



**El juego dramático como estrategia pedagógica para mitigar conflictos de convivencia en  
jóvenes del colegio IED la Aurora**

**Diana Aguilar Mendez**

**Tutor: Hernando Parra**

**Mayo 2022**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**Licenciatura en Artes Escénicas**



**El juego dramático como estrategia pedagógica para mitigar conflictos de convivencia en  
jóvenes del colegio IED la Aurora**

**Diana Aguilar Mendez**

**Tutor: Hernando Parra**

**Mayo 2022**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**Licenciatura en Artes Escénicas**

**Bogotá**

## Índice

<b>Resumen .....</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO I CONTEXTO Y PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>9</b>
<b>1.1 Contextualización.....</b>	<b>9</b>
<b>1.2 Planteamiento del problema.....</b>	<b>10</b>
<b>1.3 Pregunta problema.....</b>	<b>15</b>
<b>1.4 Justificación .....</b>	<b>16</b>
<b>1.5 Objetivos.....</b>	<b>19</b>
<b>CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>20</b>
<b>2.1 Acoso escolar o bullying. ....</b>	<b>20</b>
2.1.1 Características del bullying.....	21
2.1.2 Participantes del bullying .....	21
2.1.3 Tipos de bullying.....	23
2.1.4 Consecuencias del bullying .....	25
<b>2.2 Relaciones interpersonales en la escuela. ....</b>	<b>27</b>
2.2.1 Importancia de las relaciones interpersonales dentro de la escuela.....	27
2.2.2 Habilidades sociales dentro de las relaciones interpersonales.....	28
2.2.3 Tipos de comunicación dentro de las relaciones interpersonales .....	29
2.2.4 Aspectos que favorecen las relaciones interpersonales en la escuela.....	36
<b>2.3 El juego. ....</b>	<b>37</b>
2.3.1 Categorías de juegos.....	38
2.3.2 El juego en la educación.....	39
<b>2.4 El juego en las artes escénicas.....</b>	<b>42</b>
2.4.1 El juego dramático.....	42
<b>CAPÍTULO III DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>46</b>
<b>3.1 Enfoque de investigación: Cualitativo .....</b>	<b>46</b>
<b>3.2 Método de investigación: IAP Investigación Acción Participante.....</b>	<b>47</b>
<b>CAPÍTULO IV JUEGOS DRAMÁTICOS PARA LA CONVIVENCIA DEL GRADO 1103 DEL COLEGIO IED LA AURORA. ....</b>	<b>48</b>
<b>4.1 Juegos de observación y sincronización .....</b>	<b>48</b>
<b>4.2 Juegos de sincronización y cohesión grupal. ....</b>	<b>49</b>
<b>4.3 Juegos de improvisación.....</b>	<b>49</b>
<b>4.4 Ejercicios de confianza y reconocimiento del otro. ....</b>	<b>50</b>
<b>CAPÍTULO V FASES DEL TRABAJO DE CAMPO .....</b>	<b>51</b>
<b>5.1 Diagnóstico.....</b>	<b>53</b>
<b>5.2 Plan de acción .....</b>	<b>58</b>

5.2.1 Primera actividad del juego dramático .....	58
5.2.2 Segunda actividad del juego dramático .....	61
5.2.3 Tercera actividad del juego dramático.....	61
5.2.4 Cuarta actividad juego dramático.....	62
<b>5.3 Reflexión final .....</b>	<b>65</b>
<b><i>CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....</i></b>	<b>68</b>

## **Índice de imágenes**

Imagen 1, encuesta.....	54
Imagen 2, encuesta.....	54
Imagen 3, encuesta.....	54
Imagen 4, encuesta.....	54
Imagen 5, escritura rápida.....	60
Imagen 6, dibujo .....	63
Imagen 7, dibujo .....	63
Imagen 8, dibujo .....	64
Imagen 9, dibujo .....	64
Imagen 10, encuesta final .....	65
Imagen 11, encuesta final .....	65
Imagen 12, encuesta final .....	66
Imagen 13, encuesta final .....	66
Imagen 14, encuesta docente .....	66

## **Índice de gráficas**

Gráfica 1.....	56
Gráfica 2.....	56
Gráfica 3.....	57
Gráfica 4.....	57
Gráfica 5.....	57
Gráfica 6.....	57
Gráfica 7.....	57
Gráfica 8.....	57
Gráfica 9.....	58
Gráfica 10.....	58
Gráfica 11.....	58
Gráfica 12.....	58

## **Resumen**

El presente proyecto pretende que los jóvenes del grado 1103 de la institución educativa distrital la Aurora participen en actividades teatrales, específicamente las relacionadas con el juego dramático, para la resolución de conflictos interpersonales y la mitigación del acoso escolar o el bullying que se presenta al interior del aula. El enfoque de investigación es cualitativo y el método IAP (Investigación Acción Participante). El método de investigación se compone de diagnóstico, plan de acción y reflexión. En el diagnóstico, se utiliza como método de obtención de información la observación, así como la entrevista virtual y física. En el plan de acción, se ponen en funcionamiento los juegos dramáticos que permiten que los estudiantes trabajen en el reconocimiento del otro. Finalmente, en la reflexión se encuentran los resultados de la investigación.

**Palabras claves:** Teatro, El juego, Juego de roles, Juego dramático, Jóvenes, Bullying, Convivencia escolar, Conflicto escolar, Reconocimiento del otro.

## **Abstract**

The present project intends that young people from grade 1103 of the district educational institution La Aurora participate in theatrical activities, specifically those related to dramatic play, for the resolution of interpersonal conflicts and the mitigation of bullying or bullying that occurs within the classroom. The research approach is qualitative and the IAP (Participatory Action Research) method. The research method is composed of diagnosis, action plan and reflection. In the diagnosis, observation is used as a method of obtaining information, as well as virtual and physical interviews. In the action plan, dramatic games are put into operation that allow students to work on the recognition of the other. Finally, in the reflection are the results of the research.

**Key words:** Theater, the game, role play, dramatic game, youth, bullying, school coexistence, school conflict, recognition of the other.

## INTRODUCCIÓN

El acoso escolar es una realidad que viven los jóvenes, adolescentes y niños en etapa de escolarización. Este problema afecta no solo a los estudiantes de Colombia, sino del mundo entero y es tan severo que ha cobrado varias vidas debido al contexto social y familiar en que crecen muchos jóvenes, la falta de formación afectiva y el deficiente uso de estrategias pedagógicas para su disminución o erradicación.

Al sur de la ciudad de Bogotá, específicamente en la localidad quinta de Usme está ubicada la institución educativa distrital la Aurora, una institución que durante años ha vivido este mal. Tanto así, que dentro de su manual de convivencia existen algunas sanciones para las faltas entre estudiantes relacionadas con el acoso escolar. Así mismo, en las clases de ética y valores se resalta el cuidado y respeto por el otro mediante talleres pedagógicos. Lo anterior no ha sido suficiente, pues en algunos cursos como en el caso del grado 1103 el bullying es un problema que ha generado división entre los alumnos.

El tema de esta investigación nace en el año 2020, al presenciar algunas clases virtuales del curso que en dicho año era 1003. Durante estas observaciones fue evidente la falta de respeto y el bullying entre estudiantes, incluso de estudiantes hacia maestros de dicha institución. Luego de los ejercicios de observación surge la pregunta ¿Cómo fortalecer las relaciones interpersonales de los jóvenes del grado 1103 del colegio la Aurora por medio del juego dramático?. Y es también entonces cuando se crea la conexión entre la problemática observada y el teatro como solución.

El teatro como herramienta educativa e interdisciplinar posibilita que mediante la escucha, la observación, la comunicación verbal y no verbal, se estimule la empatía entre actores y espectadores. Dentro del teatro encontramos el juego dramático, el cual permite que por medio

de juegos y situaciones de representación e improvisación los jóvenes dramaticen sus vivencias escolares y allí identifiquen sus problemas de convivencia y mediante la capacidad de expresión correcta ante los conflictos, aprendan a conocer al otro y a reconocerlo como un par. Es de este modo que los jóvenes aprenden la resolución de conflictos actuales y futuros y se usa el juego dramático como estrategia para mitigar el acoso escolar en el grado 1103.

El juego dramático en primera infancia es muy común y existen varias investigaciones al respecto, pero con jóvenes o adolescentes es un campo poco explorado. En el documento se hallan encuestas que evidencian la problemática y ejercicios del juego dramático que se aplicaron a los estudiantes, que dieron un resultado muy positivo y cumplieron con los objetivos propuestos.



# CAPÍTULO I CONTEXTO Y PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## 1.1 Contextualización

Antes de hablar sobre el tema de investigación es preciso conocer el contexto de la institución que forma parte de esta indagación. En la localidad 5 de Usme está ubicado el colegio I.E.D. La Aurora, con los tres niveles de educación formal siendo estos: preescolar, educación básica primaria y básica secundaria y educación media. La institución fue fundada en el año 1985 e inició labores con cuatro salones y una batería de baños, siendo su dirección Trv. 14 T # 70-49 Sur. El colegio cuenta con dos jornadas de estudio y una población mixta de niños y niñas con edades entre los 4 a los 18 años.

La institución educativa distrital la Aurora presta servicio educativo a la educación media que es la población en la que se enfocó la investigación se enseñan las asignaturas de español, inglés, física, informática, matemáticas, educación física, ética, física, química, y sociales. Además de estas asignaturas, la institución guarda concordancia con el PEI (pensamiento emprendedor hacia la gestión social), a través de un trabajo interdisciplinario que hace énfasis en los saberes artísticos y empresariales (gestión social artística y empresarial) que también forman parte de sus proyectos de grado. En el énfasis artístico hay música y danzas.

Cerca de esta institución se encuentra el relleno sanitario doña Juana, el cementerio Serafín, el páramo de Sumapaz y el embalse la Regadera. El colegio cuenta con accesibilidad por las dos grandes avenidas Boyacá y Caracas. Limita al norte con la localidad de san Cristóbal, al

oriente con los cerros orientales y al occidente con la localidad de Ciudad Bolívar. Según el DANE la localidad 5 de Usme cuenta con una población de 457.302 habitantes con estratos socioeconómicos: cero, uno y dos, predominando el estrato uno.

## **1.2 Planteamiento del problema**

Según la información anterior el colegio está ubicado en una localidad con los estratos socioeconómicos más bajos según la escala de medición colombiana. La alcaldía mayor de Bogotá, en una investigación con IDIPRON, registró que Usme es una zona con problemas de seguridad, uso de sustancias psicoactivas en los jóvenes y otros problemas producto de dinámicas propias de las familias disfuncionales. Como resultado de algunos trabajos de observación, entrevistas y una encuesta que se realizó en la institución, específicamente en el grado 1103 se evidenció problemas de *bullying*<sup>1</sup> entre los alumnos, especialmente entre los jóvenes de género masculino. La encuesta se realizó en el mes de octubre del año 2021 haciendo uso de la herramienta de Google formularios, la cual contenía 12 preguntas que hacían referencia al bullying dentro del aula de clase. En las respuestas se observó que esto es consecuencia de problemas en el núcleo familiar y al no estar bajo el foco o responsabilidad de un adulto. Así los jóvenes usan su tiempo libre en los videojuegos o a pasar el día en las zonas que colindan con sus casas como los parques y las zonas principales del barrio.

