoy 12 años)**



**Fer Sarochi ( hoy 13 años)**



**Frida Enara Mondragón Labelle (hoy 12 años)**

El modelo pedagógico *Espiral-Rehilete*, se ubica en una “línea de aprendizaje innovador, plural y flexible. Plural porque aborda desde ángulos diferentes el tratamiento creativo <dramático>; y flexible porque cada ángulo de acción (expresión corporal, movimiento escénico y canto) puede ser adaptado a los objetivos perseguidos” (De la Torre, 2000).

En este proyecto nuestra clave de investigación-acción es *la creatividad, entendida como una forma de pensar, una actitud, un proceso y un producto que la pone a prueba*. En nuestro caso a lo largo de todo el tiempo de formación y sensibilización; y desde luego, durante la temporada de funciones en el teatro. Con esto, buscamos no sólo aportar herramientas instrumentales al proceso enseñanza-aprendizaje de la expresión dramática, sino también contribuir con una “educación para el mañana, con definición prospectiva, futurizante (De la Torre, 2000)”.

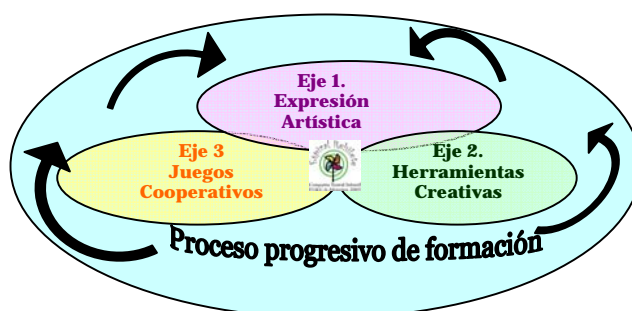
Nuestra visión-misión, es la de contribuir con una educación a través del arte y de la creatividad, desde la cual buscamos “obtener mejores personas; si además produce artistas y objetos de arte será mucho mejor. Desde esta perspectiva, la educación artística logra que nuestros niños lleguen a ser plenamente humanos y avancen hacia la actualización de sus potencialidades” (Maslow, 1997), artísticas, personales, creativas y humanas.

Este tipo de educación artística privilegia la noción de persona, proceso y producto creativo, en virtud de la transformación sustancial que de ella deviene. En *Espiral-Rehilete* queremos personas, intérpretes-actores sí, pero sobre todo *niños y niñas* con capacidad para proponer, fortalecidos, autorrealizados, creativos; tanto en su desarrollo personal, como en su desempeño expresivo-artístico. Esta aspiración ha sido posible aquí, haciendo interactuar tres ejes de acción fundamentales:

**Eje 1.** Estímulo y desarrollo de habilidades y expresiones artísticas múltiples (teatro, expresión corporal-movimiento escénico y canto)

**Eje 2.** Aplicación sistemática de herramientas creativas para el desarrollo del pensamiento y la actitud creativa.

**Eje 3.** Motivación y construcción de la identidad, la integración y la cooperación del grupo humano-creativo-dramático (juegos cooperativos).



### **ESPIRAL REHILETE: METÁFORA OPERATIVA DE INTERACCIÓN**

Igual que el rehilete al girar, las tres áreas parecen convertirse en una sola, sin embargo conservan su autonomía sin dejar de relacionarse permanentemente. En nuestra metáfora, el aire necesario para que el espiral rehilete gire, está dado en primer lugar por el grupo mismo de participantes, niños, maestros y los padres de familia, la energía colectiva puesta al servicio de la creación. El aire es igual a la motivación constante y consistente que viene dada por los profesores que intervienen en el proceso: canto, expresión corporal, actuación y montaje escénico.

## **El modelo**

El Modelo *Espiral Rehilete*<sup>5</sup> surgió a partir del trabajo y aplicación de las herramientas creativas, Torbellino de Ideas (TI) y Mapa Mental (MM). Tomando como punto de partida la analogía entre un espiral y un rehilete, convergimos en la integración de los tres ejes de acción pedagógica enunciados arriba. El rehilete es en sí mismo un espiral creciente en movimiento. Nos remite al juego, lo lúdico, la infancia, los niños, eje central de nuestro proyecto. El rehilete requiere de un centro integrador que le permita iniciar el fluido de movimiento (didáctica teatral-creativa). La espiral es en sí misma la metáfora del movimiento, del ciclo que inicia y termina para volver a comenzar. Como el proceso creativo, como el proceso teatral, como el proceso formativo humano.

De este modo, *Espiral-Rehilete* constituye para nosotros la imagen ideal con la cual poder expresar de manera simbólica y tácita la importancia fundamental de la interacción entre los tres ejes de acción artística-pedagógica-creativa. De allí que todas las actividades y objetivos mantengan estrecha interrelación.

El centro de la propuesta está guiado por la especialista en creatividad, y directora de escena, quien también conduce el eje de la construcción de identidad de grupo (juegos cooperativos). El diseño de actividades se planea de manera conjunta y progresiva con el programa de actuación, por tratarse de una propuesta enfocada a la expresión teatral. Del mismo modo, se desarrolla la misma interacción-programática con las áreas de canto, escenografía y realización plástica escenográfica.

En un proceso avanzado, y habiendo establecido, en etapas conjuntas, la necesaria interacción entre las actividades de canto, actuación y expresión corporal (movimiento escénico), se verifica la pertinencia de la aplicación de las herramientas creativas. A esta altura del proceso creativo se puede constatar de qué

---

<sup>5</sup>Corona, Guadalupe, *Portafolios de Investigación No. 10* (Analogía Inusual), Master Internacional en Creatividad Aplicada Total, Universidad Fernando Pessoa, IACAT, 2004-2005.

modo dichas herramientas contribuyen a dinamizar el pensamiento y la actitud creativa, indispensable sobre todo en la etapa de ensayos, cuando el intérprete niño, libre y creativo por excelencia, suele dispersarse y hasta aburrirse con la (si bien un tanto mecánica, pero necesaria) repetición de las diferentes situaciones dramáticas del montaje.

A partir de la aplicación de herramientas y su seguimiento en la bitácora de acción, vamos verificando cómo el trabajo previo con la motivación para generar ideas, en el taller de creatividad, a partir del Torbellino de ideas (TI) y Mapa Mental (MM), logra que chicas y chicos se encuentren reflejados en el texto mismo, pues sus ideas previas van siendo incorporadas al texto dramático y a la acción escénica. Además estas aportaciones logran mantener el interés en el proceso del montaje con lo que la expectativa de llegar a la culminación del proceso (estreno) es sostenida.

En conclusión, el modelo pedagógico *Espiral-Rehilete* funda su sentido más pleno en la necesidad de motivar y desarrollar la expresividad dramática infantil, así como fomentar la espontaneidad y la libre expresión artística del niño; sin obviar la estimulación creativa integral, lo cual supone trabajar por el desarrollo de un modo de *sentipensar creativamente* al sujeto (Rosales, UNAM, 1999).

## IV

### HERRAMIENTAS CREATIVAS

#### **Su importancia**

¿La creatividad es inagotable y perdurable *per se*? Sucede que cuando creemos que sí desde el exceso de confianza, entonces comienza a germinar una peligrosa actitud de acomodación, la cual fácilmente se convierte en monotonía, conformismo, a veces en parálisis o bloqueo, no siempre conciente en la persona o el creador artístico. En este tenor, las maneras de hacer y pensar se vuelven un lugar común que lleva al artista a repetirse incesantemente en sus ideas, sus supuestos y ejecuciones.



Para contrarrestar este escenario gris, desalentador y de frustración; las *herramientas creativas*, usadas como recursos de arranque, estimulación y desbloqueo buscan estimular y propiciar “el pensamiento divergente, innovador, original, constituyendo la fuente primigenia del pensar abierto, libre, imaginativo, plástico, fantástico (...) siendo la raíz estimuladora esencial de cualquier tipo de proyecto o acción” (De Prado, 2003)<sup>6</sup>.

Sin embargo, las herramientas creativas no sólo resultan pertinentes en este contexto, sino aún más cuando hay una creatividad manifiesta y propositiva. De este modo, son fundamentales durante todo el proceso creativo, funcionando como desencadenadores para la “estimulación, el cultivo y la práctica sistemática del pensamiento divergente, buceador e inquisidor de nuevas perspectivas y enfoques, de nuevas metas y métodos, de nuevos estilos y realizaciones. Pudiéndose aplicar todos y cada uno de ellos a una idea, a un objeto, a un producto cultural, a un problema, a un fenómeno; al método y proceso de ejecución; a las metas y funciones que pueden cumplirse y se cumplen; a la manipulación de los materiales y -al modo de presentarlos.”<sup>7</sup>

Las herramientas creativas son entrenadores del ingenio y de la inteligencia global -divergente y lógica-intuitiva y racional o discursiva. Es importante que se practiquen un número elevado y sostenido de veces, en situaciones, productos y objetos variados y en diversos campos del saber para que la activación se convierta en un hábito de trabajo intelectual creativo. Con lo que al largo plazo se obtiene un método de trabajo espontáneo, rápido, fácil y efectivo, constituyendo más una forma de pensar, que una técnica o instrumento”<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> De Prado, David (2003). *Manual de Activación Creativa*, Creación Integral S. L. Santiago de Compostela, pág. 19.

<sup>7</sup> Idem, pág. 19.

<sup>8</sup> Idem, pág. 20.

## DESCRIPCIÓN Y USO DE HERRAMIENTAS CREATIVAS EN ESPIRAL REHILETE<sup>9</sup>

Durante las etapas de elaboración, exploración y concreción de ideas en el proyecto *Espiral Rehilete*, se usaron las herramientas creativas que se enuncian a continuación:

<b>Herramienta y descripción del objetivo-efecto<sup>10</sup></b>	
<b>1. Torbellino de Ideas (TI)</b>	Agotar ideas, fluencia y flexibilidad ideacional, libre expresión.
<b>2. Búsqueda Interrogativa Libre (B.I.L.)</b>	Acostumbrarse a encontrar preguntas antes que respuestas, agudizar el olfato inquisitivo.
<b>3. Pros/Contras</b>	Explorar lo real en su dinámica positiva (pros y ventajas) y negativas (contras, desventajas, dificultades, lagunas).
<b>4. Solución Creativa de Problemas (S.C.P.)</b>	Plantear problemas de modo llamativo, exagerado o novedoso y dar los pasos para su solución ingeniosa
<b>5. Analogía Inusual (A.I.)</b>	Comparar lo incomparable, relacionar ideas con imágenes.
<b>6. Metamorfosis Total del Objeto (Me. T.O.)</b>	Transformar totalmente un objeto en todos sus elementos materiales, formales, funcionales, relacionales.
<b>7. Relax Imaginativo (R.I.)</b>	Relajarse identificándose con un proceso natural. Relajarse para desencadenar el pensamiento mágico-imaginativo.
<b>8. Mapa Mental</b>	Técnica gráfica de pensamiento irradiante. Vemos de manera gráfica la asociación de ideas que podemos crear en torno a una palabra o a una imagen

## DESCRIPCIÓN SINTÉTICA DE HERRAMIENTAS CREATIVAS<sup>11</sup>:

**Torbellino de Ideas (TI)<sup>12</sup>.** Técnica creativa que estimula y alienta la acción participativa individual y/o colectiva para un determinado propósito. Su aplicación en la fase de búsqueda de ideas permite a un grupo colectivizar la información. De este modo el poder de la información se comparte y se puede socializar el conocimiento. Así constituye una herramienta fundamental para el conocimiento, en donde se socializa la toma de decisiones para llegar a la definición más adecuada

<sup>9</sup>De Prado, David (2003). *Manual de Activación Creativa*. IACAT. Santiago de Compostela, España.

<sup>10</sup> Esquema de la autoría de David de Prado.

<sup>11</sup> La aplicación específica de estas técnicas creativas se encuentra en el relato de la construcción metodológica para la puesta en escena que se detalla en los cuadros respectivos.

<sup>12</sup> Notas de Clase. *Seminario Torbellino de Ideas*. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Ponte de Lima. Julio 2003.

de las acciones. *(Se echó mano de ella sobre todo durante el proceso inicio y adaptación del texto dramático. Más adelante ver cuadros que ejemplifican).*

**Búsqueda interrogativa libre (B.I.L.)** Interrogarse e interrogar es una tarea esencial del ser inteligente, estimuladora de la curiosidad y fuente continua del conocimiento. Esta estrategia pretende agudizar la capacidad de asombro y descubrimiento, de preocuparse por escudriñar los deseos de saber de cada sujeto, de despertar su atención por lo que puede ser conocido. Antes de dar respuestas, se propicia el afán por encontrarlas, más que informar, hablar de información, se inquiere por sus fuentes y el hueco o laguna de saber que ha de cubrir. Es preguntarse por lo que se desconoce y por el modo o procedimientos para llegar a conocerlo. *(Se usó durante el proceso de comprensión y creación de personajes y montaje escénico).*

**Pros/contras (P.C.).** Se intenta lograr seres más cautos y prudentes intelectualmente, menos confiados y obtusos, más abiertos a explorar lo bueno y lo malo de las cosas, para hacer un espíritu escéptico relativista intelectualmente y optimista volitiva y operacionalmente, al prever siempre alternativas de mejora y superación de las desventajas y fallos. Activar el interés positivo por lo real de búsqueda, indagación, conocimiento y apropiación por su valor e importancia, mientras se previene de sus peligros reales, o potenciales. Neutralizar la estereotipia social sobre ciertos temas conflictivos o con carga excesivamente positiva o negativa. *(Se recurrió a ella en diferentes etapas del proceso: para creación de personajes, para la elección de objetos de utilería necesarios y como activador para la resolución de conflictos).*

**Solución creativa de problemas (S.C.P.).** Si la enseñanza ha de ser viva y preparar para la vida, ha de centrarse en descubrir, plantear y resolver problemas de toda índole. Resolver muchos y variados problemas, da seguridad y confianza para afrontarlos con éxito, pues la práctica capacita mental y emocionalmente. Aplicando a diario en clase la Solución Creativa de Problemas, se consigue sensibilizar a los sujetos hacia los problemas; percibirlos fallos, y las deficiencias de

las situaciones, comportamientos y objetos comunes, prevenir posibles consecuencias negativas y conflictos de las acciones, ser capaz de plantear problemas con el mayor número de datos antes de dar soluciones, ser más objetivo y realista, etcétera. *(Fue fundamental para el trabajo de la mejora de las relaciones intergrupales (confianza y cooperación), así como para abordar los ejes temáticos de la obra: disciplina y establecimiento de reglas de convivencia).*

**Analogía Inusual (A.I.).** La analogía inusual pretende establecer una asociación directa o indirecta entre fenómenos muy dispares, lo que agudiza el ingenio revitalizando percepción visual interna. Acostumbra a ver la realidad interconectada, a escudriñar y preguntar por lo que une más que por lo que separa a los seres, crean una curiosidad permanente que fomenta el comprender, el comparar criticar y el sintetizar lo diverso. *(Fue activadora de ideas y argumentos para apuntalar los principales ejes de acción del proyecto Espiral Rehilete).*

**Metamorfosis total del Objeto (Me.T.O.).** Con este activador creativo prendemos fuego a la fantasía *metamorfoseante* que se dispara con poderes mágicos para cambiar dinámica, caprichosa u ordenadamente la anatomía, funcionamiento, usos, tamaño, color, formas de cualquier ser u objeto. Es la fórmula más ágil de dar a la imaginación una operatoria innovadora cambiante. Con esta técnica se intenta disparar una dinámica de pensamiento ágil, flexible, transformativa, frente al procesamiento habitual productivo, conformativo, representativo, de la realidad estática invariable. Así se genera una personalidad abierta al cambio natural-artificialfantástico como actitud mental y vital, al tiempo que se mantiene viva la fantasía y el pensamiento visual primigenio. *(En el taller de Actuación, recurso indispensable en la etapa de improvisaciones en la búsqueda de personajes, situaciones y conflictos dramáticos).*

**Relax Imaginativo (R.I.)<sup>13</sup>.** El relax imaginativo facilita la concentración visual interna, la imaginación lúdica y dúctil, la relajación inducida, el uso sistemático del

---

<sup>13</sup> Corona, Guadalupe (2005). *Relajación Creativa: pensar y trabajar sin estrés*. Capítulo 4. Tesis. Master en Creatividad Aplicada Total. IACAT. Universidad Fernando Pessoa.

hemisferio derecho como compensación al predominio cultural del izquierdo, resultando muy satisfactorio desde el punto de vista de la salud mental tanto por la distensión relajadora como por la integración vivencial con la naturaleza y con cuyos fenómenos el sujeto se identifica física y afectivamente, en los que paulatinamente se va transformando. *(Taller de Actuación. Como preparación para actividades diversas durante todo el proceso)*

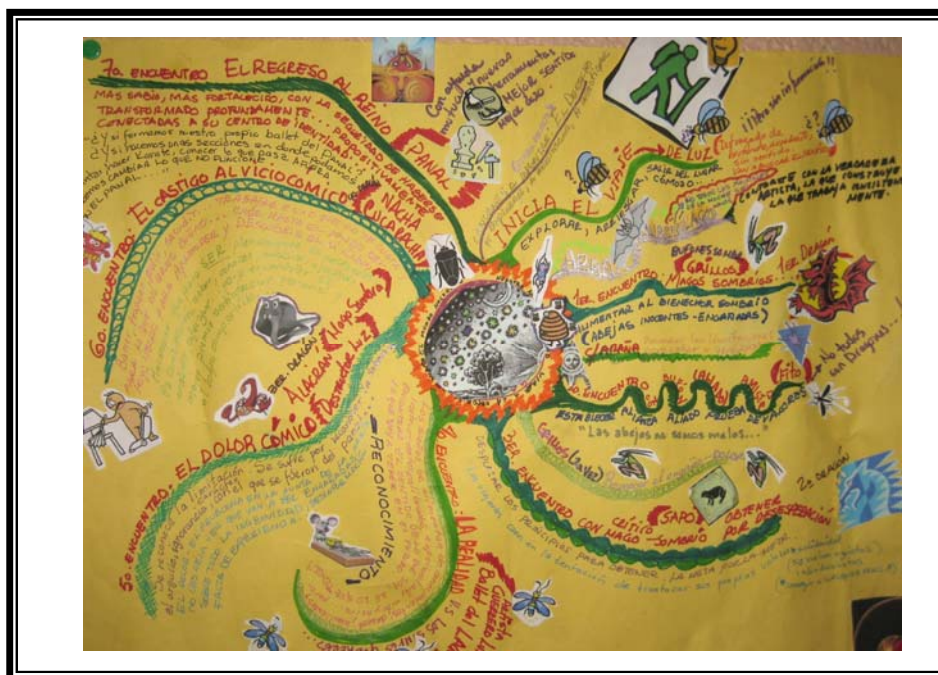
**Mapa Mental<sup>14</sup> (M.M.).** Sirve para plantear un eje temático o asunto a partir de una gráfica que emula el procedimiento del cerebro (pensamiento irradiante) y que concreta el Torbellino de Ideas. Tiene cuatro características esenciales:

- a)** El asunto motivo de atención cristaliza en una imagen central.
- b)** Los principales temas del asunto irradian de la imagen central de forma ramificada.
- c)** Las ramas comprenden una imagen o una palabra clave impresa sobre una línea asociada. Los puntos de menor importancia también están representados como ramas adheridas a las ramas de nivel superior.
- d)** Las ramas forman una estructura nodal conectada.”

*(Se usó como estrategia permanente de la directora de escena para visualizar, organizar y planear temáticas y acciones del proceso creativo escénico. Específicamente se incluye aquí el mapa de la trayectoria total de la situación dramática del montaje en cuestión: El Mundo Nocturno: anécdota, personajes, conflictos. Fig. A)*

---

<sup>14</sup> Buzan, Tony y Barry (1996). *El libro de los mapas mentales*. Barcelona, España, Urano, p. 69.



**Fig. A. Mapa Mental: Montaje Mundo Nocturno. Guadalupe Corona Candelaria**

De este modo, hemos expuesto ya los argumentos que reconocen en las herramientas creativas una alternativa óptima para el estímulo y desarrollo de la expresión dramática integral con grupos de niñas y niños.

De acuerdo con nuestros planteamientos encontramos cómo las herramientas creativas permiten optimizar los procesos creativos en sus diferentes etapas. Si bien damos por hecho el que seamos creativos de manera innata, también recomendamos sobre todo en el trabajo práctico de cada día el implemento de los diferentes recursos que permiten ir configurando, propiciando y sosteniendo la creatividad en un proceso complejo como es el de la construcción de un montaje escénico en el que se entrecruzan las dimensiones artísticas, pedagógicas, humanas, sensibles, de relaciones y comunicación.

## V

# JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTITUD CREATIVA Y LA CREACION ESCÉNICA

## Introducción

*“El juego es un medio para llegar a descubrir y conocer el mundo (...)  
Por medio del juego, el niño puede trabajar los deseos, temores y  
fantasías hasta integrarlos en su personalidad viviente. El juego  
consiste en una verdadera acción dramática en la que  
el niño es a la vez actor y espectador”.*  
(Rodemberg, en Poveda, 1995)

Ahora expondremos en esta sección del trabajo, las nociones sobre una de las técnicas fundamentales tanto para el desarrollo de la creatividad como de la expresividad dramática: el juego. Describiremos de qué modo introducimos el juego de acuerdo con los dos propósitos centrales: desarrollar la imaginación creativa dramática, y su consecuente utilidad como eje de exploración de la expresividad dramática. Con el interés de propiciar a través del juego, una observación óptima para la obtención de una actitud de confianza, afirmación, integración y cooperación indispensable para el grupo teatral.

En el proyecto *Espiral Rehilete* la técnica del juego significa una herramienta fundamental en casi todas las etapas de la creación escénica. En el taller de actuación el juego dramático permite establecer las condiciones para encauzar la expresividad teatral de los chicos. Sin embargo, en la medida que se busca sostener un proceso largo y sostenido (un año), hemos de reforzar constantemente las condiciones idóneas de relación entre los integrantes del grupo, así como el centro de interés en las propuestas, más aún cuando tratamos con chicos que están a medio camino hacia la adolescencia.

De esta manera, el taller de los *juegos cooperativos*, en *Espiral Rehilete*, permite a los integrantes de la compañía hacer consciente la importancia y consciencia del sí mismo y del trabajo grupal. Con lo cual los valores que vinculan los propósitos y la misión se enriquecen. Siendo estos valores y propósitos: aprender a ser respetado y respetar; conocerse mejor y compartir su creatividad; resolver situaciones

problemáticas (de aceptación de lo diferente, de temperamentos); afirmar su personalidad; explorar sus emociones y sentimientos; mejorar su dicción; aprender a conocer, cuidar y utilizar su cuerpo y su voz como instrumentos de expresión; liberar su imaginación; desarrollar habilidades y talentos creativos-dramáticos; jugar para comprender mejor su mundo; fortalecer su confianza y autoestima.

Este tercer eje de acción en *Espiral Rehilete*: “motivación, construcción, integración y cooperación de la identidad del grupo creativo-dramático”, integró dos enfoques que asumen el juego como una herramienta primordial de aprendizaje y cuyo propósito ha sido animar, estimular, impulsar y afirmar la cooperación, integración y respeto entre todos los miembros del grupo. Basamos nuestra práctica en el trabajo de Paco Gascón (La Alternativa del Juego) y Rita Gramigña (Los Juegos Cooperativos)

## **LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

Por su parte, Rita Gramigña (2003)<sup>15</sup> describe los juegos cooperativos como una *herramienta vivencial*, “adecuada para el momento del cambio y el desarrollo. Una actividad altamente *participativa*, en donde los jugadores tienen toda la libertad para *tomar decisiones* frente a los desafíos propuestos”. Para lo cual propone una estructura que comprende cinco etapas de acción, descritas a continuación.

### **Estructura**

**Etapas I: Vivencia.** Es la actividad del juego propiamente dicha, en la que conviene aplicar solamente aquellos juegos en los que tiene completo dominio. Escogerlos de acuerdo con los objetivos planteados, en el tiempo disponible y de acuerdo con el perfil de los jugadores. El facilitador debe verificar si hay tiempo para trabajar las otras fases del CAV (Ciclo de Aprendizaje Vivencial), sino realizar

---

<sup>15</sup> Gramigña, Rita, Notas de Clase, *Seminario Creatividad personal y juegos cooperativos* Master Internacional en Creatividad Aplicada Total, 2003, p. 12.



las adaptaciones pertinentes. Además de incluir recursos de apoyo que motiven y refuercen la participación (música, color, movimiento, entre otros).

**Etapa II: Relato.** Etapa en la cual se sondea el clima de trabajo durante el juego, ofreciendo espacios para que las personas relaten sus sentimientos. Los recursos didácticos que facilitan la expresión en esta etapa son: tarjetas de expresiones: preparadas de antemano que incluyan diversas expresiones, en las que se demuestran sentimientos agradables y desagradables. Imágenes de revistas o fotos, retratando diferentes reacciones, expresiones y sentimientos, como estímulo a la expresión del participante. Palabras-clave escritas en tarjetas. Tarjetas con colores para estimular metáforas: Me siento: “Todo azul”, “Amarillo”, “Clima nublado”, “Paz”, “Rojo de emociones”, etcétera. Cuidar que este momento tenga un tiempo “óptimo” (ni muy largo, ni muy corto).

**Etapa III: Procedimiento.** Fase en la que el grupo evalúa su participación en el juego, sus dificultades y facilidades, fallas y aciertos. El momento debe ser preparado de antemano por el facilitador, respaldándose en los instrumentos didácticos siguientes: Cuestionarios individuales y por subgrupos. Preguntas de “alta categoría” (buscando aquellas respuestas que van después de sí o no). Uso de recursos visuales (símbolos, figuras, certezas, etcétera). Rotafolios con palabras clave.

**Etapa IV: Generalización.** Hasta la fase anterior las discusiones se basan en la fantasía que provee el juego, en lo lúdico, en lo que aconteció en el aquí y ahora. Esta etapa ofrece el puente, la transición para entrar en contacto con la realidad. El facilitador usa diversos recursos para hacer comparaciones del juego con el contexto real de los participantes. Por ejemplo, estimula para que se hagan analogías. Usa el material producido por el grupo para establecer comparaciones con la realidad.

Anima a que se establezcan “semejanzas y diferencias”. Qué ocurrió en el juego y qué ocurre en el nivel cotidiano. Etapa donde las personas entienden los motivos de

la actividad lúdica que, en apariencia, no tienen nada que ver con el trabajo o la función que desempeña cada participante. Aquí el facilitador obtiene el diagnóstico de la realidad del grupo, tanto en sus dificultades como en su excelencia (importante material de referencia para el trabajo subsecuente con el grupo).

**Etapa V: Aplicación.** El facilitador motiva a las personas para investigar y promover los cambios y mejoras necesarios en sus contextos reales, allí en donde “las cosas no van bien” y refuerza los puntos de excelencia evidenciados por el grupo.

### **LA ALTERNATIVA DEL JUEGO<sup>16</sup>**

Por su parte, Paco Gascón (1990), enfoca *el juego como estrategia para reforzar dentro del aprendizaje, las nociones de horizontalidad, participación y sentido lúdico del aprendizaje*. Usa la metáfora de la escalera para explicar y apuntalar su procedimiento didáctico, en la medida que cada peldaño está basado en la construcción de los anteriores. Su metodología motiva y sigue un proceso progresivo creciente, con lo cual se favorece la *construcción* del grupo, personal y colectivamente. Su impronta está puesta en la estimulación de *la participación activa y total* de los participantes. Tanto en la etapa vivencial, como en la de aplicación de los aprendizajes a la realidad misma del grupo.

De acuerdo con esta metodología participativa activa, hemos elegido las siguientes dimensiones para trabajar: presentación, conocimiento, afirmación, confianza y cooperación. Veámoslas en síntesis.

**Juegos de Participación.** Juegos sencillos que permiten un primer nivel de acercamiento y contacto. Usados para aprender nombres y características mínimas de las personas. Ejemplos: *Mi mural colorido; ¿Te gustan tus vecinos?; Nombres acumulativos; Gente con gente*.

---

<sup>16</sup> Gascón, Paco, *La alternativa del Juego II*, Seminario de Educación para la paz, México, 1990.

**Juegos de Conocimiento.** Permiten un nivel de conocimiento mayor entre los integrantes del grupo. Facilitan la creación de ambientes y condiciones óptimas para las actividades propuestas. Ejemplos: *Seis sombreros para presentarme; Lo que más me gusta; Reconozco tu animal*)

**Juegos de Afirmación.** Enfatizan la importancia de la afirmación de los participantes dentro del grupo. Ponen en acción mecanismos en los cuales se basa la seguridad en sí mismo. Contribuyen a hacer conscientes las fortalezas y también las debilidades de las personas y de los equipos. Estos juegos tratan de potenciar los aspectos positivos, asumiendo los negativos y su posibilidad de transformación. Ejemplos: *La madeja; Siluetas de aprecio; ¿Me quieres dulzura?; Formación de subgrupos; Autoafirmación.*

**Juegos de Confianza.** En su mayor parte se trata de ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en sí mismo y en el grupo. Construir la confianza es tan importante como fomentar las actitudes de solidaridad, indispensables para el desarrollo de un trabajo en común. Ejemplos: *Equilibrio; Equilibrio colectivo; Lazarillo; Torre de control.*

**Juegos de Cooperación.** En estos la colaboración entre participantes es fundamental. Cuestionan los mecanismos de competición manipulativa, reduciéndola. Crean climas de distensión y favorecen la cooperación creativa dentro del grupo. Ejemplos: *Orden en la banca; Construir una máquina; el puente; Cuentos cooperativos; Las olas.*

El desarrollo de esta metodología está guiado por un esquema básico, aceptándose las variantes necesarias, de acuerdo con los objetivos, grupos y realidades específicas de trabajo.