---

<sup>1</sup>es un anglicismo que no forma parte del diccionario de la [Real Academia Española \(RAE\)](#), pero cuya utilización es cada vez más habitual en nuestro idioma. El concepto refiere al acoso escolar y a toda forma de maltrato físico, verbal o psicológico que se produce entre escolares, de forma reiterada y a lo largo del tiempo.

En Colombia se inició el estudio de este fenómeno en el año 2000 y desde entonces ha incrementado, adquiriendo fuerza y permanencia hasta el presente, siendo este uno de los países con mayor número de casos de bullying. Según la Fundación Universitaria de Ciencias de la Salud, al menos el 20 % de los niños de todo el país sufre algún tipo de acoso, esto quiere decir que 1 de cada 5 niños son víctimas de intimidación escolar por parte de sus compañeros.

Para lo anterior, se ha instaurado la ley 1620 del 2013 que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos y la prevención y mitigación de la violencia escolar. La anterior ley castiga a los acosadores y protege a las víctimas escolares del bullying y cyberbullying. Dentro de esta ley, se encuentra la siguiente definición de bullying “Conducta negativa, intencional, metódica y sistemática de agresión, intimidación, humillación, ridiculización, difamación, coacción, aislamiento deliberado, amenaza o incitación a la violencia o cualquier forma de maltrato psicológico, verbal, físico o por medios electrónicos contra un niño, niña, o adolescente, por parte de un estudiante o varios de sus pares con quienes mantiene una relación de poder asimétrica, que se presenta de forma reiterada o a lo largo de un tiempo determinado”. También se especifica que las instituciones educativas deben producir y distribuir materiales pedagógicos para identificar y utilizar en las situaciones de acoso escolar y violencia escolar, a través de ejercicios de análisis, reflexiones y discusiones entre estudiantes.

La existencia del bullying es un problema en los adolescentes de etapa escolar y en diferentes contextos sociales y culturales. Según una encuesta realizada por el DANE en estudiantes de Bogotá entre los grados 5° a 11° existen tres tipos de factores que pueden afectar la convivencia escolar. El primero, son las características propias del estudiante. El segundo factor tiene que ver

con las condiciones particulares del establecimiento educativo al que asiste y por último, el entorno familiar y barrial que lo acompaña. Lo anterior se ha convertido en un problema para los centros educativos del país, ya que las víctimas suelen presentar ansiedad, bajo rendimiento académico y depresión.

- **Características de las víctimas y victimarios**

Para que exista bullying claramente se necesita de dos sujetos el agresor y la víctima. Por lo general, el agresor es mayor que sus compañeros y en la mayoría de los casos es de género masculino. Su personalidad se encuentra influenciada por un temperamento agresivo e impulsivo ejerce presión sobre aquellos que se consideran débiles. Los agresores se autoevalúan líderes, sinceros, con una considerable autoestima y ejercen escaso autocontrol en sus relaciones sociales. Perciben su ambiente familiar y escolar con cierto grado de conflicto. Su actitud hacia la escuela es negativa por lo que con frecuencia exhiben conductas desafiantes incluso con los adultos, y su rendimiento escolar es bajo (Cerezo 2007 citado en Cerezo 2008). Tomando en cuenta lo anterior, es natural que al no tener auto control con sus relaciones sociales se les dificulte negociar sus necesidades, e incluso les sea difícil ponerse en el lugar del otro mostrando falta de empatía y poco reconocimiento del otro. Estos chicos se muestran autosuficientes y aunque de fondo haya un bajo nivel de autoestima. Socialmente, son chicos que tienen problemas de ajuste en sus relaciones con los demás e interaccionan de forma dificultosa y agresiva. Se ha detectado que un alto porcentaje está constituido por alumnos repitentes, con lo que, en ciertos casos, su integración escolar sería más compleja (Cerezo, 1997).

Los sujetos víctimas, por lo general, son chicos algo menores que aquellos que hacen bullying, más débiles físicamente y suelen ser el blanco de las agresiones. Sus compañeros los perciben como débiles y cobardes. (Cerezo, 2008) Estos últimos se muestran inseguros, tímidos,

tranquilos y por lo general en el aula son rechazados por sus compañeros. Con problemas para hacer amigos ya que los consideran menos populares, algunas víctimas sobresalen en sus notas y rendimiento académico a diferencia de los agresores y pasan bastante tiempo con sus familias o sobreprotegidos por sus padres y tutores.

Existen dos tipos de víctimas, los pasivos y los provocadores. Los pasivos padecen de una baja autoestima con una opinión negativa de sí mismos y de su situación. Con frecuencia, se consideran fracasados, estúpidos y avergonzados. En los colegios se les observa solos y abandonados, casi no tienen ni un solo buen amigo en su clase, no muestran conductas agresivas ni burlonas, de lo cual se infiere que el acoso y la intimidación no se pueden explicar por las provocaciones a que las propias víctimas pudieran someter a sus compañeros (Sierra, 2009 citado en Sierra 2010).

Por otro lado, los provocadores (aquellos que incitan a que los acosen en la escuela), son niños que pueden presentar problemas de hiperactividad y con sus comportamientos provocan a otros niños de la clase. Al igual que las víctimas pasivas, estos niños también pueden ser más débiles físicamente que sus compañeros. Su temperamento se torna malhumorado en varias ocasiones, pueden pelear o responder cuando se les ataca o se les insulta, pero normalmente no obtienen una respuesta. Presentan problemas de comportamiento como inquietud, son dispersos y ofensivos y de costumbres irritantes, es posible que provoquen el disgusto activo de los adultos, incluidos los profesores y pueden intentar agredir a otros escolares más débiles (Sierra, 2009 citado en Sierra 2010). En cualquiera de los casos, los jóvenes presentan poco interés al querer asistir a su institución educativa. Además de esto, pueden presentar problemas de

concentración y de mal humor, como estrés, ansiedad o tristeza. Con lo anterior, se evidencia que todos estos factores permiten establecer un posible problema de investigación.

La Institución Educativa Distrital la Aurora se preocupa por el cuidado de sus alumnos. Esto se puede evidenciar en el manual de convivencia del año 2020 en el capítulo uno donde están consignados los fundamentos jurídicos y teóricos que protegen a los estudiantes contra el bullying. Dentro de los jurídicos, se hace referencia de la ley 1620 de 2013 mencionada anteriormente, y seguido de esto se da una definición del manual de convivencia. Para una mejor comprensión por parte de los alumnos, se hace la explicación de algunos términos relacionados con este fundamento tales como: convivencia, conflicto escolar, mediación, valores, amor, autocuidado, relaciones de calidad, conflictos, agresión verbal, agresión gestual, agresión virtual y ciber acoso escolar. En la página 41, en el punto ocho se mencionan las faltas al pacto de convivencia, haciendo una clasificación de estas en: 1. Faltas leves 2. Faltas graves 3. Faltas gravísimas. En las faltas graves se hace mención de dos puntos relacionados con el acoso escolar: el primero es “incurrir en agresión verbal, escrita, virtual, gestual o relacional contra cualquier miembro de la comunidad educativa” y el segundo es “cometer acoso escolar o discriminación contra miembros de la comunidad educativa”. En las faltas gravísimas también se hace mención del bullying en uno de sus puntos “incurrir en agresión física, intimidación, amenaza o chantaje a miembros de la comunidad educativa”. De acuerdo el manual de convivencia de esta institución, cualquier falta ya sea grave o gravísima tiene un flujograma de proceso el cual determina lo siguiente:

1. Identificar la situación el responsable y garantizar el derecho a la defensa.
2. Reportar la situación al coordinador de ciclo garantizando el debido proceso.
3. Documentar y analizar el caso determinando paso a seguir e informando al acudiente.

4. Reportar el caso a comité de convivencia de jornada.
5. Adicionar nueva documentación y soportes estableciendo correctivos acciones de formación.
6. Reportar a comité de convivencia institucional para análisis y establecimiento de nuevas acciones de seguimiento, sugiriendo acciones correctivas y formativas.
7. Reporte a rectoría con historial de atención para toma de acciones de mejoramiento o definitivas.

Sumado a lo anterior, durante los ejercicios de observación se obtuvo evidencia de que en las clases de ética y valores los alumnos hacen debates con temas como: el respeto, tolerancia e inclusión en cuanto a diversidad racial e incluso de género. En la institución se hacen charlas del cuidado y reconocimiento del yo y del otro y del bienestar físico y mental de los estudiantes.

Pese a todo lo anterior, en la Institución Educativa Distrital la Aurora en el grado 1103 de la jornada tarde el bullying está presente. En algunos o la mayoría de los casos de intimidación no llegan a ser percibidos por los maestros, debido a que los victimarios prefieren cometer los actos intimidantes en ausencia de estos. Lo anterior se corroboró mediante ejercicios de observación y posterior a esto una encuesta que muestra el problema de acoso escolar donde algunos son víctimas y otros victimarios.

### **1.3 Pregunta problema**

Luego del ejercicio de observación y análisis se evidencia que, el problema central del grupo es el bullying y la falta de reconocimiento o empatía hacia el otro, lo que me llevó a elaborar una pregunta que involucra el teatro, específicamente, el juego dramático como mediador en esta problemática. Ante tal fragmentación en las relaciones de los estudiantes se sucita la siguiente

pregunta: ¿Cómo fortalecer las relaciones interpersonales de los jóvenes del grado 1103 del colegio la Aurora por medio del juego dramático?

#### **1.4 Justificación**

Tonucci (1993) considera que la educación tradicional oscila sobre la idea de que la actividad de los alumnos implicada en su proceso de aprender, consiste básicamente en recibir del profesor la información que sólo este conoce e ir acumulándola. La educación tradicional se centra en que el niño o joven retenga y repita todo lo que ha oído, visto o leído del mundo que los rodea, basando su enseñanza en la expresión verbal o escrita, preocupándose por que los alumnos adquieran conocimiento, pero dejando de lado las emociones de estos.

Sinisterra y Rodríguez (2009), expresan que la educación debe alinearse a los cambios que la globalización ha impulsado en el mundo. Es por ello que se necesita una educación que involucre todas las áreas de los estudiantes, no solo las intelectuales, sino también todo lo que concierne a las emociones. Y es aquí donde Eines & Mantovani (1980) afirman que “es necesario practicar desde la infancia una expresión totalizadora para que los hombres del mañana no inhiban la exteriorización de sus observaciones personales ni sus sentimientos profundos”.

En el aula de clase es indispensable una buena comunicación y buenas relaciones que permitan un ambiente agradable tanto para los alumnos como para los profesores. Esto evita problemas de tensión, estrés y ansiedad para ambas partes, ya que según el periódico UNAL, en Colombia cada cuatro horas se suicida una persona siendo una de las causas principales el bullying. El ser humano al estar dotado de poder pensante es capaz de autorreflexionar, y al ser sociable está posibilitado a crecer en admiración y respeto por otros. Sin embargo, hay



circunstancias que limitan y atentan contra esta autorreflexión y son los distintos fenómenos que lo rodean, que como se mencionó anteriormente, se limitan por el entorno familiar y barrial.