## **ESQUEMA BÁSICO DE ACCIÓN**

**1. Consignas de partida.** Las ideas generadoras del juego. Las reglas que han de ser observadas durante la actividad lúdica.

2. *Desarrollo*. La especificación del procedimiento de cada juego a detalle.
3. *Evaluación (Verbalización Vivencial y Analítica del juego)*. Sistema de verificación en donde se promueve la devolución no sólo desde el facilitador, sino desde el grupo todo. Los participantes establecen las analogías, relaciones directas o indirectas, de lo sucedido en el juego con su vida real. Las conclusiones colectivas son evidenciadas de maneras divergentes.

Es preciso además, observar los siguientes componentes, que garantizan el desarrollo con éxito del juego:

*Los objetivos* que persigue cada juego, en donde se destaca aquello que favorece al jugador.

*El número de Participantes*. Edad y número de ellos.

*Los materiales requeridos*. Indispensable contar con los recursos necesarios para echar a andar el juego.

## **APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS AL CAMPO DE LA PEDAGOGÍA TEATRAL INFANTIL.<sup>17</sup>**

¿Qué hicimos en *Espiral Rehilete*? Integramos las dos perspectivas ya mencionadas Gascón-Gramigña, lo que nos llevó a enriquecer nuestra propia práctica lúdica dramática. De esta forma, dinamizamos nuestra etapa de Retroalimentación incorporando las ideas genéricas de la etapa de Verbalización de Gascón y la perspectiva del Relato de Gramigña, con lo cual encontramos alternativas para que el participante se manifieste en forma más integral y total, de modos más creativos y divergentes.

La propuesta de Gramigña nos proporciona guías ideales, efectivas; sobre todo, en el tema de los tiempos de la acción, así como para distinguir conscientemente los puentes con la realidad misma, en donde repercuten los hallazgos o confirmaciones encontradas a través de los juegos. En nuestro caso, siempre se trata de lo que el

---

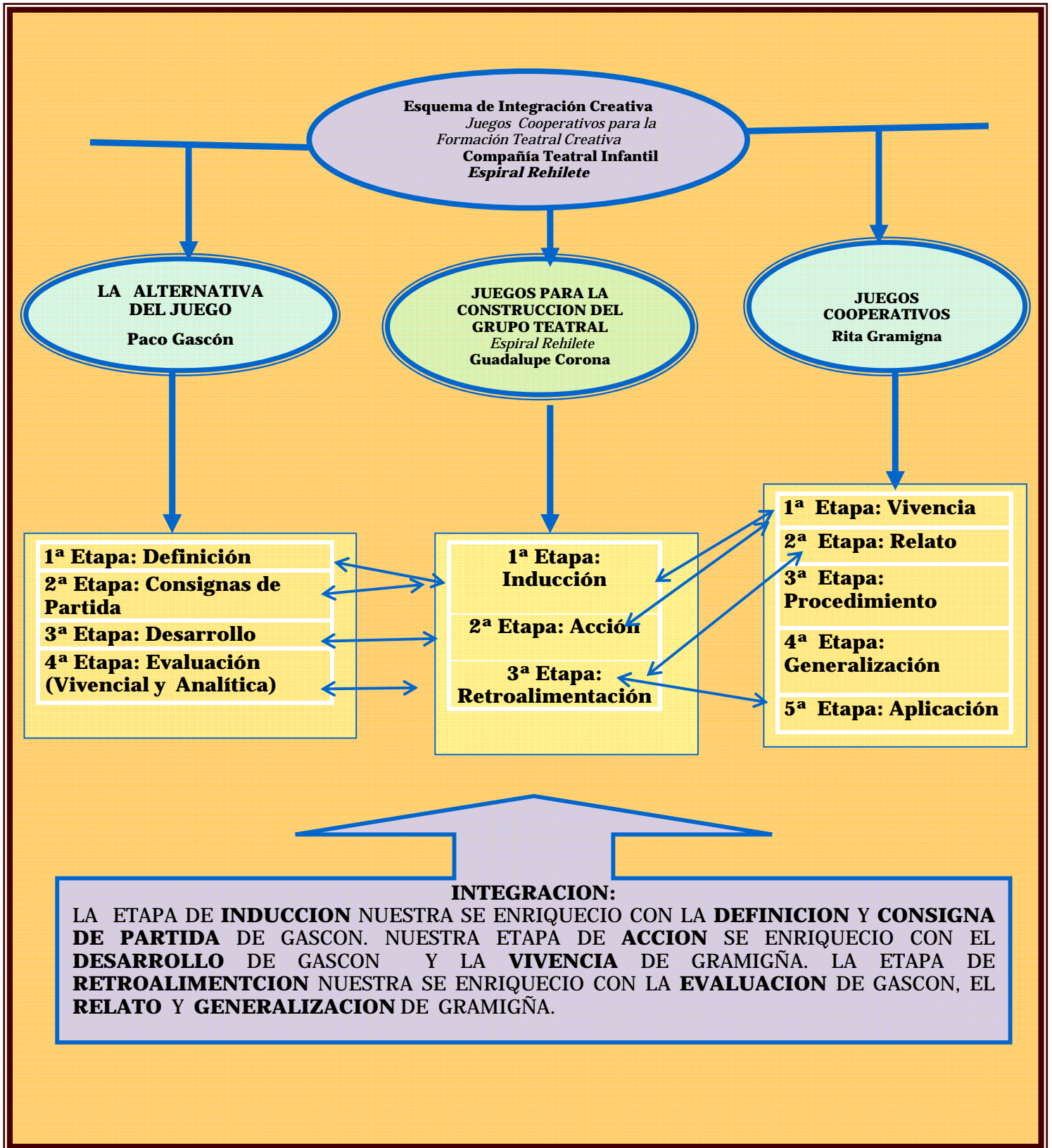
<sup>17</sup> Corona, Guadalupe (2005). *La creatividad lúdica y cooperativa. Juegos cooperativos dramáticos*. Capítulo 2. Tesis. Master en Creatividad Aplicada Total. IACAT. Universidad Fernando Pessoa.

chico o chica pueden aportar al proceso creativo escénico, personal y grupal. Esto significa establecer con claridad la relación entre lo que les pasa en los juegos y qué vinculación hacen con los cometidos dramáticos-expresivos o experienciales en el proceso de trabajo. Con lo cual el efecto repercute sin duda hasta el nivel personal.

Esta integración nos ha dado mayor claridad en el sistema de acción, incluso nos permite adecuaciones necesarias, sin el riesgo de perdernos por las inclusiones nuevas al proceso de construcción.

En el *cuadro A*, destacamos los elementos de ambas propuestas integrados a nuestro trabajo y los cruces establecidos que quieren referirse a la integración. Con lo cual enriquecemos nuestra perspectiva y acción sobre el juego. Unas veces implementado como inducción al eje central de nuestro cometido teatral, y otras veces como eje de construcción de identidad e integración del grupo artístico-creativo, a lo largo de las diferentes fases del proceso global.

**Cuadro A. Interacción metodológica de juegos**



## VI

### RELATO DE LA CONSTRUCCION DE UNA METODOLOGIA PARA LA PUESTA EN ESCENA

A continuación mostramos el camino que se siguió para la construcción del concepto de dirección y puesta en escena de la obra *El Mundo Nocturno*<sup>18</sup>, original de Teresa Valenzuela, con una intervención de dramaturgia específica para la Compañía. De este modo, mostramos la aplicación de herramientas creativas y los resultados obtenidos, así como su operatividad en los distintos momentos del proceso; con lo cual poder abonar a nuestra argumentación inicial.

Es muy importante reconocer que si bien hay un común denominador que permite comprender la secuencia que sigue un proceso creativo en sí; en nuestro relato intentamos documentar lo específicamente ocurrido en las diferentes etapas de la creación de ésta puesta en escena. Con ello esperamos ofrecer una mirada alternativa de configuración y construcción de un proceso creativo para la construcción de un montaje escénico, así como su metodología y sistematización específicas. En algunos momentos citamos ejemplos específicos que se muestran en cuadros didácticos explicativos de actividades, objetivos y resultados.

#### **El proceso creativo del Mundo Nocturno**

Henri Poincaré (Francia, S. XIX), fue uno de los primeros en proponer un *modelo* -que todavía hoy se acepta- y que describe las etapas básicas del proceso creativo para la solución de problemas. Y que en suma son las que se adoptaron aquí en diferentes momentos, tanto para la organización de las actividades y el material didáctico obtenido a lo largo del proceso creativo escénico, como la definición específica de tareas durante el montaje escénico. A saber<sup>19</sup>: *Estimulación y*

---

<sup>18</sup>Proyecto becado por el FOECA Morelos. Instituto de Cultura de Morelos (2005). Cuyo compromiso consistió en la creación del espectáculo, así como de un Cuadernillo Didáctico que documentase en paralelo el proceso creativo realizado para tal fin. Sinopsis: *Una abeja abandona el panal inconforme con su condición, para irse en busca de un sueño difuso: la fama y el éxito en el ballet de las luciérnagas. Su inocencia, inexperiencia y falta de preparación le llevan a caer en manos de seres sin escrúpulos que se aprovechan de ella, por lo cual regresa a la colmena reconociendo su identidad y valores propios.*

<sup>19</sup> Corona, Guadalupe (2005). *La creatividad corporal y dramática*. Capítulo 7. Tesis. Master en Creatividad Aplicada Total. IACAT. Universidad Fernando Pessoa.

*Generación de ideas, Incubación de ideas, Iluminación (Ejecución de las ideas), lanzamiento o presentación del producto.*

## **VI a**

### **ETAPA 1. GENERACIÓN DE IDEAS (APLICACIÓN)**

Todo proceso creativo supone etapas de desarrollo, las cuales dependiendo del proyecto a desarrollar serán más largas o cortas, según sea el caso. La etapa previa a la aparición del concepto de dirección de la obra *El Mundo Nocturno*, fue guiada por la lectura ingenua<sup>20</sup>, la cual busca la conexión sensorial y auténtica del director de escena con la obra dramática. Con ella se propone el primer encuentro con el texto, sin análisis, sin objetividad, para recibir el primer impacto, la primera impresión. Luego se deja el texto durante algunos días, incluso meses, posteriores para provocar que aparezcan las imágenes preliminares emergentes del inconsciente personal.

De este modo se estimula libremente la primera fase del proceso creativo, *generación ideas diversas de un modo espontáneo*, en la cual es deseable dejar abierta la puerta a toda la cantidad de ideas directas o indirectas, lógica o alógicas, relacionadas con el texto dramático. En nuestro proceso global de diez meses esta etapa fluctuó entre dos y tres meses de trabajo.

Después de la lectura ingenua, y respondiendo a las necesidades expresas del grupo de niños participantes, se atendieron las propuestas aparecidas en *Torbellino de Ideas* y que respondieron a una primera reacción de los niños frente al texto dramático. Posteriormente se aplicó la herramienta de estimulación creativa, *Búsqueda Interrogativa*, buscando indagar en el grado de interés más profundo en el texto dramático, planteando preguntas abiertas que permitiesen la expresión fluida y amplia de ideas. Como respuesta se esperaba que los participantes generasen muchas más ideas, sin juicios ni análisis previos, mismas que pudieran

---

<sup>20</sup> El director de escena de teatro para niños y pedagogo teatral, Luis Martín Solís adjudica la autoría de esta estrategia al escenógrafo mexicano Alejandro Luna.



servir en etapas posteriores de selección y depuración. A continuación una muestra representativa de esta aplicación.

## Etapa 1. Generación y estimulación de ideas (Estructura de Aplicación) 8 a 12 sesiones

### 1ª fase. Inducción.

Se da a conocer la obra a partir del género cuentacuentos, logrando que los participantes se interesen y tengan una noción global de la misma.

\* Puede, en un segundo momento, terminar de conocerse la obra a través de la lectura directa del texto. (Este fue el caso en nuestro proceso)

Se verifica el nivel de conocimiento que se tiene de la obra a partir de la presentación de un mapa mental. Ver figura en A.

### 2ª. Fase. Exploración intereses:

\*\*¿ Qué parte de la obra gustó más?, surgiendo como denominador común: **Cuando Fito el mosquito llega borracho a salvar a su amiga la abeja.**

\*\*¿ Que parte de la obra recuerdas más de la obra?, Se obtuvieron entre otras estas:

- a) Fito, borracho, salva a la Abeja Fina
- b) Grupo de luciérnagas que bailan
- c) Grillo que engaña a la abeja,
- d) Abejas trabajadoras y la que no quiere trabajar.

### 3ª Fase. Búsqueda Interrogativa (BI).

Se elaboran y plantean *preguntas abiertas* relacionadas directa o indirectamente con los asuntos generales de la obra dramática, buscando rastrear hasta qué punto los participantes están involucrados por intereses, temáticas, imágenes, o situaciones con la obra dramática conocida.

Al recoger las respuestas casi siempre aparecen otras preguntas que hemos de tener en cuenta, pues suele haber en ellas material importante que enriquece la búsqueda y la propuesta.

Esta etapa, posterior a la lectura ingenua, correspondió con el aparente “descanso” del texto, el *distanciamiento del problema* central a resolver creativamente. Lo que permitió la emergencia de toda la cantidad de ideas directas que darían lugar a las adaptaciones necesarias.



### 4ª fase. Improvisación.

Se forman subgrupos para improvisar, tomando como elementos las ideas aparecidas en la segunda y tercera fase.

**Sb. A.** *Las niñas improvisan el ballet de las luciérnagas*

**Sb B.** *Los niños improvisan el ballet de los mosquitos borrachos*

**Consigna de partida:** Mostrar cómo serían estos “balletes” de luciérnagas y mosquitos, los movimientos de los personajes. Sin voz. Predominio de la expresión corporal.

Se monitorea a cada subgrupo para ayudarles a exponer, organizar y planear sus ideas en improvisaciones.

Se preguntó:	Los chicos contestaron:	Se preguntó:	Los chicos contestaron:
¿Cómo imaginas a Fina (abeja)?	* Fina es bonita, es güerita, es lista, es tonta, es grande (alta)  <b>*¿no podría haber dos abejas amigas? ¿Fina va a ser gorda?</b>	¿Qué colores y formas destacan en Fito, el mosquito?  ¿Cómo sería la voz del actor que interprete a Fito?	Fito es rojo, o tiene los cachetes rojos, o el sombrero rojo.  Podría hablar con <i>eses</i> remarcadas: ssssangre... <b>¿Por qué Fito no tiene canción?</b>
¿Te has preguntado cómo bailarían las luciérnagas en un ballet?	* Las luciérnagas bailan como se baila en el ballet <b>¿Podrían bailar de un modo más moderno, y aún serían un ballet?</b>	¿Cómo sería un ballet de mosquitos?	<b>Los mosquitos bailarían borrachos y se golpearían unos a otros.</b>
¿Cómo es Grillo, Pillo?	* Grillo, Pillo es chiquito, es verde, tiene sombrero, tiene zapatos verdes.  <b>¿Si son dos grillos cambiaría mucho la situación dramática?</b>	¿Cómo imaginas que es el espacio en donde transcurre la acción?	Es un bosque abierto, en donde las abejas pueden volar libremente a diferencia del panal <b>*Esto nos llevó a considerar el emplazamiento espacial itinerante, ya que el mismo asunto dramático lo plantea, es un viaje externo para conocerse a sí mismas</b>
¿Te gustaría que otros animales nocturnos intervengan en la obra?	<b>* <u>Sí, Arañas, murciélagos, ratones, víboras, buhos.</u></b>		
¿Cómo son cada uno de los personajes? ¿Cómo es Fina? ¿Cómo es Fito?, etc.	<b>Había claridad en cuanto a características físicas, no así psicológicas. De aquí surgió la idea de preparar una lectura en atril con el propósito de conseguir la comprensión requerida.</b>	<b>A partir de las diversas sesiones y collages que retrataban a sus personajes, los niños alcanzaron un conocimiento medio de su personaje, en una escala entre 1 y 10. Además permitió obtener una panorámica de las adaptaciones al texto original.</b>	<b>Es imprescindible captar las ideas de los niños y poder concretarlas en el texto y en el montaje.</b>

#### Fase 4. Descripción de acciones y resultados de improvisaciones:

**Sb A:** Una luciérnaga baila a la manera clásica del ballet, de forma muy propia, las otras más o menos la siguen. Una de ellas se lastima un pie, pero no deja de bailar, se la pasa molestando a otra de sus compañeras provocando acciones chuscas. Terminan la coreografía con todo y los accidentes que ocurrieron.

#### **\*\*El aprendizaje personal:**

*La impro ayudó a limar asperezas entre algunas de las participantes, quienes venían sosteniendo discusiones y subrayando sus diferencias. Durante el proceso de acuerdos lograron sumarse a las acciones y concretar sus ideas en la impro. Dejando plasmadas en las acciones dramáticas sus propias experiencias de relación.*

**SbB:** Un grupo de mosquitos llegan borrachos a su ensayo. El maestro no se enoja porque lleguen tarde, sino porque no lo invitaron a la fiesta. Él les prepara una leche con chocolate para que se les baje la borrachera. Empieza la clase y el maestro les enseña pasos, nada tienen que ver con el ballet clásico, sino con el tango, el jarabe tapatío y el can-can. Eso da pie a situaciones chuscas: no les salen los pasos, se tropiezan o hacen cosas diferente al ballet. Por fin les sale la coreografía y el maestro los felicita.

**\*\*El aprendizaje personal:** *Al equipo le costó mucho trabajo organizarse, por las diferencias significativas: dos pequeños (7 años), uno grande (13 años), uno mediano (10 años). Hay dispersión en los más pequeños, no se animan a proponer, les cuesta trabajo organizar las ideas y concretarlas. Cuando sienten que su idea es bien recibida por el grupo espectador, la hacen brillar más, les gusta, las disfrutan, se integran al equipo.*

## **IMPORTANTE:**

Las ideas surgidas al cabo de esta etapa de exploración fueron recogidas por la directora-dramaturga, quien desarrolló las adaptaciones al texto, guiadas por las siguientes ideas-guía:

- a) Posibilidades de que haya más de una abeja que se va de la colmena.
- b) Posibilidades de que las abejas no vistan con panzas (botargas). *Las niñas, en transición hacia la adolescencia, proyectan su imaginario-deseo de no ser como las típicas abejitas de festival escolar con botargas gordas (esto se develó en las improvisaciones previas, exploración de personajes abejas).*
- c) Posibilidades de que haya un ballet de mosquitos borrachos de sangre (lo cual activo la creación de un personaje nuevo: Murci, Murciélagos, a quien se le vislumbró como compadre compañero de farras de Fito, Mosquito).
- d) Posibilidades de creación de otros animales nocturnos no presentes en el texto original (Arácnida Tarantti, Murci, Sapo 2, Cocodrilo, Abejorros, Mantis religiosa).
- e) Posicionar la idea de que el regreso a la colmena sea una experiencia significativa, más que un acto de escarnio y escarmiento con matiz del arrepentimiento culpabilizante como lo propone la versión original. A diferencia; que se valore la importancia de la peculiaridad dentro del grupo de pertenencia, para poder proponer nuevos desafíos frente a un modo de vivir dado. Que las abejas a su regreso encuentren afirmación como un valor importante para la autoestima positiva.

## **ETAPA 1. GENERACIÓN Y ESTIMULACIÓN DE IDEAS**

### **Resultados**

Una vez que se concretaron las adaptaciones al texto original, derivadas del Torbellino de Ideas y la Búsqueda Interrogativa. Aparecieron personajes, situaciones y sutiles adaptaciones a la trama original. De este modo, la directora de escena realizó las adaptaciones derivadas del trabajo previo en el cual los participantes generaron ideas diversas.

## Ejes temáticos y situacionales de intervención dramaturgica al texto original<sup>21</sup>.

<p><b>Tres abejas protagonistas.</b> El peso del protagónico se reparte entre tres niños. Encontrando con esto una manera de desmenuzar el carácter de una sola abeja (Fina), para dar lugar a dos más, quienes a lo largo del proceso fueron adquiriendo su propio carácter.</p> <p><b>Arácnida Tarantti (Escena 3B):</b> Personaje que busca ofrecer el contraste entre un artista que trabaja todos los días, como la Araña-pintora que teje su obra; y las abejas improvisadas que caen en la trampa de los grillos engañadores, creyendo que ser artista es muy fácil e inmediato.</p>	<p><b>Grillos Pillo y Trillo (Escena 2 y Escena 4B):</b> Se hace aparecer un segundo grillo, debido a la necesidad de que más de un niño tienen simpatía por el personaje. Les parece chistoso, atractivo, gusta mucho. Esto se pone en evidencia a través de las improvisaciones preliminares dirigidas a detectar el conocimiento que tenían del personaje. Se divide en dos el papel del Grillo Pillo tal y como se propone en la versión original y se agregan las sutilezas necesarias para intentar darle un carácter propio a cada uno. Luego se crea una segunda escena para estos grillos, con la cual reafirmar su condición de engañadores, y a su vez subrayar la ingenuidad de las protagonistas. Más adelante se encontró que podrían ser perfectos como personajes que hagan el puente entre escena y escena en una propuesta en espacio itinerante<sup>22</sup>.</p>
<p><b>Murci, el Murciélago (Escena 2B).</b> Se propone como un personaje que guiará las transiciones entre espacio y espacio de acción. A partir de formalizar la idea de un montaje itinerante, el murciélago, la araña y los grillos se visualizan como conectores entre escena y escena, con lo cual pueden guiar al público hacia los espacios de acción requeridos.</p>	<p><b>Abeja Reina (Fin de acto).</b> Personaje que se introduce para reafirmar la idea de la importancia de no ser conformistas y del derecho que se tiene a conocer, a indagar, a buscar; pero con el añadido de crear acuerdos en el grupo al que se pertenece, con lo cual todos puedan beneficiarse. Es una idea de dirección no contentarse con el mensaje original de volver por miedo, sin reconocer el valor de haber salido a conocer el mundo y haber aprendido con este atrevimiento.</p>

<sup>21</sup> Puede confrontarse el texto original con la adaptación. Recuérdese que en este proyecto uno de los objetivos centrales es la estimulación y afirmación del pensamiento creativo, lo cual supone reforzar de manera permanente esta habilidad. Por lo que la obtención de este material de adaptación revela el proceso estimulado en el grupo de participantes, quienes al ver reflejado en el cuerpo total del texto y el montaje sus ideas consiguen tener un interés mucho más significativo, por tanto, sostenido en el conjunto de actividades múltiples desarrolladas en la etapa de montaje. El reto es conseguir el dinamismo y fluidez en la escena.

<sup>22</sup> El primer estreno y revelación de placa (Colegio Darwin. Cuernavaca, Morelos. 2005) se realizó en un jardín. Teatro itinerante a través del cual los personajes conducían al público hacia los diferentes lugares de acción escénica.

## **VI b**

### **ETAPA 2: INCUBACIÓN.**

La segunda etapa del proceso creativo es identificada como fase de incubación, puesto que las ideas generadas anteriormente son procesadas y decantadas a partir, y sobre todo, de la sensibilidad, más que del juicio. Por ello, esta etapa, en metáfora, correspondería con una fase intermedia de una larva-oruga en el camino de convertirse en una mariposa (Aldana, 1997).

En esta etapa la actividad se concentra en “comer” toda la información que llega, y en permitir la digestión paulatina de toda la información. Se recomienda no obviar la apertura de los sentidos, puestos al servicio de la estimulación, a la percepción de la realidad interna y circundante. Aunque no es una etapa de conciencia plena del proceso, ha de poder permitirse el flujo de la intuición, lo cual significa la suma del azar, lo inédito, con los conocimientos adquiridos, esa *cosquilla* que avisa el rumbo por el que ha de irse. Se recomienda dejar que la corazonada hable.

Este es un momento de distanciamiento relativo del problema central (montaje) y representa el tiempo necesario previo al momento *jeureka!*, el de la “iluminación”, es decir de la *maduración de las ideas iniciales*. No es posible que la oruga vuele sin haber vivido un proceso de preparación y maduración requerido.

En nuestra experiencia, con un conocimiento primario de la obra, los participantes estuvieron dedicados en esta etapa a sus talleres de canto, expresión corporal, actuación, desarrollo de la creatividad y juegos cooperativos. Se trabajó para el refuerzo de la confianza y la afirmación personal, a través de los juegos cooperativos y herramientas<sup>o</sup> creativas, ya que el reto a cumplir con la lectura desató nerviosismo y situaciones conflictivas de interrelación. Consiguiendo así una manera de ejercitar sostenidamente la confianza y seguridad de los chicos, con lo cual la presentación de la lectura en atril, fuera mucho más fluida. De este modo se logró contrarrestar el natural nerviosismo, que en casos extremos genera parálisis o bloqueos expresivos y creativos.

En cuanto a las actividades relacionadas con la obra dramática, durante un tiempo de dos meses y medio, se comenzó con la preparación de una *Lectura en Atril*, misma que permitiría a la Compañía poner a prueba tanto las ideas aportadas hasta este momento del proceso, así como su conocimiento de la obra.

En la etapa final de la incubación se planeó la *Lectura en Atril* como una manera de acceder a una manera de comprender el texto. Por lo que en esta fase se enfatizó en la comprensión de los personajes y las situaciones que se planteaban. Los *por qué* y *para qué* de los personajes y las situaciones. Activando constantemente un tipo de pensamiento inquisitivo propio de la herramienta utilizada para el caso (búsqueda interrogativa).

Durante esta etapa se presentaron los consabidos momentos de interrelación conflictiva, desacuerdos marcados, debidos a los caracteres y formas de ser y conducirse de algunos participantes. Por un lado el ímpetu de participar sin límites de un chico de recién ingreso al proyecto, con la airada defensa de la hermana mayor de tres, a quienes el chico recién llegado molestaba categóricamente. Por lo cual las herramientas creativas y los juegos cooperativos significaron la oportunidad de encarar los conflictos y encaminar soluciones que impedían el desarrollo óptimo de las relaciones y las actividades.

## Etapa 2. Incubación A (Estructura de Aplicación) 4 a 6 sesiones



### **1ª fase. Inducción.**

#### ***Juego de confianza y afirmación personal Las cartas afirmativas.***

**I.** Se escriben y dibujan cartas en las que se clarifica a los chicos las acciones y habilidades positivas que han alcanzado. Cartas personalizadas de acuerdo a cada participante.

**II.** Los chicos escriben cartas destacando las cualidades y habilidades positivas de algún compañero. Se envía la carta por correo.

#### ***Juego de cooperación grupal Las olas***

Con una tela muy grande todos los participantes forman una ola, la cual debe mantenerse “viva”, todo el tiempo que dura la música. Tomados de un extremo cada niño ejercita su observación, concentración y coordinación, al intentar mantener en movimiento-grupal la tela (ola) por el tiempo estimado, sin tener que comunicarse con palabras.

### **2ª. Fase. Preparación de Lectura en Atril Trabajo del instrumento vocal (**

- a)** Primera Etapa: relajación, respiración y relax imaginativo
- b)** Segunda Etapa: volumen y dicción
- c)** Tercer Etapa: pronunciación
- d)** Cuarta Etapa: Integración

### **4ª fase. Improvisación.**

Subgrupos improvisan:

**Situación A.** *A partir del juego de olas, generar una impro sobre el objeto-olas. Puede integrarse sonidos u onomatopeyas*

**Situación B.** *A partir del relax imaginativo de afirmación: El estanque de los reflejos.*

**Objetivo:** *Encontrar la afirmación personal a partir de imaginarse mirándose en el reflejo de el estanque.*



### 3ª Fase. Estimulación Creativa para la resolución de problemas (Analogías)

#### Seis sombreros para pensar

Consiste en el uso de seis sombreros de distinto color para abordar una situación o problemática desde distintos puntos de vista con el propósito de plantear objetivamente el problema, organizar el pensamiento, la discusión y la toma de decisiones y la solución. Se utilizaron sólo tres sombreros (rojo, amarillo y verde)

**Se planteó al grupo la situación de comunicación violenta (verbal) entre algunos participantes, lo cual afectaba negativamente al conjunto. Provocando que el rumor y la tendencia negativa se recargase en una sola persona.**

**SITUACION: F**, es una persona impulsiva y con *demasiada* emoción por estar en el grupo de teatro. Este sentimiento le lleva a querer hacer todo a la vez. No controla sus movimientos, siempre está en movimiento, buscando cosas que incorporar en último momento a las impro que se proponen. No puede fijar la atención con facilidad. Cosa que los otros leen como desinterés por el equipo. Apenas si se ha dado la primera parte de la consigna y ya quiere ejecutar. Esta forma de ser le trae dificultades con el resto del grupo, pues logra desesperarles fácilmente. Cuando comete algún atropello, voluntario o no, reacciona a la defensiva en lugar de pedir disculpas. **L**, siendo la persona más grande del grupo, líder por antonomasia, busca hacer sentir su poder expresado en proponer las “mejores” ideas. Tiene gran influencia en el resto, por su edad, por sus iniciativas, que suelen ser positivas para el trabajo, pero cuando son hacia lo negativo, logran contagiar del desorden y como en este caso, de intentar hacer que el grupo se ponga en contra de **F**, quien a las vistas no le cae bien, por su diferencia.