El teatro como estrategia educativa tiene una gran influencia en las relaciones de los jóvenes y estudiantes, otorga un conjunto de habilidades que les facilita la adaptación exitosa al entorno y el desarrollo de interacciones sociales. La experiencia teatral pone a sus participantes en situación de desplegar y practicar su potencialidad creativa, utilizando la integración de los distintos lenguajes (corporal, verbal, plástico, rítmico musical) desde un enfoque interdisciplinar o transdisciplinar (Motos 2009 citado en Motos 2018).

En el teatro encontramos el juego dramático, el cual permite que el individuo maneje todos sus medios expresivos llevando de este modo al ser humano a la autorreflexión. Es así como el individuo se pronuncia de manera espontánea y orgánica (entendiendo esto último como posibilidad de hacerlo a través del movimiento del cuerpo) unificando la voz y el gesto (Eines & Mantovani 1980). Lo anterior no pretende formar actores, sino que el juego teatral permita mediante la ficción y los convencionalismos que los jóvenes usen la imaginación y la creatividad que nace de sus vivencias para que puedan interactuar con otros y ponerse en su lugar además de permitirles reflexionar sobre su mundo y sus relaciones interpersonales. Como se destacó anteriormente, la institución educativa distrital la Aurora en su PEI (pensamiento emprendedor hacia la gestión social) hace énfasis en los saberes empresariales y artísticos (gestión empresarial y artística). Es en este último saber, que se viene preparando a los jóvenes para convertirse en los futuros artistas del país. Dentro de esta especialización hay danza y música pero es muy poco el acercamiento de los estudiantes al teatro debido a que en la institución no se privilegia el juego dramático como una estrategia didáctica o pedagógica que le permitan a las maestras y maestros

explorar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje. Es en este escenario que encuentro una excelente oportunidad para trabajar el juego dramático en la mitigación de bullying.

Es así que los jóvenes del grado 1103 del colegio I E D la Aurora por medio del juego dramático pueden expresar ideas y emociones, pero sobre todo se alienta a escuchar al otro buscando una reflexión de lo que implica interactuar con un par. Al existir problemas de convivencia entre los estudiantes se usa el aula como reestructurador de este tejido, generando espacios de participación y reconocimiento del yo y del otro ya que Mejía (2017) menciona que el reconocimiento del otro “es una responsabilidad que nace en cada uno de nosotros luego de sabernos iguales y esto debe reflejarse en la acción, solidaridad y respeto”.

Los alumnos que conforman este grupo están en una edad entre los 16 y 18 años y es en esta etapa donde deben asumir varios cambios en sus vidas, pues están siendo preparados para que al culminar sus estudios se enfrenten a la vida laboral. Este último menester es prioritario para estos jóvenes puesto que, por los problemas sociales y económicos, hay pocas probabilidades de acceder a la educación superior. Responder adecuadamente a los retos de este periodo tan decisivo permitirá al joven disfrutar de un porvenir prometedor, mientras que la inadaptación a estas exigencias sociales (fracaso en la escuela o en las relaciones sociales con sus iguales) le conducirá a menudo por el difícil sendero de la marginación (Ayerbe, Aramendi & Balsells 2007).

Debido a la edad que conforma este grupo y a la próxima culminación de la etapa estudiantil, es preciso mencionar que el juego dramático no solo se usa para mitigar conflictos en la convivencia escolar, sino que da la oportunidad de mejora en las futuras relaciones

interpersonales ya sea en el ámbito laboral o de educación superior dado que, como se mencionó anteriormente, esto es decisivo en el éxito del porvenir de los jóvenes.

## **1.5 Objetivos**

### **Objetivo General.**

fortalecer las relaciones interpersonales de los jóvenes del grado 1103 del colegio la Aurora a partir de juegos dramáticos.

### **Objetivos Específicos.**

- Identificar algunos factores que influyen en la generación de problemas de orden interpersonal entre los estudiantes.
- Aplicar una propuesta pedagógica que involucre los juegos dramáticos con relación al fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 1103.
- Determinar el impacto y la eficacia de los juegos dramáticos en el fortalecimiento de las relaciones de los estudiantes.

## CAPITULO II MARCO TEÓRICO

### 2.1 Acoso escolar o bullying.

Dentro del diccionario de la RAE se determina varios tipos de acoso, dentro de estos define el acoso escolar de la siguiente manera: “en centros de enseñanza, acoso que uno o varios alumnos ejercen sobre otro con el fin de denigrarlo y vejarlo ante los demás. El término “bullying”, acuñado por Dan Olweus, investigador noruego que en la década del 70 señala que la palabra proviene del vocablo inglés “bull” que significa toro, en este sentido, bullying es la actitud de actuar como un toro en el sentido de pasar por sobre otro u otros sin contemplaciones (Olweus, 1978).

El fenómeno del bullying, famoso en estos días, también recibe el nombre de matoneo, intimidación, hostigamiento o acoso escolar, expresiones empleadas para referirse a aquellas conductas agresivas que se ejercen de manera repetida a un alumno o grupo de ellos sobre otro, en donde la intención es hacer daño y establecer una relación de control-sumisión en la que el agredido no pueda defenderse. El autor considera que es fundamental que se cumplan los mencionados criterios para que una conducta agresiva entre escolares sea considerada efectivamente como bullying o acoso escolar.

Según Cerezo (2008), este fenómeno se define como una forma de maltrato normalmente intencionado, perjudicial y persistente de un estudiante o grupo de estudiantes, hacia otro compañero al que convierte en su víctima habitual. El bullying se expresa tanto con agresiones físicas como verbales y como exclusión. Se presenta como un fenómeno grupal, desde el momento en que precisa del soporte del grupo y por tanto, debe situarse en la trama de relaciones que en el mismo se genera.

### 2.1.1 Características del bullying

Para que haya acoso escolar es necesario que exista una serie de aspectos que lo caracterizan:

- Debe existir una víctima atacada por una persona o un grupo de personas
- Debe existir una desigualdad de poder entre el más fuerte (Bully) y el más débil (Bulleado).
- La acción intimidante o agresiva tiene que ser repetitiva, durante un periodo de tiempo largo y de forma recurrente.

### 2.1.2 Participantes del bullying

En el bullying se da la intervención de varios participantes entre los que se observan principalmente según González y Patlán (2009):

- **Bully (acosador):** Ortega señala como agresor principalmente al varón, pero otros estudios señalan a las chicas como agresoras. En cualquier caso, el atacante tiene un temperamento agresivo e impulsivo y con deficiencias en habilidades sociales para comunicar y negociar sus deseos. Como se hizo mención, por lo general son del sexo masculino considerando que ellos tienen una mayor fortaleza física la cual pueden ejercer sobre sus compañeros en general y las víctimas en particular.

- **Bulleado (víctima):** En general, se observa que las víctimas de bullying presentan baja autoestima, baja asertividad y una autopercepción negativa las cuales podrían relacionarse con su timidez así como también con los sentimientos de indefensión que suelen presentar. Además, pueden observarse sentimientos negativos como soledad o insatisfacción con la vida (Cerezo,

2001; Merrell, Gueldner, Ross e Isava, 2008; Musalem y Castro, 2015 citados por Puértolas y Montiel, 2017)

Las víctimas pueden presentar bajas habilidades cognitivas, tendencia a la ansiedad y se observa que muchas de ellas han experimentado previamente otros episodios del mismo fenómeno, por lo que confirman la presencia habitual de revictimización, es decir, la reiteración de las agresiones padecidas a lo largo del tiempo. (Del Rey, Felipe y Ortega-Ruiz, 2012 citado por Puértolas y Montiel, 2017). En el ámbito social, pueden presentar múltiples carencias y pocas habilidades en lo que concierne a las relaciones sociales lo que los lleva a someterse a las decisiones y deseos de los demás.

Según algunos estudios, las víctimas de acoso escolar viven en un contexto familiar negativo, caracterizado por un elevado nivel de conflictos, violencia, falta de comunicación y cohesión, así como bajos niveles de atención y cuidado de relaciones. Además, se ha observado cierta predominancia de un estilo de crianza autoritario o en el extremo opuesto, sobreprotector, que provoca una mayor dependencia y vulnerabilidad. No obstante, también se ha constatado la presencia de un estilo negligente que ha sido observado también en las víctimas-acosadores. Se observa también en las víctimas una actitud pasiva hacia los profesores, un rendimiento escolar medio y una percepción negativa del clima escolar (Cerezo, 2015; Cook, 2015. Citados por Puértolas y Montiel, 2017).

- **Victimas – acosadores:** Dado que las víctimas-acosadores padecen victimización y a la vez cometen agresiones, pueden experimentar de forma combinada la ansiedad típica de la víctima y la agresividad característica del acosador. Responden a la victimización con el mismo comportamiento sufrido, contra su agresor u otras víctimas y en ese sentido concluyen que la victimización previa por bullying resulta un potente factor de riesgo para convertirse en

acosador, en línea con los resultados de numerosos estudios. Este tipo de víctimas-acosadores muestran irritabilidad, conductas desafiantes, agresividad, impulsividad y déficit de autocontrol, pero aún así presentan sentimientos de indefensión, una baja autoestima y actitudes y creencias negativas sobre sí mismos y los demás (Arroyave, 2012; Del Rey, 2012; Cerezo, 2015).

- **Espectadores o Testigos:** Así como se hacen partícipes tanto quienes ejercen la violencia como quienes la reciben, los testigos desempeñan un papel de gran relevancia en este fenómeno (Cesar y Giacomondo, 2009). Según Morita (citado por Domínguez y Manzo 2011) la agresión se desarrolla en una relación víctima/agresor. Pero este modelo tiene como teoría la reacción interna del grupo, que propone que la duración, la frecuencia y la intensidad de la intimidación dependen de la reacción de los demás estudiantes que integran el grupo. La agresión solo ocurre donde no hay mediadores capaces de intervenir y cuando, alrededor de las víctimas y los agresores, existe tanto un público que aplaude y aprecia asistir al espectáculo como testigos que intentan no involucrarse.

### 2.1.3 Tipos de bullying

A continuación se hablara de los diferentes tipos de acoso escolar o bullying, incluyendo un último que se ha agregado a la lista: el cyberbullying.

**A. Maltrato físico.** Dentro de esta categoría se distinguen dos tipos: el maltrato físico directo y el maltrato físico indirecto. En el directo, se destacan agresiones como amenazar con armas y pegar (golpes, empujones o patadas). En el indirecto, se destacan agresiones como esconder, romper o robar las cosas materiales de la víctima. El maltrato físico es el más habitual del bullying y el que se detecta con más facilidad ya que en la mayoría de los casos deja notorias huellas corporales.

**B. Maltrato verbal:** según Domínguez y Manzo (2011) en el bullying verbal se incluyen acciones no corporales aunque igualmente dañinas, tales como poner apodosos, insultar, amenazar, generar rumores, expresar dichos raciales o sexistas con la finalidad de discriminar, difundir chismes, realizar acciones de exclusión, bromas insultantes y repetidas, etc. Para comprender los efectos de este tipo de bullying es imprescindible tomar en cuenta que los niños son mucho más sensibles que los adultos ante estas cuestiones.