**Sombrero Rojo (El sombrero rojo permite expresar el punto de vista emocional, intentando que la parte objetiva, analítica se retarse hasta una etapa posterior).** La directora de escena, expresa abiertamente el problema (poniendo el paliacate rojo en la cabeza de L: ¿L, cómo te hace sentir esta situación? ¿L, cómo te sientes con el hecho de decir palabras ofensivas a F?

L, habla de la situación en la que F le ofendió, dice que F, mencionó una frase ofensiva para su familia. Este es el motivo por el cual L, enfurece y evidencia que no hará esfuerzo alguno por tolerar a F. Regresando la misma dosis de violencia verbal.

La directora pide a F, escuchar con atención, hasta su turno de hablar. Pregunta: ¿Alguien más tiene sentimientos desagradables por esta situación con F? T, Y, y Fr, dicen tener un problema muy igual al de L. Sólo hablan de que les molesta, se encima en ellas, las avienta, les dice palabras ofensivas. Pero su discurso parece en realidad robustecer a L. Y,T y Fr, manifiestan su molestia, su enojo, su desagrado frente a F.

Se pregunta si alguien más tiene algo que decir en cuánto a cómo se siente con relación a lo que está pasando. A, D y Fe, refieren que no tienen problema al respecto. En su turno F, -quien ha estado muy controlado en su necesidad de demasiado movimiento- dice que también se siente mal porque L, le ha ofendido, reconoce que ha dicho palabras ofensivas, pero en respuesta a F.

A medida que se estimula a los chicos a que expresen sus sentimientos y emociones con relación al asunto, se nota cómo en realidad este problema es sólo entre dos personas. L y F. De modo que clarificando este aspecto se pide pasar a un sombrero diferente.

**Sombrero Amarillo (se ocupa de la evaluación positiva).** Se usa sobre todo cuando se avisora una crisis que va a pasar y que va a ayudar a crecer. Es una oportunidad para reencontrarse con el problema mismo, con sus miedos, debilidades y fortalezas, con relación a la posibilidad de resolución.

Una vez clarificado y verificado con el grupo que el problema está muy bien localizado entre L y F. El resto del grupo comienza a expresar que es injusto tener que sacrificar su tiempo de improvisación teatral, en ocuparse de este problema. Se llama a tener en cuenta que si no podemos resolver este problema que es de comunicación y tolerancia, nos afectará en el trabajo sucesivo A TODOS. Porque estará apareciendo cada vez con nuevas caras o palabras.

Proponemos al grupo en general que por qué no hacemos una lista de las cualidades que sí tiene F, para tener en cuenta que no todo es negativo y que con eso sí se puede establecer una mejor comunicación. Los chicos comienzan a decir palabras para referirse positivamente a F: *es chistoso, su voz sí se oye cuando hace improvisaciones, tiene buenas ideas (pero luego no las sigue él mismo), tiene una sonrisa agradable...* Se pide hacer lo mismo con L, quien dice que no importa lo que se diga ella no podrá perdonar NUNCA a F. Cuando L, observa que el resto del grupo tiene una actitud de arreglar la cosa, L, se enfurece y no cede. Por ello proponemos usar el siguiente sombrero.

**Sombrero Verde, (El sombrero verde indica creatividad e ideas nuevas).** Con el paliacate verde los chicos conforme van pidiendo su turno lanzan posibles ideas para solucionar este conflicto:

1. Que F se controle más en sus movimientos y sus palabras.
2. Que L, antes de contestarle algo, primero plantee el problema a la directora.
3. Que no se hablen nunca más F y L, risa de L, pues es quien da esta idea.
4. Que L, no se me acerque y así no le molesto (idea de F)
5. Que L y F se den la mano.
6. Que no afecten con sus problemas a los otros
7. Que pensemos en que somos diferentes, y que necesitamos aprender a vivir con estas maneras de ser, sin violentar a nadie.
8. Que pensemos un poco antes de actuar impulsivamente

## **RESULTADOS**

Como consecuencia de la aplicación de esta técnica encontramos que los chicos pudieron expresar de mejor manera su sentir y pensar sobre el conflicto. Y que tomaron las cosas con una mejor perspectiva. En las sesiones posteriores F y L, se alejaron, se dirigían lo menos la palabra. Se enojaban mucho cuando se proponía que trabajaran en la misma improvisación. T, quien siempre se ha mostrado en actitud de conciliación propone ser quien ocupe el lugar de L, en las impro donde participa F. Afirmando indirectamente a F.

Después de esta sesión se decidió iniciar un período sostenido de afirmaciones a todo el grupo. L, se ha ocupado más de intentar conseguir puntos con esta retroalimentación, no teniendo tiempo ni espacio para reactivar este u otros conflictos con F. Por su parte F, ha conseguido ser más cauteloso, tiene menos fricciones con el resto del grupo.

## Etapa 2. Incubación B (Estructura de Aplicación) 4 a 6 sesiones

### 1ª fase. Inducción.

#### Juego de roles-animales

Juegos en donde cada integrante busca recrear con movimientos y sonidos el (o los) personaje(s) que más le atrae de la obra El Mundo Nocturno.

#### Estimulación del Pensamiento Lateral (Creativo)

Creación de secuencias para improvisar. Personajes de la noche y personajes diurnos, ¿qué situaciones se crean? Encuentros diversos de abejas con **murciélagos**, con búhos, con hormigas, con víboras, con arañas)

*(Se aspira a que aparezcan ideas por contraste, haciendo descansar al cerebro de las ideas conocidas; y permitiendo la aparición incluso de hallazgos)*

### 2ª. Fase. Preparación de Lectura en Atril

#### Lectura recreativa de textos. (Estrategia creativa)

Los participantes encuentran modos diferentes de leer al personaje.

**a) Primera Etapa.** Leer y subrayar palabras, frases y expresiones que indican o ayudan a identificar el tema principal y la anécdota.

**b) Segunda Etapa.** Subrayar con rojo expresiones significativas que ayudan a entender el estilo de hablar de los personajes.

**c) Tercer Etapa.** Jugar con las frases de los personajes cambiando la intención por otras contrarias o afines, color, volumen. Para comprender por qué dicen lo que dicen y no otra cosa.

**4) Cuarta Etapa.** Identificaron la estructura dramática: Planteamiento, desarrollo, desenlace.

\*Primeros elementos básicos para la práctica de lectura en atril. Ésta actividad estimulará un modo de aprender el texto de manera más fluida, menos rutinaria, pues se va estimulando a que con cada aproximación leída del texto, los chicos se hagan preguntas sobre el texto, su personaje, las situaciones, y tengan una mejor comprensión de la trama.

### 3ª Fase. Búsqueda Interrogativa (BI).

Técnica creativa que persigue estimular la imaginación creativa. Este material sirve para las improvisaciones posteriores.

Se pregunta:	Los chicos contestaron:	Se pregunta:	Los chicos contestaron:
¿Cómo sería la manera de hablar de Grillo Pillo y Grillo Trillo?	<i>Como gangoso, rasposo, porque raspa sus patas, silbando...</i>	¿Habría igual Galán, el Alacrán, que el Sapo? ¿Por qué?	<i>No. El alacrán como medio malora, el sapo con las croar, croar, siempre y grueso...</i>
¿Cómo sería la manera de hablar de cada una de las abejas?	<i>Remarcando las eses, pero según cada una: Mino, un poco tonto, o a veces lento. Pina, muy cobarde, o sea como voz temblorosa; Fina, muy valiente, o sea segura (firme)...</i>	¿Cómo imaginan que es el Night Club de Nacha la Cucaracha?	<i>Un lugar feo, cochino, con basura, con telarañas, oscuro, gris, pero gracioso</i>

### 4ª fase. Improvisación.

Subgrupos improvisan:

**Situación A.** Seis abejas - panal

**Situación B.** Abejas Viajeras con Sapo

**Situación C.** Grillos/(Abejas viajeras

**Situación D.** Ballet de luciérnagas (ritmo, grupo, cooperación)

**Situación E.** Espacio-Lugar. El Night-Club de Nacha la Cucaracha, en donde estarán todos los animales que han participado en las escenas previas.

**Consigna:** Confirmar el conocimiento que tienen de la trama una vez realizada la lectura recreativa hacia la Lectura en Atril. Improvisaciones que recrean libremente la temática y anécdota dramática.



## **ETAPA 2: INCUBACIÓN.**

### **Resultados**

Como resultado de esta etapa se realizó la *lectura en atril*, frente a un grupo reducido, muy próximo a los niños, familiares y amigos muy cercanos. La lectura tuvo duración de una hora. Cumplió el objetivo de dar a conocer el texto adaptado según las necesidades y propuestas realizadas por los niños en las etapas anteriores.

Esta actividad fue altamente positiva en general para el grupo de participantes, quienes se encontraron motivados, interesados y en el disfrute de la actividad. También nos confirmó aquellos casos específicos en que a algunos de los niños y niñas aún les faltaba incrementar el volumen, la claridad y comprensión del texto. Aún así, se destacó por parte de los niños y niñas el deseo y decisión de llevar a cabo la lectura completa, a pesar del ritmo lento o cortado en algunos segmentos. Sobresalieron sin duda aquellos participantes que habían tenido mayor atención y concentración durante la preparación de esta actividad, pues revelaron hacer con buen nivel todo lo que se trabajó antes.

Como logros ligados con la formación integral de los chicos, supimo por vía de los padres y madres, que los chicos leían en casa con interés el libreto uno o dos días a la semana, antes de las sesiones en la Compañía. Que se sentían emocionados y esperaban con deseo la realización de esta actividad. Y en algunos casos observaban el interés que tienen ahora por leer en voz alta otros materiales no relacionados con el trabajo en la Compañía. Así mismo, los padres refieren en general la sorpresa positiva de ver a sus hijos e hijas interesados en *Leer*, y en estar atentos al momento que les tocaba hacerlo. Así como aprecian el esfuerzo que les llevo enfrentar esta actividad.

Esta experiencia permitió tener en cuenta las diversas observaciones que dieron lugar a los ajustes posteriores al texto obtenido en esta etapa. Y que se sintetizan de esta manera: Necesidad de hacer la obra más corta, pues las adaptaciones realizadas ofrecían el riesgo de no poder sostener la atención de un espectador

infantil ya durante la representación escénica. Así como, continuar con la exploración de propuestas melódicas más cercanas a los niños.

A partir de este momento nuestro reto se concentró en que la propuesta de dirección y creación de cada personaje lograra subsanar el problema de la duración larga de la obra. Como parámetro previo teníamos el montaje anterior (Abril 2005), si bien largo (una hora y quince minutos), puso a prueba la atención del público mixto (adultos y niños), pudiendo quedar en la atención del público.

Como consecuencia de la aplicación de las diferentes herramientas creativas, encontramos –por ejemplo, para el caso de conflictos de relación- que los chicos pudieron expresar de mejor manera su sentir y pensar sobre sus diferencias. Tomando con mejor perspectiva las posibles soluciones. En sesiones posteriores, en diferentes momentos los sujetos (F y L) de mayor conflicto se alejaron, sin dirigirse la palabra. Por supuesto que se enojaban mucho cuando se les proponía trabajar en la misma improvisación. Los sujetos conciliadores (T) mostraron una actitud de mediación proponiéndose interactuar en improvisación con algunos de los sujetos de conflicto, afirmando la posibilidad de continuar trabajando pese a las diferencias evidentes. Con lo cual se inició un período de sostenido de afirmaciones grupales esperando contener la violencia verbal y aprovechando la fuerza del grupo para incorporar más que dividir. Al verse afirmados a través de los juegos los sujetos principales de conflicto se enfocaron más en el disfrute y repercusión al cumplir retos y tareas propuestas para el efecto, con lo cual no dar mayor relevancia a la emoción anterior que ligaba con los conflictos. Cada uno de los sujetos de conflicto de acuerdo a sus peculiares maneras de ser, fueron incorporando progresivamente más los beneficios de la integración y fuerza positiva del grupo. Logrando llegar al estreno y funciones posteriores ya sin la rivalidad sostenida que se expresó en términos de violencia verbal y contactos físicos inadecuados: por ejemplo, empujones.

## VI c

### ETAPA 3. ILUMINACIÓN (EJECUCIÓN)

La tercera etapa en el proceso creativo se caracteriza principalmente por el hacer propiamente dicho. Dar forma, encaminarse hacia la obtención de productos. Es el momento de poner en acción al guerrero de la acción creativa. Es la etapa de la *expresión-comunicación de la ideas en donde se van dando progresivamente los momentos ¡Aja! y ¡Eureka!*

Sólo en la puesta en marcha de la acción expresiva y creativa se pueden explorar y actualizar los supuestos; además las hipótesis se reconfiguran y se da forma objetiva y objetivante a las ideas. La actividad básica de este apartado es la *ejercitación de una acción*.

Tomás Motos propone, para esta etapa, actividades lúdicas que propicien la exploración de los instrumentos de trabajo diversos –cuerpo, voz, recursos plásticos, recursos literarios, etcétera- con lo que se podrá conseguir mayor soltura, confianza y habilidad durante el proceso creativo.

#### **Las acciones en *Espiral Rehilete***

Durante un tiempo de dos meses se trabajó en la elaboración del Libreto de Dirección integrando los principales conceptos de dirección, espacio escénico, tono, temas y subtemas, gráfica de intensidad dramática y cuadros de improvisaciones que llevarían a configurar acciones físicas y/o estilizadas de los personajes, con lo que se concretaría el diseño de la puesta en escena, apoyado en la maqueta escenográfica. Así mismo, a partir de Septiembre y hasta Diciembre se inició el montaje y los ensayos en las diferentes áreas: canto, coreografía, trazo y composición escénica. La producción se echó a andar: escenografía y utilería.

#### **Ejemplos de técnica de improvisación hacia el montaje.**

##### **Rastros relacionados con las temáticas de la obra.**

A continuación se presentan las preguntas relacionadas junto con los temas o subtemas relacionados de la obra dramática. De acuerdo a como se encuentre el

interés y la atención del grupo se propone generar todas las preguntas de inducción que se hagan necesarias para lograr entrar de manera más efectiva en la temática a explorar.

Preguntas relacionadas	Temas o subtemas de la obra
<p><b>A. Inducción: ¿Qué es una idea loca?</b>            ¿Recuerdas un momento en el que otros chavos se hayan reído de ti, por expresar una idea “loca”?            ¿En dónde estabas?, ¿quiénes eran los otros?, cómo era el lugar aquel?. ¿Cómo te sentiste con esto?</p>	<p><b>Tema:</b> Romper lo conocido, el deseo de cambiar, de salir de la colmena, de dejar de ser lo que se es, ir al mundo nocturno            Escenas 1 y 2</p>
<p><b>B. Inducción: ¿Estás a favor de la disciplina? ¿Por qué?</b></p>	<p><b>Tema:</b> La disciplina. Romper las reglas. Inicio de la obra</p>
<p><b>C. Inducción: ¿Cuántas estrellas pueden verse en una noche sin luz eléctrica?</b>            ¿Recuerdas la primera vez que acampaste?            ¿Cómo te sentiste en ese lugar oscuro, desconocido? ¿Qué sentimientos te provocaban los ruidos de la noche? Describe el lugar.</p>	<p><b>Tema:</b> Experimentar el miedo a lo desconocido e inabarcable. Se buscan expresiones emocionales auténticas que reflejen las sensaciones de ese tipo de experiencia en un lugar oscuro y desconocido.            Click 1 Disciplina y reglas v.s. Mundo sin control.            Escena 2.</p>
<p><b>D. Inducción: ¿Qué es una broma?</b>            ¿Alguien te ha engañado? ¿Qué recuerdas de eso? ¿Cómo te sentiste con ese engaño?            ¿Recuerdas el lugar en el que estabas cuando sucedió aquello?</p>	<p><b>Tema:</b> El engaño (grillos, alacrán, sapo, cucaracha)            Escenas 3, 4B, 5, 7, 10, 11).</p>
<p><b>E. Inducción: ¿Cuál o cuáles son las palabras más difíciles que conoces?</b>            ¿Alguna vez has estado frente a alguien que sabe mucho de un tema que tú no sabes?            ¿Cuando trata de explicarte sobre ese tema tú no entiendes ni jota?            ¿Cómo te sentiste con esto?            ¿En qué lugar estabas?            ¿Había otros junto a ti que no sabían tampoco de qué se hablaba? ¿Cómo reaccionaron?</p>	<p><b>Tema:</b> la ignorancia. Búsqueda de expresiones auténticas.            Escena: 3B Click 2  <b>Se implementó durante el tiempo de montaje de la escena específica.</b>  <b>**La paradoja es que resultó ser la escena más fácil de montar y que gusta mucho a todos los niños.</b></p>
<p><b>F. Inducción: Seguro que no recuerdas la mejor travesura que has hecho...</b>            ¿Alguna vez estuviste a punto de hacer algo “negativo” para salvar el pellejo (para no ser acusados, no ser echados de cabeza)?            ¿Qué fue?            ¿Contra quién?            ¿En dónde estabas?</p>	<p><b>Tema:</b> Chantaje. Sangrita fresca. Fito.            Escena: 4</p>
<p><b>G. Inducción: ¿Por qué tus mejores amigos, lo son?</b>            ¿Recuerdas alguna vez que lograste salir de un aprieto con la ayuda de un equipo?            ¿Dónde fue?            ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo tus amigos?</p>	<p><b>Tema:</b> la solidaridad.            Escena: 6</p>
<p><b>H. Inducción: ¿Te gusta ganar en los juegos?</b>            ¿Recuerdas alguna vez que no hayas superado un reto?            ¿por qué? ¿Qué te faltó para triunfar? ¿En qué lugar fue?            ¿Qué habías intentado? ¿Lo habías querido mucho?            ¿Cómo te sentiste?</p>	<p><b>Tema:</b> La falta de preparación.            El desencanto            Escenas: 8 y 9  <b>Se implementó durante el tiempo de montaje de la escena específica</b></p>
<p><b>I. Inducción: ¿Te gusta ganar en los juegos?</b>            ¿Recuerdas alguna vez que no hayas superado un reto?            ¿por qué? ¿Qué te faltó para triunfar? ¿En qué lugar fue?            ¿Qué habías intentado? ¿Lo habías querido mucho?            ¿Cómo te sentiste?</p>	<p><b>Tema:</b> La falta de preparación.            El desencanto            Escenas: 8 y 9  <b>Se implementó durante el tiempo de montaje de la escena específica</b></p>
<p><b>J. Inducción: ¿De qué color son los castigos?</b>            ¿Alguna vez te castigaron fuertemente?            ¿Por qué?            ¿Te lo merecías?            ¿Dónde fue, qué pasó?            ¿No te dejaron salir?</p>	<p><b>Tema:</b> La esclavitud. El sometimiento            Escenas: 11 y 12)  <b>Se implementó durante el tiempo de montaje de la escena específica</b></p>

<p>¿Te sentiste esclava, encerrada? ¿Qué aprendiste de eso?</p>	
<p><b>K: Inducción:</b> <i>¿Qué te dice la frase: salta que la red aparecerá?</i> ¿Qué tipo de cosas arriesgadas has hecho? ¿Recuerdas un momento en el que fuiste gratificado (reconocido) por haber realizado una acción- aunque arriesgada- con éxito? ¿Te aplaudieron, te besaron, te apapacharon? ¿Dónde fue? ¿Cómo te sentiste con esto?</p>	<p><b>Tema:</b> <i>El reconocimiento, la afirmación. Escenas: 13 y 14</i> <b>Se implementó durante el tiempo de montaje de la escena específica</b></p>

**Rastros relacionados (Descripción detallada del procedimiento. Aquí sólo describimos algunos ejemplos).**

- a) Se pide a los niños-intérpretes, traer a su memoria un recuerdo en el que otros se hayan reído de él o ella, por tener una idea “descabellada”, loca (*Tema Romper lo conocido, el deseo de cambiar, de salir de la colmena, de dejar de ser lo que se es, ir al mundo nocturno (Escenas 1 y 2).*
- b) Se pide a los niños-intérpretes ubicar el espacio físico específico en el que se desarrolló aquel suceso donde se rieron de su idea descabellada.
- c) Se pide a los niños.-intérpretes elaborar una oración muy sintética que contenga un verbo (acción dramática) y que describa el suceso narrado antes. Cada una de las oraciones de cada participante se van escribiendo en un listado general que reúne lo obtenido por todo el grupo. (Es necesario que esta oración consiga clarificar el recuerdo elegido, así como la situación y el espacio en el que se vivió).

**Rastros relacionados. C.**

- a) Se pide a los niños-intérpretes traer a su memoria el recuerdo de la primera vez que acamparon, ¿cómo pasaron esa primera noche? ¿ cómo se sintieron en medio de un sitio con habitantes distintos de ellos? (*Se buscan expresiones emocionales auténticas que reflejen las sensaciones de ese tipo de experiencia en un lugar oscuro y desconocido.*
- b) Se pide a los niños-intérpretes ubicar el espacio físico específico en el que se desarrolló el suceso.
- c) Los niños.-intérpretes elaboran una oración sintética que contenga un verbo (acción dramática) y que describa el suceso narrado antes.



## Ideas e improvisaciones aparecidas

Enunciado-recuerdo relacionado <i>Tema: la otredad, lo diferente, la vivencia en la noche.</i> <b>Escena 2B. (murciélago y abejas)</b>	Lugar	Participante
1. Cazando cangrejos	Playa	Yukiko (10 años) Recreó con mucha claridad las emociones, la zozobra, el nerviosismo gustoso.
2. Mi barriga sintiendo miedo	Fogata	Lotty (10 años) Recreó el miedo, los ojos tratando de mirar en la oscuridad. La sensación en la barriga y el escalofrío en la piel.
3. Huyendo de los ángeles caídos	Calle	Maestra de Actuación. Magdalena Recordó el miedo experimentado a los diferentes: negros, latinos, chinos, tatuados, perforados interactuando en un mismo espacio.
4. Gritando en la noche	Lancha	Patricio (10 años) Recreó el miedo a hundirse en el agua. El grito, la angustia.
5. La Panza miedosa	Rollo (Balneario)	Diego (7 años) Recreó la emoción mezcla de miedo y emoción gustosa.

### Rastreos relacionados. D.

- a) Se pide a los niños-intérpretes recordar un momento en el que hayan sido engañados por un ser negativo (El tema del *engaño de los grillos, alacrán, cucaracha. Además de que las abejas engañan a Fito. Escenas 3, 4B, 5, 7,10,11*).
- b) Los niños intérpretes recrean el espacio físico en donde se dio ese suceso.
- c) Los niños-intérpretes elaboran una oración sintética que contenga un verbo (acción dramática) y que describa el suceso narrado antes.

### Ideas aparecidas (1ª Etapa)

Enunciado-recuerdo relacionado <i>Tema: El tema del engaño</i> <b>Grillos. Escenas 3 y 4B,</b> <b>Sapo 5</b> <b>Alacrán 7,10,</b> <b>Nacha 11</b>	Relato	Observaciones
<b>1. Me enchilé</b>	<b>Lotty</b> recuerda que en la escuela le hicieron una broma y le dijeron que comiera una cosa, y al final descubrió que era chile, y se enchiló.	Prevalece más el tema de la broma que tiene relación con el engaño, pero lo más fuerte en el recuerdo es la idea de una broma pesada que deviene en un suceso desagradable. Aunque aquí la niña comprende la idea del engaño
<b>2.</b>	<b>Frida</b>	NO REFIERE RECUERDO RELACIONADO
<b>3. Me pegué</b>	<b>Fernando</b> hace el relato de una ocasión en la que lo engañaron y como consecuencia cayó	Hay un sesgo aquí de invención del niño. Porque no es muy verosímil el momento que relata y hay

	estrepitosamente al suelo y se lastimó las costillas. Dice que en la escuela le dijeron que podía hacer una pirueta sobre la colchoneta sabiendo que tenía la protección. Entonces mientras el se preparaba para hacerla alguien colocó una madera debajo de la colchoneta, entonces al caer se golpeó. Como resultado de esto dice que tuvo que cambiarse de escuela.	inconsistencias en su relato. Esto provoca que las chicas que son intolerantes con el, lo califiquen como mentiroso, porque salta a la vista que es una historia que él inventa con el deseo de emparejarse al resto de los chicos quienes están relatando sucesos vividos en el pasado. Cuando digo que no es necesario que todos tengamos un recuerdo relacionado con este tema del engaño, los chicos se relajan y sobre todo Fernando.
<b>4.</b>	<b>León</b>	Hace análisis, deja clara la diferencia entre engaño y broma. Los chicos celebran su inteligencia y que les ayuda a comprender mejor el tema del engaño, que en el caso de las abejas era por una necesidad extrema de salvarse de ser delatadas. A diferencia, los grillos, el alacrán y la cucaracha lo hacen con un propósito negativo.
<b>5.</b>	<b>Ale</b>	No refiere recuerdo relacionado
<b>6.</b>	<b>Diego</b>	No refiere recuerdo relacionado
<b>7.</b>	<b>Tabatha</b>	No refiere recuerdo relacionado
<b>8.</b>	<b>Fernanda</b>	No refiere recuerdo relacionado
<b>9.</b>	<b>Yukiko</b> trae a mente un recuerdo que habíamos usado en sesiones anteriores; el de los cangrejos. Pero desarrolla más la idea de que fue engañada por sus primos para entrar a dormir en la tienda de campaña y se encontró con que al poner la cabeza en la almohada los cangrejos estaban allí. Ella se asustó mucho.	Nos interesa como esta chica por ser de las que mas tiempo tienen trabajando en el proyecto comienza a establecer estas conexiones y aprovecha el material que aparece previamente. esto es muy favorable porque así como hay una cadena de sucesos dramáticos de la obra, ella va haciendo su propia cadena de sucesos que relaciona temáticamente con la obra que representa.

### **Rastreos relacionados. G.**

Usando la técnica de recuerdos relacionados hacemos una variante en la cual introducimos un eje temático, con la aspiración de culminar en el montaje de la escena específica sobre la que se trabaja.

**a)** Inducción. Se entra en el tema de manera inductiva tomando como eje temático la solidaridad (Escena 6)

**b)** Se explora el tema a partir de preguntas relacionadas sobre la propia experiencia de solidaridad de los chicos.

### Ideas e improvisaciones aparecidas (2ª Etapa)

Pregunta de exploración	Relación con el tema de la obra
<p>¿Alguien te ha engañado? ¿Qué recuerdas de eso?                      ¿Cómo te sentiste con ese engaño?                      ¿Recuerdas el lugar en el que estabas cuando sucedió aquello?</p>	<p><i>El engaño (grillos, alacrán, sapo, cucaracha, abejas) Escenas 3, 4B, 5, 7,10, 11</i></p>
Improvisaciones	Descripción de las improvisaciones obtenidas
	<p><b>Escena 11.</b>  <b>León</b> es el Alacrán, <b>Tabatha</b> es Nacha y <b>Fernanda</b> es Fina.                      Organizan el <b>espacio con diferentes niveles</b>, para poner en primer plano dos estructuras, una <i>pasarela</i> que usan para el momento de bailar en la covacha (acciones físicas). (GRAN HALLAZGO QUE USAREMOS EN EL MONTAJE)                      Hay otro lugar en el que se ven productos que se venden en el lugar (<b>barra, bebidas</b>)                      Un espacio en el hueco derecho atrás. En donde fijan el lugar donde Fina es encerrada y esposada.  <b>Usan las patas de la mesa para con unas donitas del pelo atrapar los puños de Fina y quedar aprisionada</b> (acciones físicas).                       León se nota todavía observando para integrarse. Su vocécita tuvo dos momentos en que se escuchó. Es el desconcierto de que es el único que no conocer la anécdota. No sabe dónde ubicarse.                       Tabatha encuentra una manera muy eficaz de manifestar su <b>status</b> frente a Fina. (Carácter de personaje). Además de que en la realidad Fernanda es mucho más grande de tamaño que ella. Tabatha se ve segura de sí, le dice “gordis” a Fina.                       UEGO LOS NIÑOS LO QUIEREN JALAR HACIA LA REALIDAD Y LE DAN UN SESGO DE MOLESTIA PARA CON FER. CUANDO LES EXPLICAMOS QUE EL <b>ACIERTO DE TABATHA FUE ENCONTRAR ESTE RASGO QUE IDENTIFICA LA MANERA DE SER DE NACAHA LA CUCARACHA</b>, ENTONCES NO PROSPERA ESTA ESTRATEGIA DE LAS LIDERES FRIDA Y LOTTY.  <b>EL GRAN HALLAZGO DE ESTE EQUIPO ES EL ENCUENTRO Y CONSTRUCCION DE AREAS DE ACCION MUY CONCRETAS</b></p>
Improvisaciones	Descripción de las improvisaciones obtenidas
<p><b>Lotty, Yukiko y Frida</b></p> 	<p><b>ESCENA 3</b>  <b>Lotty</b> es el grillo pillo. <b>Yukiko</b> y <b>Frida</b> son las abejas.                      Lotty recrea un grillo fresa, muy quisquilloso y payasito, que le funciona <u>muy bien</u>.                      De las dos abejas, Yukiko revela tener un conocimiento mucho más grande de su personaje, pero no lo aprovecha siempre ya que se queda mucho tiempo mirando la escena liderada por Lotty. Frida pasa muchos momentos en silencio observando en la impro, aunque luego toma iniciativa.</p>