**C. Maltrato gesticular:** Domínguez y Manzo agregan el bullying gesticular a la lista, pues dentro de este las agresiones son más difíciles de detectar porque pueden consistir en una mirada, una señal obscena, una cara desagradable, un gesto, etc. Se trata de formas de agresión, amenaza o exclusión que por lo común se llevan a cabo a espaldas de cualquier persona que pudiese advertir la situación y, en consecuencia, ayudan a quien expresa estos gestos o señas a permanecer en el anonimato.

**D. Cyberbullying:** El cyberbullying es un fenómeno nuevo, derivado de los grandes avances tecnológicos. Tanto la internet como la telefonía celular surgieron como canales de comunicación que en muy poco tiempo se han vuelto necesarios en todo el mundo y que también son usados para agredir Domínguez y Manzo (2011).

Smith (2008) incide en que el cyberbullying es una conducta agresiva e intencional que se repite de forma frecuente, utilizando dispositivos electrónicos, sobre la víctima que no puede defenderse por sí misma fácilmente. Las vías utilizadas para acosar cibernéticamente son variadas: mensajes de texto (SMS-de móvil), acoso telefónico (como las llamadas anónimas al móvil), grabaciones de agresiones físicas o vejaciones que son difundidas vía móvil o Internet, acoso



mediante fotografías y vídeos que se difunden vía móviles o se suben a YouTube, correos electrónicos, redes sociales, páginas web, entre otras.

**E. Bullying Mixto:** Este tipo de acoso recientemente agregado a la lista, es un tipo de acoso físico y verbal que abarca desde la chantaje con el fin de intimidar, hasta obligar a la víctima a hacer cosas bajo amenaza. Esta modalidad de bullying incluso se puede ir intercalando, presentandose bullying físico, después verbal y nuevamente bullying físico.

#### **2.1.4 Consecuencias del bullying**

Las consecuencias del acoso escolar se clasifican en 3 sectores:

**A. Consecuencias a nivel individual:** según Barker, Arseneault, Brendgen, Fontaine y Maughan, (2008); Bannink, Broeren, van de Looij-Jansen, Waart y Raat, (2014). Las más graves consecuencias que pueden padecer las víctimas de bullying son las conductas autolesivas, la ideación o los comportamientos suicidas. En palabras de Stapinski (2014) Otras consecuencias observadas son algunas fobias, temores, dolores de cabeza, terrores nocturnos, problemas de sueño y sentimientos de inseguridad (Cerezo, 2008).

Respecto a las consecuencias relativas al estado emocional de las víctimas, destacan la infelicidad y la tristeza (Cerezo, 2008), el malestar y la inestabilidad emocional y neuroticismo (Cerezo, 2001), angustia, ansiedad, depresión y grave deterioro de la autoestima. Se ha detectado la presencia de algunos trastornos psicopatológicos y problemas mentales como experiencias psicóticas, además de diversos problemas psicosociales y psicosomáticos (Oñate y Piñuel, 2005; Cava, 2011; Boden, 2016 y Wolke, 2013).

Adicionalmente, se observan cambios de humor, actitud, carácter y comportamiento, como conductas de evitación, propias del trastorno por estrés postraumático derivado del estrés generado por la victimización. Las víctimas también pueden llegar a consumir o desarrollar adicción a alcohol, tabaco y otras drogas (Wolke, 2013; Sigurdson, 2014; Armero, Bernardino y Bonet, 201; Oñate y Piñuel, 2005). Por último, hay evidencias de que muchas de las víctimas a mediano o largo plazo se convierten en acosadores o en víctimas-acosadores, ya que la venganza los motiva a cometer actos agresivos o de acoso escolar.

**B. Consecuencias a nivel social:** La victimización genera timidez, pérdida de confianza en los demás, ansiedad social e introversión, que junto al deterioro del autoconcepto social producen un empobrecimiento de las relaciones con iguales, surgiendo problemas de ajuste social, de integración y de relación social y, por ende, soledad, rechazo, aislamiento y exclusión social. Como ya se ha comentado, también pueden llegar a desarrollar comportamientos antisociales, violentos o delictivos (Polo, 2013; Cerezo, 2008; Oñate y Piñuel, 2005; Avilés, 2011; Bender y Lösel, 2011).

**C. Consecuencias a nivel escolar:** En el ámbito escolar se destaca la pérdida de interés por aprender, el deterioro del rendimiento escolar, el fracaso escolar y la percepción del clima escolar como hostil, inseguro y amenazante (Rigby, 2000; Polo, 2013; Caballo, 2011). También se ha observado que los espectadores cumplen un papel importante frente a las consecuencias que tienen las víctimas del bullying, pues según Sainio, Veenstra, Huitsing y Salmivalli (2011) y Meter y Card (2015) mencionan que si las víctimas fueron defendidas, presentan una mayor autoestima, aumentan su

popularidad y aceptación social, resultan menos rechazadas y reducen la frecuencia de victimización, a diferencia de las víctimas no defendidas.

## **2.2 Relaciones interpersonales en la escuela.**

Según Concepción López (2010) las relaciones interpersonales, también conocidas como habilidades sociales, son todas aquellas conductas que las personas emiten en situaciones interpersonales, para obtener respuesta positiva de los demás. En la medida en que una persona se relaciona de forma adecuada con otros, recibe reforzamiento social positivo, lo cual eleva su autoestima.

Desde que nacemos estamos en constante interacción con un determinado medio social, el estar rodeados de familia y amigos nos obliga a fortalecer nuestra comunicación y relación con los otros. Es por ello que al iniciar la etapa educativa se necesita reforzar estas áreas. Se considera importante trabajar en la escuela las habilidades sociales porque para el niño, es allí donde ocurre el primer contacto con la sociedad. El colegio es una "sociedad" en miniatura.

### **2.2.1 Importancia de las relaciones interpersonales dentro de la escuela**

Algo fundamental para la vida de todo ser humano es el relacionarse con los demás. En cada una de las cosas que hacemos está vinculado este componente. Según Caballo (1986), la conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de comportamientos emitidos por una persona en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.

Es importante que dentro de la escuela el colegial se relacione bien con el otro, ya sea compañero o maestro, puesto que al existir problemas de vínculos interpersonales, los estudiantes pueden presentar dificultades en el aprendizaje, problemas delictivos y deficiencias en el desarrollo cognitivo y emocional, así como condiciones de aislamiento social.

### **2.2.2 Habilidades sociales dentro de las relaciones interpersonales**

Según Concepción López (2010) para que existan relaciones interpersonales de calidad dentro de la escuela, el alumnado debe adquirir ciertas habilidades sociales que clasifica de la siguiente manera:

Habilidades sociales básicas

- Escuchar
- Iniciar, mantener y finalizar una conversación.
- Saber formular preguntas.
- Saber dar las gracias y hacer un cumplido.
- Mostrarse correctamente arreglado.
- Saber presentarnos a otros y presentar a los demás.

Habilidades sociales avanzadas

- Aprender a pedir ayuda y ayudar a los demás.
- Participar.
- Pedir permiso.
- Negociar.
- Capacitarnos para dar y seguir instrucciones.

- Saber pedir disculpas.
- Aprender a convencer a los demás, ser persuasivo.

#### Habilidades relacionadas con los sentimientos

- Conocer, expresar, valorar nuestros sentimientos y emociones y respetar a los demás.
- Saber reaccionar ante el enfado del interlocutor y gestionar bien la situación.
- Resolver las situaciones de miedo

#### Habilidades alternativas a la agresividad

- Pedir permiso.
- Compartir y ayudar a los demás.
- Aprender a negociar, a consensuar, a llegar a acuerdos.
- Aprender a autocontrolarse.
- Defender nuestros derechos.

### **2.2.3 Tipos de comunicación dentro de las relaciones interpersonales.**

A la hora de trabajar las relaciones interpersonales dentro de la escuela es importante tener en cuenta dos aspectos esenciales: la comunicación verbal y la no verbal.

#### **La comunicación verbal**

Según Isneros (2009) en la comunicación verbal es valioso tener en cuenta el tono, el volumen y el ritmo de la voz.

- **El tono:** La cualidad del tono que interesa aquí es el tono afectivo, esto es, la adecuación emocional del tono de voz utilizado en la conversación. El tono es un reflejo emocional, de

forma que la excesiva emocionalidad ahoga la voz y, el tono se hace más agudo. Por lo tanto, el deslizamiento hacia los tonos agudos es síntoma de inhibición emocional.

- **El volumen:** quién inicia una conversación en un estado de tensión mal adaptado a la situación, habla con un volumen de voz inapropiado. Cuando la voz surge en un volumen elevado, suele ser síntoma de que el interlocutor quiere imponerse en la conversación, y está relacionado con la intención de mostrar autoridad y dominio. El volumen bajo sintomatiza la intención de no quiere hacer el esfuerzo de ser oída, con lo que se asocia a personas introvertidas.

- **El ritmo:** El ritmo se refiere a la fluidez verbal con la cual se expresa la persona. Se ha estudiado en los medios psiquiátricos, pues uno de los síntomas de la tendencia al repliegue neurótico o psicótico, de la ruptura con la realidad, es un ritmo de alocución átono, monótono, entrecortado o lento. En la vida normal, el ritmo lento o entrecortado, revela un rechazo al contacto, un mantenerse a cubierto, un deseo de retirada, y frialdad en la interacción. El ritmo cálido, vivo, modulado, animado, está vinculado a la persona

### **La comunicación no verbal**

Los siguientes elementos componen la comunicación no verbal.

- **La mirada**

Según Isneros (2009) la mirada cumple varias funciones en las relaciones interpersonales, pero las más relevantes son las siguientes:

**Regula el acto comunicativo:** con la mirada podemos indicar que el contenido de una interacción nos interesa, evitando el silencio. La mirada se utiliza como fuente para obtener

información. Las personas miran mientras escuchan para obtener una información visual que complemente la información auditiva.

**Expresión de emociones:** podemos leer el rostro de otra persona sin mirarla a los ojos, pero cuando los ojos se encuentran, no solamente sabemos cómo se siente el otro, sino que él sabe que nosotros conocemos su estado de ánimo. Asociamos diversos movimientos de los ojos con una amplia gama de expresiones humanas. La mirada es comunicadora de la naturaleza de la relación interpersonal, en razón de que al encontrarse las miradas se puede notar el tipo de relación que mantienen, del mismo modo que la intención de que no se encuentren.

La dilatación de las pupilas es un indicador de interés y atractivo. Nuestras pupilas se dilatan cuando vemos algo interesante. Además, nos gustan más las personas que tienen pupilas dilatadas que las que tienen pupilas contraídas. De esta forma no solo se puede establecer la actitud de una persona hacia algo (considerando que cuanto más favorable sea la actitud mayor será la dilatación de las pupilas) sino que también es posible evaluar los cambios de actitudes a través del tiempo mediante los cambios paralelos en las respuestas de las pupilas. La fiabilidad de estas medidas tiene que ver con el hecho de que no podemos controlar conscientemente la conducta de nuestras pupilas.