	<p><b>PARECE QUE LA RECREACION Y ACCIONES FISICAS DE LOTTY LE SIRVEN PORQUE LA OBSERVA CON CUIDADO YA QUE FRIDA HARA UNO DE LOS GRILLOS.</b></p> <p>Espacialmente proponen el puesto de venta, y el espacio al centro donde les hace la prueba para ser luciérnagas.</p> <p>Lotty fluye muy bien en este personaje, tiene ideas muy claras y afortunadas: toda una serie de utilería que usa bien: su cuaderno de notas y lápiz, el bocado que de cuando en cuando come, los cordelitos que figuran como las lucecitas de las "luciérnagas" (tareas y acciones físicas).</p> <p>Se les escapa el final, están interesadas en todas las ideas que surgen en la impro que no pueden terminarla. Se les pregunta cómo va a terminar. La solución no es clara y eficaz.</p>
<p><b>Improvisaciones</b></p>	<p><b>Descripción de las improvisaciones obtenidas</b></p>
<p><b>Ale, Diego, Fernando</b></p> 	<p><b>Escena 5</b>  <i>El engaño de las abejas a Fito</i>  <b>Ale</b> es Fito, <b>Diego</b> el Sapo y <b>Fernando</b> Mino.  A estos chicos les cuesta trabajo ponerse de acuerdo. Ale comienza inconforme con el equipo que le toca. Son dos niños y ella. Pero la razón principal es que no quiere trabajar con Fernando. Éste de la excitación que le provoca actuar se vuelve torpe y quiere hacerlo todo a la vez, planear y acercar los materiales. Guadalupe les ayuda a ponerse de acuerdo para planear su escena. Diego se encuentra tranquilo, decidido a ser el Sapo. Él no tiene conflicto con Fernando. Éste último propone hacer la piedra con un pedazo de linolium y las sillas. Les queda bien. Esto hace que los otros dos entren a su propuesta y al sentirse afirmado por ellos se integra con menos torpeza, más tranquilo. Finalmente están de acuerdo y desarrollan lo que habían planeado, otra vez, Fernando se pone nervioso y torpe a causa de su emoción por estar actuando. Diego se muestra muy seguro haciendo su sapo y usando lo que elaboró para el caso: una hoja donde dice tienda de mosquitos. Y su revista para leer.</p> <p>Ale, se ve desconcertada porque Fernando no puede darle el pie adecuado para que ella entre en escena. Fernando finalmente hace que Ale se acerque como mosquito a la tienda del Sapo y es atrapada. La música del sapo les ayuda para la persecución. No hay un final claro, no saben cómo acabar. Les lanzamos la consigna de que deben dar un final a su historia que recuerden en lo que habían quedado cuando lo planearon: que se iban todos por su lado. Lo hacen pero no con mucha convicción, hay que reafirmarlo cada vez más.</p> <p><b>EL GRAN ACIERTO LA PIEDRA QUE DA</b></p>

	<b>TRIDIMENSIONALIDAD A LA ESCENA Y QUE COHESIONA AL EQUIPO. REFLEJA LA ATENCION PRESTADA A LA MAQUETA Y LA PROPUESTA ESCENOGRAFICA. FERNANDO ESTA ORIGULOSO DE SU HALLAZGO Y LOS OTROS LO ASUMEN COMO UNA IDEA DE EQUIPO Y LA APROVECHAN, MAS DIEGO.</b>
--	---

### Rastros relacionados. G.

Usando la técnica de recuerdos relacionados hacemos una variante en la cual introducimos un eje temático, con la aspiración de culminar en el montaje de la escena específica sobre la que se trabaja.

- a) Inducción. Se entra en el tema de manera inductiva tomando como eje temático la solidaridad (Escena 6)
- b) Se explora el tema a partir de preguntas relacionadas sobre la propia experiencia de solidaridad de los chicos.

### Ideas encontradas

Inducción (afirmaciones y cohesión de grupo)	Relación con el tema de la obra
<p>1ª Como inducción al tema se pegan a su camiseta de los chicos etiquetas que valoran los logros obtenidos en las improvisaciones de la sesión anterior y que aportaron cosas al montaje, no sólo como individuos, sino como equipos que se hicieron acuerdos para cumplir una meta.</p> <p>Todos los chicos reciben etiquetas que tienen escrita la afirmación por la cual ganaron el reconocimiento.</p> <p>2ª A partir de un Mapa Mental se llama a la atención de los chicos para que platicuen sobre el eje temático: la solidaridad, relacionando directa e indirectamente las ideas que tienen sobre este tema y cómo aparece en la obra que se prepara: ¿A qué te suena la palabra solidaridad?</p> <p>Reflexión en trabajo de mesa, opinan sobre el tema y al final reforzado por la maestra de actuación se reconoce que las acciones a seguir durante todo el proceso de montaje, deben basarse en el equipo cohesionado y solidario.</p>	<p><i>La solidaridad</i>  <i>Escena 6 (Mosquito y abejas)</i>  <i>Escena 12 (Fito, Murci y Abejas)</i></p> <pre> graph TD     S((Solidaridad)) --- F1[FUERTE]     S --- F2[HONESTO]     S --- F3[NO MENTIR]     S --- F4[SOL]     S --- F5[SOLIDIFICAR]     S --- F6[AMISTAD]     S --- F7[SÓLIDO]     S --- F8[SOLICITO]     S --- F9[BUENÁ ONDA]     S --- F10[SIN CONOCIDOS]     S --- F11[POSITIVO]     S --- F12[NO SUENA]     S --- F13[COMPARTIR]     S --- F14[LISTO] </pre>
PROCEDIMIENTO	Descripción de las actividades
<p><b>1ª. Etapa (Preguntas de exploración)</b>          ¿Recuerdas alguna vez que lograste salir de un aprieto con la ayuda de un equipo?          ¿Dónde fue?          ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo se sintieron tus amigos?</p>	

### **2ª. Etapa**

Después de la indagación de y de las respuestas obtenidas se lee la escena 6, en la que se presenta el tema de la solidaridad.

En seguida los chicos mismos recuerdan que también este tema se encuentra en la escena 12, cuando Fito y Murci ayudan a las abejas a escapar de Nacha la Cucaracha. Leen esta escena. Se hacen los últimos comentarios.

### **3ª Etapa.**

Iniciamos el marcate de la escena 6 con Yukiko, Tabatha, Fernando y Frida.

Lotty, Ale, Diego, Fernanda y Pato van con la maestra de coreografía a trabajar sobre el cuadro que abre esta escena.

**Yukiko:** Recuerda: “como un juego que hicimos...El de la nave espacial...cuando teníamos que hacer equipo para regresar a la tierra”.

*El juego consiste en que todos los tripulantes (con ojos vendados) debían entrar en la nave y juntos sentarse sobre las sillas formando un círculo. Cuando estaban listos la nave podía despegar hacia la tierra.*

**Lotty:** Recuerda la escena de la obra anterior en la que Clemente y Clementina sacan a los perros de las jaulas de la perrera municipal. “Fue por un trabajo de equipo”.

**Tabatha:** Recuerda cuando tuvo que salir a escena en la Vecindad y con ayuda de la maestra de actuación y de otra mamá logró cambiarse rápido de vestuario para salir a su escena: “un poquito tarde, pero salí”.

**Alejandra:** Recuerda que los perros de la obra anterior eran un equipo, porque todo el tiempo estaban haciendo cosas juntos.

**Diego:** Se muestra atento, pero no aporta ideas.

**Fernanda:** Se muestra atenta, pero no aporta ideas. Una de las razones está en que como la mayoría habla sobre el montaje anterior, ella no tiene esta experiencia. Sin embargo se integra a la actividad favorablemente.

**Fernando y Pato** llegan avanzada la sesión. Ya no tienen tiempo para aportar su recuerdo relacionado.

## Rastreos relacionados

Recuperando la técnica de recuerdos relacionados se introduce una variante para abordar un eje temático-dramático, que además representa un problema real del grupo.

- a) Se expresa un conflicto real relacionado con el eje temático. Se buscan alternativas para centrar la atención del grupo en el conflicto y eje temático: disciplina y las reglas (Escena 2)
- b) Se explora el tema a partir de analogías visuales.

### Estimulación Creativa para la resolución de problemas (Analogías)

#### Analogías Visuales

A partir de imágenes específicas que encuentren múltiples relaciones con el problema a resolver, se plantean las acciones a seguir.

**Descripción del Problema: La disciplina y las reglas. Eje temático de la obra El Mundo Nocturno, se pone en evidencia en el grupo mismo, justo cuando estamos tratando de realizar el trazo escénico de este fragmento de la escena 2. Los chicos, hasta quienes suelen ser más autorregulados no prestan atención, no escuchan, están excitados, emocionados sí por el marcaje, pero no atentos.**

#### SITUACION: Escena 6 abejas en la colmena.

**Primera etapa.** Después de un par de intentos por continuar con el marcaje escénico, los seis chicos se muestran inquietos, distraídos, no escuchan a la directora de escena. Se unifica el desvío de la atención. Generalmente suele cargarse la responsabilidad en F, pero en esta ocasión son TODOS los responsables del problema.

La directora advierte la relación directa entre el suceso real con el eje temático de la obra. Entonces hace un alto para sentados en círculo analicen el fragmento de la escena. Se plantea la pregunta: ¿Estás a favor de la disciplina, por qué?

L, líder hacia la distracción y el juego, dice que es importante para que no se haga un caos. Ponemos la atención en que de eso trata la escena que estamos intentando marcar. A, quien se caracteriza por observar atención y disciplina, este día se ha sumado al colectivo, dice que sí es necesaria para escucharse, y saber qué hacer en la clase de teatro. F, sigue sin atender sustancialmente se mueve, esta tirado en el suelo y no participa con sus comentarios. Fa, no dice mucho al respecto. T y Y, revelan entender la relación de la obra con lo que les está pasando. L, dice que sin disciplina las cosas se salen de control. Pide contar una historia que vio en la televisión. L, dice que *no sabe si tiene o no relación* con el asunto de salirse de control. Se explica a los chicos la importancia de respetar el relato de L, ya que en algún momento lograremos establecer la relación. No hay una relación directa en su relato con el tema de la disciplina, pero menciona las palabras valor único.

La directora de escena aprovecha el relato de L, y plantea a los chicos ¿cuáles serían los valores que tendríamos que tomar en cuenta para que las cosas no se vuelvan un relajo, para poder avanzar en el marcaje y ensayo? Les pide escribir sus ideas en las hojas rectangulares que funcionan para marcar la escenografía: las celdas de la colmena.

Poco a poco el bullicio se va quietando cuando los chicos concentran su atención para escribir los valores que en realidad redactan en términos de reglas y prohibiciones. Están muy interesados en la actividad y sobre todo en leer el resultado a la directora de escena. Cuando han terminado lo hacen y hablan sobre las reglas (disciplina) para que no haya caos. La directora de escena les pide considerar estas ideas y aplicarlas en sí mismos. Viene el descanso.

Luego del receso toca ver el trabajo que estaba realizando en otro espacio otro equipo (escena de grillos). Fr y D están muy entusiasmados para mostrar el resultado de su trabajo. El grupo de 6 abejas en la colmena, los que escribieron sobre disciplina y reglas, son los espectadores. 4 de ellos no ponen atención al equipo de grillos. Están inquietos, otra vez sin controlar su atención, sobre todo que estamos en el espacio abierto, en el jardín.

La directora de escena después de los necesarios llamados a observar con atención el trabajo del equipo de grillos, y de citar las propias ideas de los niños, en cuanto a la necesidad de respeto, atención por el trabajo de los otros, aplica tiempo fuera a los chicos distraídos. Quedándose solamente dos de ellas, T y Y, quienes habían comprendido bien la importancia de la disciplina para poder continuar con el ensayo.

Fr y D, nos muestran su escena de la que están muy orgullosos, pero no dejan de mirar de soslayo a los que en el salón están en tiempo fuera. Se quedan T y Y, incluso se incorporan muy armónicamente a la escena de grillos.

**Segunda etapa.** En la siguiente sesión la directora de escena ha colocado las celdas de la colmena con las ideas que los niños escribieron el día anterior. La disposición es atractiva, llama la atención de los niños. Elaboró la idea previamente con la maestra de actuación quien sugirió que si poníamos las reglas que los chicos escribieron como las celdillas de la colmena, ellos estarían viéndolas constantemente, y las respetarían desde el acto físico de no pisarlas. Esta idea fue efectiva, pues si se hubieran colocado pegadas en el pizarrón o en el muro, los chicos no las hubieran notado tanto como lo hicieron al entrar al salón para continuar ensayando.

Se les pidió que en silencio caminaran por el espacio, sin pisar las celdillas-papel y que leyeran lo que estaba escrito. Fr, dijo que ella no había escrito nada. Se le explica que ella y quienes no lo hicieron podrán escribir sus propias ideas más adelante. Los chicos leen. Sentados entre las celdillas de la colmena sin atrofiar ninguna, se les pregunta cuáles ideas recuerdan más. Apareciendo más las siguientes: el respeto, el juego con control, escuchar.

En ese punto, Fr, alude a que ella y su compañero D, no fueron respetados ni escuchados el día anterior por la mayoría del grupo. Entonces muestra su sentimiento de tristeza. La directora de escena, le entrega una tarjeta en la que está pegada la figura de un grillo, y dice que tanto ella como D, son los acreedores al reconocimiento de la mejor actitud y disposición para el ensayo del día anterior. Luego le pega una calcomanía con la figura de un apio graduado y feliz. Fr, sugiere que esa debía ser la tarjeta de los reconocimientos en la que cada participante iría recolectando las calcomanías afirmativas. La directora aprueba con gusto la idea. Y posteriormente enseña la calcomanía de una cebolla llorando muy triste. Le dice al grupo que así se sintió el día anterior por no poder haber marcado la escena planeada. Y se preguntó, ¿dónde podremos pegar este dibujo para recordar que no me gustaría volver a sentirme así en un ensayo? Los niños sugieren que en las propias celdillas de la colmena, para que siempre la vean. Pero aún más, que uno de ellos debería ser el representante de este suceso malora y pegarla en su propia lamina-celdilla. Después del silencio, A, dice yo lo pego en el mío. ¡No solamente fue A, todos nos merecemos la cebolla llorona! -dijo Fr- y los demás lo asumieron. La directora de escena le agradece la actitud y enseguida se disponen para ensayar.

## **RESULTADOS**

El logro de atención y disposición óptimas. Al cambiar de espacio físico, escenario abierto, se consigue marcar el 75% de la escena 4. Más tarde la coreógrafa muestra el resultado del trabajo con los personajes Tarantti y Nacha. En todos los casos, los chicos muestran una mejor actitud para observar el resultado del trabajo que realizan otros compañeros. Se va afinando su capacidad de atención y respeto por los otros.