El número de veces que se parpadea por minuto está relacionado con la tranquilidad y el nerviosismo. Cuánto más parpadea una persona, más inquieta se siente. El contacto ocular consiste en la mirada que una persona dirige a la mirada de otra. Aquí se estudian dos aspectos: la frecuencia con la que miramos al otro, y el mantenimiento del contacto ocular. El contacto visual es muy importante cuando dos personas hablan entre sí. Los que hablan necesitan tener la seguridad de que alguien los escucha, y los que escuchan necesitan sentir que su atención es

tenida en cuenta y que el que habla se dirige directamente a ellos. Ambos requisitos se cumplen con un adecuado uso del contacto ocular.

Por otra parte, la disposición de una persona a brindar oportunidades de contacto ocular suele revelar sus actitudes con respecto a ella. Las personas que se agradan mutuamente mantienen mucho más contacto ocular, que las que no se gustan. La frecuencia con la que miramos al otro es un indicador de interés, agrado o sinceridad. La evitación de la mirada o el mirar a los otros solo fugaz y ocasionalmente impide recibir retroalimentación, reduce la credibilidad del emisor y da lugar a que se atribuyan a este características negativas.

- **La sonrisa**

Normalmente, la sonrisa se utiliza para expresar simpatía, alegría o felicidad. La sonrisa se puede usar para hacer que las situaciones de tensión sean más llevaderas. Una sonrisa atrae la sonrisa de los demás y es una forma de relajar la tensión. Por otra parte, la sonrisa tiene un efecto terapéutico. Se ha observado que cuando se le pedía a personas que se sentían deprimidas o pesimistas, que imitaran la sonrisa de los demás, declaraban sentirse más felices. La sonrisa está, además, influida por el poder que tiene lugar en una relación (Isneros, 2009).

- **La postura corporal**

En palabras de Isneros (2009) “La postura es la disposición del cuerpo o sus partes en relación con un sistema de referencia que puede ser, bien, la orientación de un elemento del cuerpo con otro elemento o con el cuerpo en su conjunto, bien, en relación a otro cuerpo. En la interacción son susceptibles de ser interpretadas las señales que provienen de la posición, de la orientación o del movimiento del cuerpo”.



Las posiciones corporales se definen por la disposición del cuerpo a aceptar a otros en la interacción. Así se habla de posiciones más abiertas o más cerradas. Una posición abierta implica que brazos y piernas no separan a un interlocutor de otro, la posición cerrada implicaría utilizar las piernas, brazos o manos, bien en forma de protección, bien del propio cuerpo, bien en forma sirva de barrera para que otro se introduzca en una interacción que mantenemos (por ejemplo son posiciones cerradas cruzarse de brazos, o sentarse para hablar con alguien, de forma que las piernas hagan una barrera que dificulte la entrada de otra persona, simbólicamente).

Como vemos, la posición da señales que indican los dispuestos que estamos a recibir e interactuar los unos con los otros. La orientación es el ángulo con el que el cuerpo está dirigido a los demás (uno puede ponerse frente a frente, en ángulo recto, o de espaldas). Cuánto más de frente se sitúa una persona hacia los demás, mayor será el nivel de implicación.

Por otra parte, se ha observado, que cuando las personas esperan competir, generalmente se sientan enfrente; si esperan cooperar, lo hacen una al lado de la otra, mientras que para conversar normalmente lo hacen en ángulo recto. El ángulo de la postura al sentarse puede disuadir la aproximación de otros, ya que, por ejemplo, estos serán más recios a tener que pasar por encima de unas piernas estiradas para acercarse a una persona o introducirse en la conversación de dos personas o un grupo. El ángulo de orientación puede regular el grado de intimidad de una conversación. Hay tendencia a mostrar una orientación directa hacia el otro, no sólo cuando más nos agrada, sino también cuando más amenazante nos resulta. Por el contrario, nuestra orientación tiende a ser menos directa cuando tenemos intención de no continuar la interacción, cuando la persona no nos agrada o cuando la percibimos como alguien inferior o poco peligroso.

El movimiento del cuerpo puede transmitir energía y dinamismo durante la interacción, si bien cuando este movimiento es incongruente con el contenido verbal o el contexto

comunicacional, normalmente tiene el efecto de distraer la atención del interlocutor. En este sentido, un exceso de movimiento incongruente puede producir impresión de inquietud, o nerviosismo, mientras que la escasez de movimiento incongruente puede transmitir una impresión de excesiva formalidad.

- **Los gestos**

En el módulo de competencias comunicativas, Isneros (2009) dice que el gesto es el movimiento corporal propio de las articulaciones, principalmente de los movimientos corporales realizados con las manos, brazos y cabeza. “El gesto se diferencia de la gesticulación. La gesticulación es un movimiento anárquico, artificioso e inexpressivo”. Se han identificado o clasificado cinco tipos de gestos:

**Gestos emblemáticos o emblemas:** Son señales emitidas intencionalmente. Su significado es específico y muy claro, dado que el gesto representa una palabra o conjunto de palabras bien conocidas. Por lo tanto, son gestos traducibles directamente en palabras. Un ejemplo sería agitar la mano en señal de despedida o sacar el pulgar hacia arriba indicando OK.

**Gestos ilustrativos o ilustradores:** Se producen durante la comunicación verbal. Sirven para ilustrar lo que se está diciendo. Son gestos conscientes que varían en gran medida en función de la cultura. Son gestos unidos al lenguaje, pero a diferencia de los emblemas, no tienen un significado directamente traducible pues la palabra a la que van unidos no les da su significado. Este tipo de gesto sirve a esa palabra, no la significa. La forma de servirla reside en su capacidad para recalcar lo que se dice, enfatizar o imponer un ritmo a la palabra que está por sí no tendría. Cualquier tipo de movimiento corporal que desempeña un papel auxiliar en la comunicación no verbal, es un ilustrador.

**Gestos que expresan estados emotivos o patógrafos:** Este tipo de gesto cumple un papel similar a los ilustradores y por ello se pueden confundir. Son gestos similares en el sentido en que también acompañan a la palabra, y le confieren un mayor dinamismo. Pero difieren en que este tipo de gestos reflejan el estado emotivo de la persona mientras que el gesto ilustrador es emocionalmente neutro. En este sentido, el ilustrador constituye una forma de expresión cultural, mientras que el patógrafo es resultado del estado emocional del momento. A través de este tipo de gestos se expresan la ansiedad o tensión del momento, muecas de dolor, triunfo y alegría, etc.

**Gestos reguladores de la interacción:** Son movimientos producidos por quién habla o por quién escucha, con la finalidad de regular las intervenciones en la interacción. Son signos para tomar el relevo en la conversación, que tienen también un importante papel al inicio o finalización de la interacción (por ejemplo, darse la mano en el saludo o la despedida). Pueden ser utilizados para frenar o acelerar al interlocutor, indicar que debe continuar o darle a entender que debe ceder su turno de palabra. Los gestos reguladores más frecuentes son las inclinaciones de cabeza y la mirada fija. Las inclinaciones rápidas de cabeza llevan el mensaje de apresurarse y acabar de hablar, mientras que las lentas piden que el interlocutor continúe e indican al oyente que le parece interesante y le gusta lo que se está diciendo.

**Gestos de adaptación o adaptadores:** Son gestos usados para manejar emociones que no queremos expresar. Se usan cuando nuestro estado de ánimo es incompatible con la situación interaccional particular, de forma que no podemos expresar nuestras emociones reales directamente con la intensidad con la que realmente las sentimos. En el momento en que se produce una situación incómoda que necesitamos controlar, es cuando aparece este gesto como una forma de adaptarnos a esa situación. Gestos de este tipo son, por ejemplo, pasarse los dedos por el cuello

de la camisa cuando nos sentimos ahogados por la tensión de la situación, o cepillarnos el pelo cuando nos sentimos nerviosos.

#### **2.2.4 Aspectos que favorecen las relaciones interpersonales en la escuela**

López (2010) menciona cinco aspectos importantes que favorecen las relaciones interpersonales de los estudiantes, los cuales son:

- **Un ambiente positivo:** Aumenta el interés, la motivación y la seguridad en sí mismos del alumnado. Este tipo de ambiente permite que los estudiantes sean más capaces de expresar sus ideas y sentimientos.
- **Hacer que el alumno sea más participativo:** Debemos propiciar que cada individuo se sienta lo más cómodo posible en el aula, para así facilitar su participación y su integración. Algunas maneras de hacerlo son, por ejemplo: permitirle a los alumnos que den su opinión, que se atrevan a preguntar, que puedan mostrar acuerdo o desacuerdo ante un tema, reforzar la participación independientemente de que la pregunta se adecue más al contenido o no, aprovechar cualquier conducta buena para reflejársela, utilizar el elogio de sus ideas, sugerencias, opiniones, su comportamiento o conducta adecuada, sus éxitos académicos, deportivos, sus cualidades, aptitudes, habilidades, destrezas, originalidad, aficiones, etc.
- **Adaptar las habilidades a cada grupo de alumnos:** Las habilidades no serán las mismas para cada grupo de niños. Estas deben adaptarse dependiendo de su edad e intereses.
- **Adecuar la imagen del profesor al contexto:** Es muy importante para el maestro adecuarse a la situación, entendiendo que el profesor es un modelo de aprendizaje.

- **Colaborar en grupo con el profesorado y toda la comunidad educativa:**

Apoyarse en otros ayuda a resolver situaciones que se plantean de forma cotidiana y estos otros no son sino la comunidad educativa que acompaña el proceso de los alumnos.

### **2.3 El juego.**

El juego es un medio importante e indispensable para la educación, pues permite que los niños o jóvenes que están involucrados en él, sean espontáneos, expresen sus sentimientos, miedos y temores. Además, les permite aprender, puesto que la didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento y a la par que produce satisfacción. “En este sentido, el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa” (Minerva 2002).

El juego generalmente está asociado con la infancia y aunque es muy importante para la estructuración de yo, el desarrollo emocional y físico de los niños también está ligado a la vida del ser humano y está presente incluso hasta la vejez. De manera que el juego es importante para todas las culturas, propiciando un escenario que transmite diversión y tranquilidad y permite que las personas se integren a una sociedad y tengan reconocimiento de otros a través de la interacción.

### 2.3.1 Categorías de juegos

Según el artículo “Transformaciones lúdicas: un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos”(Cita?), por medio de un cuestionario que se realizó a niños, jóvenes y adultos con el fin de indagar que tipos o categorías de juegos existen, arrojó como resultado que existen 4 tipos de juegos: el juego simbólico, juegos motores, juegos de mesa y juegos electrónicos:

- **Juego simbólico:** En esta categoría se incluyeron juegos tales como: jugar a la mamá y al papá, a la secretaria, a la doctora, las representaciones de roles sociales o personajes, disfrazarse, etc. Estos juegos se caracterizan por utilizar un abundante simbolismo formado a partir de la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades. “A través de este tipo de juego, el niño internaliza los roles sociales, canaliza los conflictos y las angustias, transformando lo real, por asimilación a las necesidades del yo” (Piaget, 1961. Citado en Graciela, Laura y Oanes 2014). Este tipo de juego consiste en hacer de él como si fuera real teniendo conciencia de esa ficción.
- **Juegos motores:** En esta categoría se incluyeron juegos tales como jugar a la lleva o a las cogidas, escondidas, juegos con pelota, rayuela, soga, canicas, etc. Son aquellos en los que el movimiento intenso y la puesta en juego de las capacidades motoras constituyen la característica más manifiesta e implican algún grado de compromiso corporal (Pavía, 1994, citado en Graciela, Laura y Oanes 2014) tanto global, como de motricidad fina y habilidad manual.

- **Juegos de mesa:** Esta categoría incluye juegos de ingenio, tales como ajedrez, parques, dominó, cartas, bingo, etc. y utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas. En algunos se permite se registra el avance de los jugadores usando símbolos físicos. Algunos pueden implicar el uso de dados o naipes.
- **Juegos electrónicos:** Se considera juego electrónico a todo juego digital o interactivo con independencia de su soporte. En esta categoría se incluyeron juegos tales como Playstation, Wii, X-Box, PC, teléfonos celulares, etc. Estos juegos pueden emular reglas o características de los otros tipos de juego en un espacio virtual.

### 2.3.2 El juego en la educación

Entre el siglo XIX y el siglo XX surgen algunas teorías relacionadas con el juego con autores como: Spencer (1855), quien concibe el juego como el resultado de un exceso de energía acumulada, Lázarus (1883) quien afirmaba que luego de una jornada larga las personas descansan con actividades asociadas al juego, Claparède (1932) y la teoría de la derivación por ficción, Piaget (1945) con la teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento, Vygotsky(1933) y Elkonin (1980) quienes plantean la teoría sociocultural del juego, Chateau (1958) y la teoría del juego como instrumento de afirmación del yo y Sutton-Smith y Roberts (1964, 1981) y la teoría de la enculturación. A continuación, se hablará de como algunos teóricos han interpretado el juego desde sus diferentes teorías.

**Piaget.** Este autor siempre ha destacado la importancia del juego para el desarrollo del niño o del ser humano y relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Para Piaget, las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo

infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Este autor distingue cuatro categorías del juego: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

**1. El juego de ejercicio:** se da a lo largo de los primeros periodos de vida en los niños de 0 a 2 años y corresponde a la necesidad de acción automática, es decir, en cuanto el niño ha superado las dificultades de adaptación a una nueva situación. Por lo tanto, el niño utiliza el juego para su placer funcional.

En este período el juego consiste en la repetición funcional de acciones sensoriomotoras que “pierden” su finalidad y se reiteran por el solo placer que proporcionan al niño (Delval y Kohen, 2010. Citado por Gallardo & Gallardo, 2018).

**2. El juego simbólico:** este tipo de juego es importante para niños entre los 2 y 3 años y los 6 y 7 años, hace su aparición a partir de los 2 años y se caracteriza por el uso simbólico de los objetos. Por ejemplo, cuando un niño toma la tapa de una olla y la usa como el volante de un automóvil.

Deja de ser predominante hacia los 7 años, cuando es sustituido por los juegos de reglas, aunque el declive es paulatino, en tanto se puede observar aún un juego intenso dependiendo de los niños o de los contextos que lo favorezcan (Abad y Ruiz de Velasco, 2011. Citado por Gallardo & Gallardo, 2018).

**3. Los juegos de reglas:** se manifiestan en niños entre 4 y 7 años de edad y como se mencionaba anteriormente, dependiendo del contexto social de cada niño. Se caracterizan por estar dominados por una serie de reglas que todos deben respetar. “Comienzan siendo



juegos de reglas simples y directamente unidas a la acción, y terminan, hacia los 12 años, siendo juegos de reglas complejas, más independientes de la acción, y en los que la lógica inductiva y deductiva, la formulación de hipótesis y la utilización de estrategias es frecuente” (Montañés, 2003. Citado por Gallardo & Gallardo, 2018).

**4. Juegos de construcción:** este tipo de juego aparece durante el primer año de vida y es importante para el desarrollo infantil, ya que permite al niño desarrollar las habilidades motoras finas, las capacidades de análisis y síntesis; fomentar la imaginación y la creatividad; potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico (Gallardo & Gallardo, 2018).

Durante sus investigaciones relacionadas con el nivel moral que tienen las personas, Piaget enuncia la asimilación o aceptación de reglas en distintas etapas de la vida de los seres humanos. Para ello, utiliza el método clínico durante la observación de un juego de canicas entre pares y como resultado observa como cada individuo acepta o asume las reglas del juego. Es desde este escenario que Piaget pudo destacar cuatro estadios.

1. Estadio motor e individual: no existe una regla, el niño solo juega y lo hace a través de sus propios deseos y capacidades, edad 3 años.
2. Estadio egocéntrico: el niño juega e imita las reglas que ve en los demás. Edad de 3 a 6 años.
3. Estadio cooperación: el niño intenta por medio del juego dominar a los demás, se preocupa por el control mutuo y la unificación de las reglas. Edad de 6 a 9 años.

4. Estadio codificación de las reglas: la regla a seguir es conocida por todos los jugadores. Edad de 10 años en adelante.

**Vygotsky & Elkonin.** La teoría sociocultural del juego descrito originalmente por Vygotsky y desarrollada por su discípulo Elkonin, afirma que “el juego es algo netamente imaginario y transcurre fuera de una percepción directa”. También afirma que es importante el papel representado por el niño, pues al tratarse de una situación ficticia el niño le da un sentido lo que determina su conducta y contribuye al desarrollo de funciones psicológicas superiores.

Este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores (Gallardo & Gallardo, 2018).

## **2.4 El juego en las artes escénicas**

Las artes escénicas no son solo un proceso de creación o representación de obras, sino que también permiten la construcción de muchas áreas de nuestras vidas. Dentro de estas, encontramos el juego como un método de adquisición de nuevos significados a partir de establecer contacto con los demás y compartiendo procesos culturales que son relevantes dentro del aula e incluso fuera de esta. Dentro de las artes escénicas encontramos el juego dramático.

### **2.4.1 El juego dramático**

El juego dramático comprende todas las etapas y edades en la educación. Esta técnica pedagógica es un periodo de preparación previa al teatro y aunque muchas de sus técnicas están orientadas a la formación artística y actoral, también se concibe como un método multidisciplinar que ayuda a que las personas involucradas se desinhiban y muestren sus miedos, gustos o

intereses, por medio de juegos que les permitan tener una mejor percepción de lo que los rodea. Esto posibilita la mejora en la expresión personal, favorece el desarrollo de actitudes creativas, ayuda a mejorar las relaciones personales y a descubrir las sensibilidades propias y las posibilidades comunicativas del cuerpo, la voz, el gesto, el movimiento y las formas. En este juego se plantean situaciones diversas que obligan a los involucrados a pensar en posibilidades de mejora en sus vidas y en las relaciones con las personas que los rodea.

Según Cervera Borrás (1996, citado por Rivero García, 2013), el juego dramático “es la actividad lúdica que realizan los niños, donde reproducen acciones conocidas y las convierten en la trama de su juego de manera espontánea”. Para algunos autores este término está relacionado con el resultado del proceso de la acción dramatizar (Fuegel y Montoliu, 2000, Tejerina, 1994, citados por Rivero García 2013). Para Cañas (2008) y (Pavis, citado por Cañas, 2008) El juego dramático debe reunir a un grupo de jugadores que previamente eligen un tema y de allí se desprenden acciones improvisadas.

Dentro del juego dramático encontramos un grupo de recursos y prácticas como lo son: las actividades de expresión corporal, la expresión lingüística, expresión plástica, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y sombras.

A continuación, se da la definición de algunos conceptos que se usan dentro de esta investigación:

- **La expresión corporal:** se entiende como una técnica donde se usa el cuerpo, los gestos y el movimiento para expresar un estado o diversas situaciones. Cervera Borrás la

define como toda expresión que utiliza el cuerpo humano como vehículo. Además, agrega que esta se une a la palabra para hacerla más comprensible, a excepción del mimo.

Este término se emplea dentro del teatro, la danza e incluso en la educación física, pero nace en el mundo del teatro y el primero en usarlo fue Copeau. Según Cohen (1978), “Jacques Copeau lo usó como ejercicio de instrucción para la compañía de teatro du Vieux Colombier en 1913 y es fácil imaginar su uso frecuente en los días de la comedia del arte y anteriormente.”

En la enciclopedia Larousse (2007) su definición también está relacionada con el teatro y con el autor mencionado anteriormente, pues la define de la siguiente manera: “expresión corporal, técnica teatral que permite al actor servirse de su propio cuerpo como instrumento de interpretación, al mismo nivel que la mímica y la dicción. (Su objetivo es traducir a realidades físicas visibles el mundo de las sensaciones, los sentimientos y las realidades éticas o morales. Fue fundamental en la Antigüedad Clásica, en la Edad Media, y en la comedia del arte, pero su recuperación para el teatro contemporáneo se debe a Louis Jouvet, Charles Dullin y Jacques Copeau.)”.

- **La expresión lingüística:** Parra (2015) afirma que “La expresión lingüística es una actividad mediante la cual, usando los signos de la lengua, conformamos un mensaje con la intención de alcanzar un objetivo fijado de antemano”. Además, agrega que esta no tiene sentido sin la comprensión o interpretación de otros, ya que requiere de interacción y se deben negociar sus significados.

En el teatro es muy importante la expresión oral, pues potencializa las destrezas lingüísticas y no solo se usa en la lectura de obras teatrales (lectura dramática), sino que favorece la expresión oral espontánea, pues en muchos casos las personas implicadas pueden emplear la palabra para expresar sentimientos, gustos o intereses.

- **Expresión plástica:** el término “expresión” hace referencia a exteriorizar o sacar del interior cualquier tipo de emoción. Es en este sentido que la expresión plástica se usa dentro del juego dramático para que los involucrados, por medio de imágenes, dibujos o esculturas, manifiesten sentimientos, experiencias o conocimientos. Así es que desarrollan habilidades como la creatividad, afectividad, comunicación, entre otras.

- **Juego de roles:** dentro del teatro es una pequeña representación donde los participantes adoptan un rol o personaje determinado. Aquí no se encuentra un guion y es característico por la improvisación, lo cual es muy importante, en vista de que los implicados deben reaccionar a cada situación que se va planteando. También se entiende como juego pues cada integrante puede proponer espontáneamente según la situación trazada a demás se establecen unas reglas que se deben respetar.

Al no ser un juego competitivo y al plantearse correctamente, el juego de roles ayuda a que las personas implicadas se sitúen en el lugar del otro (promoviendo la resolución de conflictos), fomenta la socialización y la cooperación. Además, favorece el desarrollo de la empatía y la tolerancia.

## CAPÍTULO III DISEÑO METODOLÓGICO

### 3.1 Enfoque de investigación: Cualitativo y Cuantitativo

En la presente investigación se usa el enfoque cuantitativo, puesto que se hace el uso de la encuesta y estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población. Y se usa el enfoque cualitativo en modo en que esta metodología enfatiza la importancia del contexto, la función y el significado de los actos humanos. Este enfoque estima la importancia de la realidad, tal y como es vivida por el hombre, sus ideas, sentimientos y motivaciones; intenta identificar, analizar, interpretar y comprender la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones.