## **Estimulación Creativa para la toma de decisiones (análisis y aceptación de cambios)**

### **PROS Y CONTRAS**

#### **Objetivos:**

1. Que los participantes comprendan la importancia de la incorporación de nuevas versiones musicales.
2. Animar un análisis más profundo para la toma de decisiones sin el factor de lo meramente emocional

#### **Descripción del Problema**

Después de haber estado trabajando durante un par de meses con una versión dada de tres canciones (música), en canto y coreografía, el profesor de música presenta a los chicos las versiones definitivas de las adaptaciones hechas especialmente para las voces y condiciones del grupo. Como respuesta colectiva se dio la negación a aceptar dichas melodías, argumentando que no les gustaban. Se planea una actividad de pros y contras para ayudar a que los chicos tomen decisiones más analizadas.

#### **Desarrollo:**

- La directora de escena propone a los chicos tomar la decisión de quedarse o no con las nuevas versiones.
- Muestra unas diapositivas en las que se plantea la importancia del cambio.
- Los chicos hablan sobre estas imágenes, y están interesados en leer lo que dicen sobre los cambios.
- Escuchan tres melodías a las que les aplicarán los Pros y Contras. Una por una.
- Escriben en su papel el resultado de sus ideas, a medida que va desarrollándose la actividad la tendencia a alejarse del simple POR QUE NO ME GUSTAN LAS CANCIONES, se va transformando en el reconocimiento de los valores que hay a partir del nuevo reto. (Ver en anexo los cuestionarios)

#### **Resultados:**

En términos generales los chicos generan entre todo el grupo un conjunto de 61 ideas favorables, con las cuales los chicos logran tomar una decisión afortunada: quedarse con las nuevas versiones porque les representan un reto que pueden resolver. Acordando que sólo una canción deberá cambiar para que sea más clara para los niños, ya que la negación a éste se debe principalmente porque no la entienden. El resultado de esta actividad se comunica al maestro de canto, quien se pone a trabajar sobre las ideas que los chicos han generado. A partir de este momento el reto es asumido para la coreógrafa quien comienza el montaje con las nuevas versiones. LOS CAMBIOS RESULTAN FAVORABLES CUANDO SE OFRECE UN AMBIENTE PROPICIO PARA ANALIZARLOS, Y PARA EXPONER LAS EMOCIONES QUE LOS PROPIOS CAMBIOS GENERAN.

## VI d

### FASE 4: LANZAMIENTO DEL PRODUCTO

Después de la etapa de Lanzamiento del Producto (Estreno<sup>23</sup>-Interacción con el espectador), cuando se coloca el producto creativo en el campo al que está dirigido, sigue una etapa fundamental, la verificación de los resultados y la reflexión de los mismos. Saber lo que se hace y cómo se hizo. Pues la creatividad no es un asunto de magia fortuita, sino la suma de una serie de fases y combinaciones que la persona y el equipo creativos van realizando de manera específica y peculiar.

La revisión y reflexión de los productos obtenidos durante un año de trabajo encuentra su retroalimentación a partir de que:

- 1) El montaje escénico obtiene su primera retroalimentación a partir de los comentarios del público para incorporar y ejecutar las mejoras.
- 2) Queda listo el material impreso (libreto de dirección y cuadernillo didáctico) que da cuenta del concepto de dirección y la sistematización del proceso que en todo caso representan la parte sustancial del proyecto en sí. Ya que esto ofrece una memoria que comprueba la acción pedagógica y artística implicada en esta experiencia global de largo plazo (anual).



---

<sup>23</sup> Durante el mes de diciembre de 2005, se realizaron las primeras interacciones con los espectadores. Resultó una etapa compleja que admitió las adecuaciones determinadas por el concepto itinerante en el que la presencia del espectador determinó cambios decisivos en el montaje. El estreno formalmente fue previsto para marzo-abril de 2006.

#### **4ª Fase. Recapitulación del Proyecto y el Producto Creativo (Analogías)**

##### **Seis sombreros para pensar**

Consiste en el uso de seis sombreros de distinto color para abordar una problemática o situación (no necesariamente conflictiva) desde distintos puntos de vista con el propósito de plantear objetivamente el problema, organizar el pensamiento, la discusión y la toma de decisiones y la solución. Se utilizaron sólo tres sombreros (rojo, amarillo y verde)

##### **Se planteó al grupo el propósito: obtener el testimonio (\*) global del grupo sobre la experiencia de trabajo de un año.**

**SITUACION:** Vamos a hacer una entrevista en la que ustedes serán los entrevistados, pero usaremos los conocidos sombreros de colores para pensar. Sólo que haciendo una adaptación a la mexicana, la denominaremos paliacates para pensar. Usaremos el rojo, el amarillo, el negro y el verde.

##### **DESARROLLO:**

La directora plantea la actividad y hace recordar a los niños y niñas las características de cada uno de los sombreros-paliacates. En seguida comienza la entrevista a cada niño, diseñada de acuerdo con cada una de las características de los sombreros. Las preguntas fueron, aceptándose las variantes posibles de acuerdo con el desarrollo de la entrevista:

**Paliacate Rojo:** ¿Cuáles son los sentimientos que tienes de participar en el proyecto *Espiral Rehilete*? Dale rienda suelta a tus sentires.

**Paliacate Amarillo.** Menciona las ideas positivas, estrategias, acciones que consideras han funcionado muy favorablemente en el proyecto *Espiral Rehilete*.

**Paliacate Negro:** menciona las ideas, estrategias, acciones que consideres no favorbles para el funcionamiento del Proyecto *Espiral Rehilete*.

**Paliacate Verde:** ¿Qué es lo que esperas para el proyecto *Espiral Rehilete* en el futuro próximo?

**OBSERVACIONES:** En una primera etapa los chicos fueron entrevistados por la directora de escena. En una segunda etapa del desarrollo de la actividad, los niños y niñas fueron los entrevistadores, y la maestra de actuación la entrevistada. El testimonio de los papás y mamás se recogió a partir de la reflexión que ellos hicieron por separado, en su casa. El resto de testimonios fue tomado directamente por la directora de escena, permitiendo siempre las adecuaciones pertinentes.

\*El resultado puede leerse en el apartado “testimonios” en: <http://www.paginasprodigy.com/pitalus/>

## CONCLUSIONES

La aplicación sistemática de herramientas creativas en las diferentes etapas del proceso creativo de una puesta en escena, con y para niñas y niños, constituye una herramienta fundamental para posicionar una forma de trabajo específica; con lo cual se consigue además un camino más o menos claro para dar lugar a un trabajo de sistematización necesario durante todo el proceso de cualquier creador.

Específicamente en cuanto a su aplicación con grupos de niños y niñas, dichas herramientas comprueban cómo la creatividad manifiesta en estas etapas de la infancia, necesita sobre todo, de ayudas que encauzan tanto la generación creativa de ideas, a veces explosiva, sin dirección inicial, hasta las etapas de acomodación del proceso creativo-teatral. Las herramientas creativas dan cauce al material y a las inquietudes de los niños, reordenando el caos creativo de manera paulatina.

Por otro lado, confirmamos nuestro supuesto: *en la medida que los chicos ven aterrizadas y reflejadas sus ideas e intereses, aparecidos en las diferentes etapas previas al montaje, propiamente dicho, contamos con la seguridad de que les mantendremos interesados hasta el día del estreno. Junto con esto, los juegos cooperativos, como herramienta de cohesión y autorregulación permiten que todo el grupo vaya creando las condiciones de relación e interacción necesarias para converger en el fin último, la presentación del producto (el espectáculo).*

La reunión entre los juegos cooperativos y las herramientas creativas empleadas permite concentrar la atención en la problemática específica, ofreciendo al individuo y al grupo la oportunidad de analizar, discutir y llegar a la toma de decisiones más idónea para el grupo.

Con un total de diez meses de trabajo, dos sesiones a la semana de cuatro horas cada una -tiempo apenas suficiente para este proyecto- se puede alcanzar un resultado global consistente. Tiempo óptimo para estimular, recibir, decantar y entregar un producto escénico (formativo y artístico) caracterizado por el trabajo colectivo-creativo.

Sin duda, es importante anotar aquí la peculiaridad del proceso, como cualquier otro, pero que en este caso, nos lleva a valorar sustancialmente cada una de las etapas del proceso, así como el resultado (montaje) que se generó a partir de aquel. No está por demás apuntar la importancia que supone que todo grupo creativo encuentre el *time in* específico para su búsqueda creativa, tiempo en el que debe siempre haber un espacio para lo inédito, la exploración, la duda, el salto al vacío y la recuperación del rumbo. Es en este amasijo complejo y generoso donde germina la curiosidad que alimenta el fuego del espíritu creativo.

En definitiva este proceso nos ha enriquecido enormemente. Durante la fase de funciones a público, estamos con el oído y la mirada agudas para incorporar las necesarias adecuaciones. Siempre a favor de la creatividad manifiesta y creciente de todos los que participamos en la maravillosa aventura de ser y hacer con el teatro.

## **BIBLIOGRAFIA**

Aldana de Conde, Graciela (1997). *La Travesía Creativa*, Creatividad e Innovaciones Ediciones. Santa Fé de Bogotá, Colombia.

Buzan, Tony y Barry (1996). *El libro de los mapas mentales*. Barcelona, España, Urano, p. 69.

Caballo, Basadre, Carmen (1995). *Teatro y Dramatización. Didáctica de la creación colectiva*. España. Ediciones Aljibe. 108p.

Cardoso de Sousa, Fernando J. V.( 2001). *A criatividade como disciplina científica*, Creación Integral, S.L Santiago de Compostela, España Monografía. (Traducción Guadalupe Corona Candelaria).

Corona, Guadalupe, 2003, *Modelo Pedagógico Espiral-Rehilete*, Notas y Apuntes de la bitácora de un proyecto pedagógico, México.

Corona, Guadalupe (2004-2005). *Portafolios de Investigación No. 10* (Analogía Inusual), Master Internacional en Creatividad Aplicada Total, Universidad Fernando Pessoa, IACAT,

Corona, Guadalupe (2005). *Relajación Creativa: pensar y trabajar sin estrés*. Capítulo 4. Tesis. Master en Creatividad Aplicada Total. IACAT. Universidad Fernando Pessoa.

Corona, Guadalupe (2005). *La creatividad lúdica y cooperativa. Juegos cooperativos dramáticos*. Capítulo 2. Tesis. Master en Creatividad Aplicada Total. IACAT. Universidad Fernando Pessoa.

Corona, Guadalupe (2005). *La creatividad corporal y dramática*. Capítulo 7. Tesis. Master en Creatividad Aplicada Total. IACAT. Universidad Fernando Pessoa.

Cooper, Philipp (1999). *Visualización Creativa*. EDAF. España.

Charaf Paloantonio, Martina (2001). *Relajación Creativa: técnicas y experiencias*. Creación Integral, S.L Santiago de Compostela. España

De la Torre, Saturnino (2000). *Manual de Activación Creativa*. Monografía. Santiago de Compostela, España Master Internacional en Creatividad Aplicada Total. Inédito.

Dasté, C.; Jenger, Y; y Volzan, J (1975). *El Niño, El teatro y la escuela*. Colección EV. España. Editorial Villamar. 164p.

De Prado, David (2004). *Manual de Activación Creativa*. Monografía. Santiago de Compostela, España Master Internacional en Creatividad Aplicada Total. Inédito.

De Prado, David y Fernández Elena (2001). *La Analogía Inusual*, Creación Integral, S.L, Santiago de Compostela, España.

De Prado, David (2001), *Torbellino de Ideas. Por una educACCIÓN participativa y creativa*, Creación Integral, S.L. Santiago de Compostela, España.

De Prado Diez y Charaf Paloantonio (2000). *La relajación Creativa*, España, INDE Publicaciones.

Eines y Mantovani (1984). *Dramática de la Dramática Creativa*. España. GEDISA. 197p.

Garth, Mauren (1999). *El jardín interior. Meditaciones para todas las edades de los 9 a los 99 años*, ONTRO, España. 203p.

Gascón, Paco (1990). *La alternativa del juego II*. Seminario de Educación para la paz. EPDH. 301p.

Goleman, Daniel (1992). *El Espíritu Creativo. La revolución de la creatividad y cómo aplicarla en todas las actividades humanas*, Vergara, Editor, España.

Gramigna, Rita (2003). *Juegos Cooperativos para el Desarrollo Personal y Organizacional. Monografía*. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Traducción de Guadalupe Corona Candelaria.

Harvey, John (1998). *Relajación Total*. ONTRO, España.

Mantovani, Alfredo (1996). *El teatro: un juego más. Colección "Temas de Educación Artística"*. España. PROEXDRA. 204. p.

Maslow Abraham (1982). *La Personalidad Creadora*, Kairós, 7<sup>a</sup>. Edición, Barcelona.

Motos, Tomás, (1999). *Creatividad Dramática*, Universidad de Santiago de Compostela, Monografía. Master Internacional en Creatividad Aplicada Total. España, 226p.

Motos, Tomás (1999). *Creatividad Dramática*, Colección de Monografías, Master de Creatividad I y II. Universidad de Santiago de Compostela, España

Poveda, Lola (1995). *Ser o no ser. Reflexión antropológica para un programa de pedagogía teatral*. Madrid. Narcea Ediciones. 262p.

Rubial, Euxolio (1997). *Juguemos a hacer el teatro*. Madrid. Ediciones de la Torre.93p.

**ANEXOS**  
**Compañía Teatral Infantil y Juvenil Espiral Rehilete 2005-2006**



**León Alday**  
*Fito, Mosquito*



**Diego Pontones**  
*Murci*



**Fernando Cruz**  
*Mino*



**Frida Enara Mondragón**  
*Abeja Reyna*



**Lotty Pontone**  
*Lina*



**Cynthia Bravo**  
*Personaje Camuflaje del Bosque*



**Fernanda Suárez**  
*Arácnida Tarantti*



**Hekiwa Rosales Corona**  
*Sapo*



**Amadeo Garza Viterbo**  
*Galán Alacrán*



**Tabatha Pontones**  
*Pina*



**Yukiko Yamanaca**  
*Fina*



**Ale Ramos**  
*Nacha La Cucaracha*



**Quetzatcoatl Cebada**  
*Sapo*







**I.A.C.A.T.**  
Instituto Avanzado de  
Creatividad Aplicada Total

### Revista Recrearte:

- ✓ *Director David de Prado Díez*
- ✓ *Consejo de Redacción*
- ✓ *Consejo científico*

Frey Rosendo Salvado nº 13, 7º B 15701  
Santiago de Compostela. España.  
Tel. 981599868 - E-mail: info@iacat.com

[www.iacat.com](http://www.iacat.com) / [www.micat.net](http://www.micat.net) / [www.creatividadcursos.com](http://www.creatividadcursos.com)

[www.revistarecreate.net](http://www.revistarecreate.net)

© Creación Integral e Innovación, S.L. (B70123864)

*En el espíritu de Internet y de la Creatividad, la Revista Recrearte no prohíbe, sino que te invita a participar, innovar, transformar, recrear, y difundir los contenidos de la misma, citando SIEMPRE las fuentes del autor y del medio.*