Una de las ventajas de la investigación cualitativa es la flexibilidad y apertura que le otorga su orientación naturalista y fenomenológica; así, cuando se investiga hay que dejar que la realidad hable por sí misma y no sea distorsionada por las ideas, juicios, hipótesis y teorías previas del investigador. (Miguel Martínez 2000 pág. 8 y 47). Tal como es mencionado en el anterior fragmento, el enfoque cualitativo estima la importancia de los sentimientos y motivaciones, intentando identificar y analizar la naturaleza de las realidades.

Es por ello que este método se adecua al objetivo de esta investigación, pues se pretende identificar y comprender la realidad de los jóvenes del grado 1103 de la Institución Educativa Distrital la Aurora y todo lo relacionado con el reconocimiento del yo y del otro para mitigar el bullying. Es así como se logra interpretar este fenómeno a través de actividades del teatro específicamente el juego dramático, lo que permite mostrar la realidad que viven estos jóvenes y sus problemas de otredad, buscando una posible solución o disminución de los mismos.

### **3.2 Método de investigación: IAP Investigación Acción Participante**

#### **A. Diagnóstico B. Plan de acción C. Reflexión**

El método que se usa dentro de la investigación cualitativa es el IAP (Investigación Acción Participante). En esta investigación, se contempla a la investigación o a la intervención realizada por los propios actores implicados y es ante todo un método asociado a la intervención comunitaria que se origina en la implementación de la educación popular en Latinoamérica y adopta modelos teóricos y prácticos del Construccinismo Social y de la Teología de la Liberación.

La investigación acción participante se realiza en grupos de pequeña o mediana magnitud con la participación activa de sus miembros. En sus supuestos básicos, se establece que son las personas quienes construyen la realidad en la que viven. Esta investigación inicia con un diagnóstico de la situación, para luego buscar sus causas y en función de ellas encontrar y aplicar las soluciones que correspondan. En ella, la relación entre investigador y comunidad es horizontal y dialógica. (Oswaldo Mesías, pág. 5)

Este método permite en la investigación hacer un diagnóstico de los estudiantes del grado 1103 del colegio la Aurora y así determinar sus problemas de relación con el otro o problemas de otredad. De esta manera, se obtiene un conocimiento del grupo y un acercamiento a la problemática buscando puntos de vista existentes mediante la intervención de talleres del juego dramático, por medio del plan de acción se implementan los juegos teatrales para la mitigación del bullying. Al recibir estímulos por medio de esta práctica se pretende obtener una disminución del acoso escolar. Es así como se involucra a la población estudiada y ellos mismos contribuyen a transformar su realidad.

## **CAPÍTULO IV JUEGOS DRAMÁTICOS PARA LA CONVIVENCIA DEL GRADO 1103 DEL COLEGIO IED LA AURORA.**

En el presente capítulo se hace mención de los juegos dramáticos implementados durante el plan de acción, se explica como se llevan a cabo y para qué sirven.

### **4.1 Juegos de observación y sincronización**

**Máquinas vivientes:** El grupo hace un círculo y se da inicio al juego cuando un estudiante propone un movimiento robotizado como si fuera una máquina. Luego, el estudiante que inicia se dirige al compañero de al lado con ese movimiento, quien lo imita y propone otro movimiento para el compañero siguiente. Y así sucesivamente, continúa la dinámica hasta que todos los estudiantes imiten y sugieran un movimiento.

**Imita lo que ves:** Se divide la clase en dos: actores y espectadores. Todos los actores salen del aula, excepto uno. Se da la indicación de la escena que se debe desarrollar (por ejemplo, sacar dinero del cajero automático, hacerse la cama, lavar el coche...). Luego entra un participante y ve la escena, tras lo cual entra un tercero, quien ve al segundo actor representar la escena tal como la ha visto para esa tercera persona y así sucesivamente hasta el último. Al final, normalmente la escena es muy diferente a la escena inicial. Es entonces cuando cada uno comenta qué ha hecho y qué ha visto (Pilar Carilla, 2012).

**El espejo:** jugar al espejo (por parejas) consiste en mirar al compañero fijamente a los ojos e imitar todos los gestos y movimientos que él hace.



**Escenas improvisadas:** Dos personas salen al escenario y representan una escena cotidiana. Cuando alguien dice “stop”, las personas se quedan en foto fija y una persona (por ejemplo, la que ha dicho “stop”) tiene que sustituir a una de ellas, tomar la posición en la que habían quedado y comenzar una nueva escena a partir de la postura o posición que ha adoptado al sustituir a la otra persona.

#### **4.2 Juegos de sincronización y cohesión grupal.**

**Caminando con sentimientos:** Tienen que caminar por el espacio encarnando la actitud que usted les propone (contentos, tristes, ilusionados, decepcionados, activos/desganados, concentrados/distraídos, tranquilos/nerviosos, divertidos/aburridos, aliviados/angustiados, seguros/inseguros...) Primero, solos; luego, en parejas; por último, en grupos de cuatro personas (Pilar Carilla, 2012).

**Estatuas de sentimientos:** En grupos de 4, los participantes deben crear una escultura que ejemplifique la emoción escrita en una tarjeta. Los compañeros tendrán que adivinar de qué emoción se trata (Pilar Carilla, 2012).

#### **4.3 Juegos de improvisación.**

**Viajando en autobús:** El grupo interpreta un viaje en autobús asumiendo otras identidades: una pareja con un bebe, una persona mayor, etc. El grupo que observa toma nota de lo que está pasando porque, terminada la “actuación”, debe describir qué es lo que pasaba en la escena, quienes estaban, qué hacían, cómo se movían, qué decían (Pilar Carilla, 2012).

**Escena de abecedario:** En este juego por parejas se recrea una escena o conversación donde el estudiante inicia el diálogo con la primera letra del abecedario y el estudiante B responde con coherencia con la siguiente letra del abecedario. Así sucesivamente, hasta llegar a la última letra del abecedario (Ej: A: amigo, ayer te vi muy triste B: bueno, es que no he estado bien. A: ¿Cómo así, que te pasó? B: decidí salir a caminar y me caí...).

#### **4.4 Ejercicios de confianza y reconocimiento del otro.**

**Balanceo de confianza:** en grupos de cuatro personas, un integrante se hace en el centro y tres le rodean. El que está en el centro pone rígido su cuerpo y se deja llevar por los otros tres, quienes lo empujan y lo van pasando entre ellos, sin dejarlo caer.

**¿Qué piensas de mí? :** en un círculo sentados en el suelo, cada integrante marca una hoja con su nombre y hace un dibujo de su rostro (autorretrato). Luego, rota la hoja hacia la derecha y quien la tenga va agregando una frase o un dibujo de su compañero donde resalte algo de su físico o personalidad. Finalmente, se pasan las hojas hasta que cada uno tenga la que le corresponde.

**Escritura rápida:** Los participantes se ubican sentados en el suelo formando un círculo. Luego, se entrega una hoja con una frase que va rotando, donde cada uno agregara una línea de escritura y así entre todos construirán una historia o un cuento relacionado con la convivencia escolar.

## CAPÍTULO V FASES DEL TRABAJO DE CAMPO

<b>FASES</b>	<b>Etapas</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Descripción de la fase</b>	<b>Instrumentos de recolección</b>	<b>Cronograma</b>
<i><b>Pre-investigación</b></i>	Síntomas y elaboración del proyecto.	Detectar el problema y buscar la posible solución de este.	Esta fase es la construcción del proyecto donde se detecta el problema y se plantea una investigación	Documento escrito.	Agosto 2020
<i><b>Diagnóstico</b></i>	Conocimiento del territorio y acercamiento al problema. Punto de vista de los participantes.	<p>Recoger información de la población a trabajar e identificar el problema en cada uno.</p> <p>Analizar con el grupo el resultado de la encuesta.</p>	<p>En esta fase hay un primer acercamiento con el grupo. También se hace una breve presentación y se realiza una actividad rompe hielos. Luego de lo anterior, se hace el diagnóstico para identificar los problemas de otredad.</p> <p>Finalmente, se analiza el resultado de la encuesta que demuestra que problemas de relaciones interpersonales</p>	Encuesta física y virtual.	Octubre 2021

			<p>tienen los jóvenes, conociendo sus puntos de vista y aportes a este resultado.</p>		
<b><i>Plan de acción</i></b>	Método participativo.	Primera actividad del juego dramático	<p>Primera sesión del juego dramático, permitiendo que por medio de esta haya un reconocimiento del otro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Máquinas vivientes.</li> <li>• Imita lo que ves.</li> <li>• Escritura rápida</li> </ul>	Apuntes y grabaciones de voz.	Octubre 2021
	Método participativo	Segunda actividad Juego dramático	<p>Juegos dramáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenas improvisadas.</li> <li>• Caminando con sentimientos.</li> <li>• Estatuas de sentimientos.</li> </ul>	Apuntes y grabaciones de voz.	Noviembre 2021
	Método participativo	Tercera actividad juego dramático	<p>Juegos dramáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viajando en autobús</li> <li>• Escena de abecedario</li> <li>• Balanceo de confianza</li> </ul>	Apuntes y grabación de voz.	Noviembre 2021

	Método participativo	Cuarta actividad juego dramático	Juegos dramáticos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué piensas de mí?</li> <li>• El espejo.</li> </ul>	Apuntes y grabación de voz y fotos.	Noviembre 2021
<b>Conclusiones y reflexión</b>	Análisis del resultado final	Conocer los resultados de los talleres	Charla grupal del resultado del taller, conocer propuestas del grupo y saber si la participación de los talleres les permitió mejorar los problemas de relaciones interpersonales. Realización de una encuesta final que permita ver si existe una diferencia a la encuesta inicial.	Encuesta.	Noviembre 2021

### 5.1 Diagnóstico

La recolección de información en el grado 1103 del colegio IED la Aurora se hizo mediante dos encuestas, una virtual y otra física con el objetivo de identificar las problemáticas en cuanto convivencia escolar. De la misma manera, se busca diagnosticar las percepciones de los jóvenes con el fin de diseñar actividades del juego dramático que permitan mejorar la relación no solo en el ámbito escolar, sino fuera de este, haciendo énfasis en el presente y en el futuro de los encuestados.

5.1.1 En las siguientes imágenes se evidencian los resultados de algunas encuestas físicas.

**Encuesta grado 11**  
Colegio IED La Aurora

1. ¿Hace cuanto vive en la localidad de Usme?

a- 1 a 3 años  
 b- 4 - 8 años  
 c- 9 a 13 años  
 d- 14 a 18 años

2. ¿Hace cuanto estudia en colegio IED la Aurora?

a- 1 a 3 años  
 b- 4 - 8 años  
 c- 9 a 13 años

3. ¿Con quién pasa la mayoría de su tiempo en casa?

a- Papá y mamá  
 b- Papá  
 c- Mamá  
 d- Abuelos  
 e- Solo(a)  
 f- Otro (especifique)

4. ¿Qué persona(s) es responsable de su cuidado?

a- Papá y mamá  
 b- Papá  
 c- Mamá  
 d- Abuelos  
 e- Otro(s) (especifique)

5. ¿Con quién comparte sus fines de semana?

a- Familia  
 b- Amigos  
 c- Solo(a)  
 d- otro (especifique)

6. ¿Cree usted que comparte tiempo de calidad con su familia?

a- Sí  
 b- NO (¿por que?)  
 NO comparto tiempo No soporto y hijojan

Imagen 2, encuesta

**Encuesta grado 11**  
Colegio IED La Aurora

1. ¿Hace cuanto vive en la localidad de Usme?

a- 1 a 3 años  
 b- 4 - 8 años  
 c- 9 a 13 años  
 d- 14 a 18 años

2. ¿Hace cuanto estudia en colegio IED la Aurora?

a- 1 a 3 años  
 b- 4 - 8 años  
 c- 9 a 13 años

3. ¿Con quién pasa la mayoría de su tiempo en casa?

a- Papá y mamá  
 b- Papá  
 c- Mamá  
 d- Abuelos  
 e- Solo(a)  
 f- Otro (especifique)

4. ¿Qué persona(s) es responsable de su cuidado?

a- Papá y mamá  
 b- Papá  
 c- Mamá  
 d- Abuelos  
 e- Otro(s) (especifique)

5. ¿Con quién comparte sus fines de semana?

a- Familia  
 b- Amigos  
 c- Solo(a)  
 d- otro (especifique)

6. ¿Cree usted que comparte tiempo de calidad con su familia?

a- Sí  
 b- NO (¿por que?)  
 No comparto una buena relación

Imagen 1, encuesta

**Encuesta grado 11**  
Colegio IED La Aurora

1. ¿Hace cuanto vive en la localidad de Usme?

a- 1 a 3 años  
 b- 4 - 8 años  
 c- 9 a 13 años  
 d- 14 a 18 años

2. ¿Hace cuanto estudia en colegio IED la Aurora?

a- 1 a 3 años  
 b- 4 - 8 años  
 c- 9 a 13 años

3. ¿Con quién pasa la mayoría de su tiempo en casa?

a- Papá y mamá  
 b- Papá  
 c- Mamá  
 d- Abuelos  
 e- Solo(a)  
 f- Otro (especifique)

4. ¿Qué persona(s) es responsable de su cuidado?

a- Papá y mamá  
 b- Papá  
 c- Mamá  
 d- Abuelos  
 e- Otro(s) (especifique)

5. ¿Con quién comparte sus fines de semana?

a- Familia  
 b- Amigos  
 c- Solo(a)  
 d- otro (especifique)

6. ¿Cree usted que comparte tiempo de calidad con su familia?

a- Sí  
 b- NO (¿por que?)  
 Hay poco tiempo juntos

Imagen 4, encuesta

**Encuesta grado 11**  
Colegio IED La Aurora

1. ¿Hace cuanto vive en la localidad de Usme?

a- 1 a 3 años  
 b- 4 - 8 años  
 c- 9 a 13 años  
 d- 14 a 18 años

2. ¿Hace cuanto estudia en colegio IED la Aurora?

a- 1 a 3 años  
 b- 4 - 8 años  
 c- 9 a 13 años

3. ¿Con quién pasa la mayoría de su tiempo en casa?

a- Papá y mamá  
 b- Papá  
 c- Mamá  
 d- Abuelos  
 e- Solo(a)  
 f- Otro (especifique)

4. ¿Qué persona(s) es responsable de su cuidado?

a- Papá y mamá  
 b- Papá  
 c- Mamá  
 d- Abuelos  
 e- Otro(s) (especifique)

5. ¿Con quién comparte sus fines de semana?

a- Familia  
 b- Amigos  
 c- Solo(a)  
 d- otro (especifique)

6. ¿Cree usted que comparte tiempo de calidad con su familia?

a- Sí  
 b- NO (¿por que?)

Imagen 3, encuesta

### 5.1.2 Resultados encuesta física.

- ¿Hace cuanto vive en la localidad de Usme?

De los 28 estudiantes del grado 1103 de la Institución Educativa Distrital la Aurora, el 50% vive hace más de 14 años en la localidad 5 de Usme, el 28,8% hace más de 9 años y el 21,6% hace más de 4 años.

- ¿Hace cuanto estudian en el colegio IED la Aurora?

De los 28 estudiantes encuestados, el 64,8% estudia hace más de 9 años en Institución Educativa Distrital la Aurora, el 28,8% hace más de 4 años y el 7,2% hace más de 1 año.

- ¿Con quién pasa la mayoría del tiempo en su casa?

De los 28 estudiantes del grado 1103, el 28,8% asegura pasar el tiempo a solas, mientras que el 28,8% pasa el tiempo con mamá, el 18% con papá y el 25% con los abuelos.

- ¿Qué persona es responsable de su cuidado?

De los 28 estudiantes encuestados, el 54% asegura que la única persona responsable de su cuidado es mamá, en tanto el 21,6% asegura que está bajo el cuidado de ambos padres al tiempo. El 14,4% dice que papá es el cuidador y el 10,8% respondieron son sus abuelos quienes los cuidan.

- ¿Con quién comparte sus fines de semana?

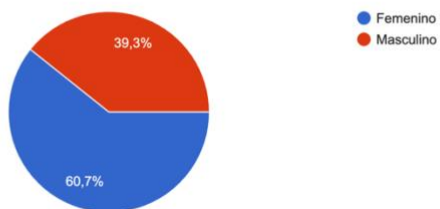
De los 28 estudiantes del grado 1103 de la Institución Educativa Distrital la Aurora, el 57,6% respondieron que comparten los fines de semana con sus amigos, el 25% afirman que pasan los fines de semana solos y el 18% en familia.

- ¿Cree usted que comparte tiempo de calidad con su familia?

De 28 jóvenes encuestados del grado 1103, el 72% respondieron que no comparten tiempo de calidad con sus familias, ya sea por que existe una mala relación o porque sus familias no tienen tiempo. Sin embargo, el 28,8% manifiesta que sí comparte tiempo de calidad con su familia.

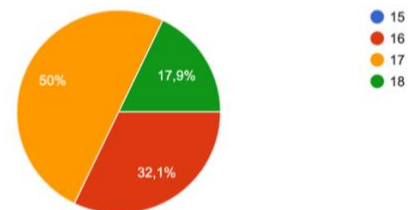
**5.1.3** En las siguientes gráficas se muestran los resultados de la encuesta virtual:

Sexo  
28 respuestas



Gráfica 1

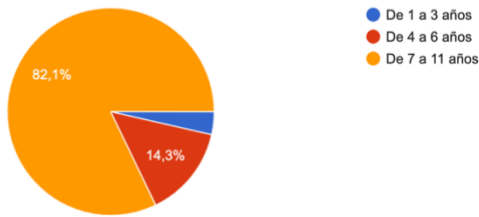
¿Cuántos años tienes?  
28 respuestas



Gráfica 2

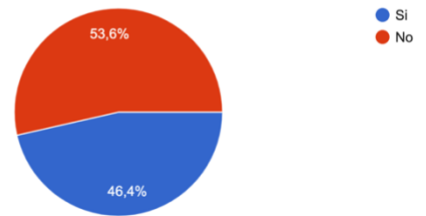


¿Cuántos años llevas en la Institución Educativa Distrital la Aurora?  
28 respuestas



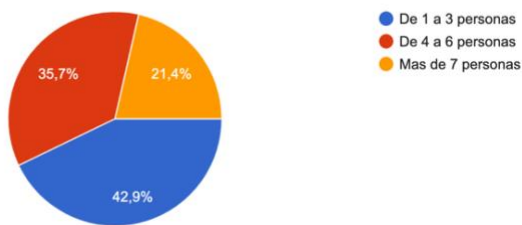
Gráfica 4

¿Le has puesto algún apodo o sobre nombre a alguien de tu salón?  
28 respuestas



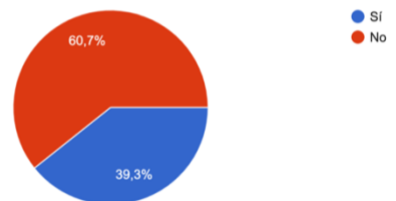
Gráfica 3

¿Cuántas personas conforman tu grupo de amig@s en el colegio?  
28 respuestas



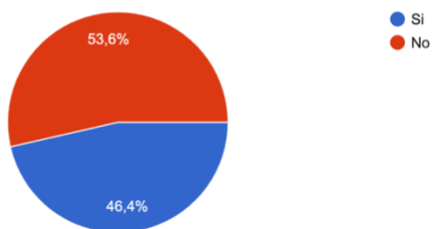
Gráfica 6

¿Has visto en tu salón de clase a una persona violenta o agresiva?  
28 respuestas



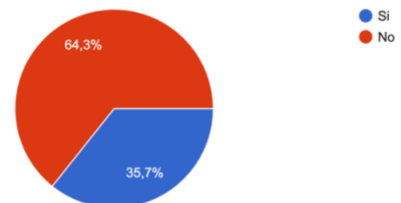
Gráfica 5

¿Tus compañeros de clase te han puesto algún apodo o sobrenombre?  
28 respuestas



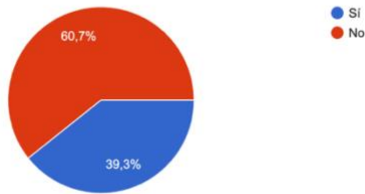
Gráfica 7

¿En algún momento un compañero(a) de tu curso te ofendió o te agredió físicamente?  
28 respuestas



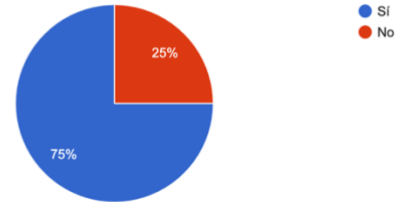
Gráfica 8

¿En algún momento has recibido ofensas por internet de parte de alguien de tu colegio?  
28 respuestas



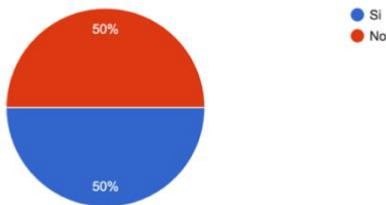
Gráfica 10

¿Has visto que otros estudiantes se ofendan o agredan entre ellos?  
28 respuestas



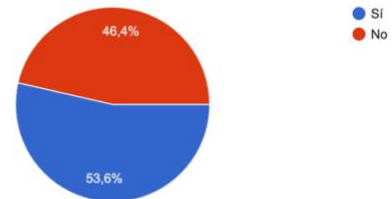
Gráfica 9

¿Alguna vez un(a) compañero(a) de tu curso te rechazó o no te dejó estar en su grupo?  
28 respuestas



Gráfica 12

¿Hay alguien de tu curso que no te agrade o con quien no te lleves bien?  
28 respuestas



Gráfica 11

## 5.2 Plan de acción

A continuación se describe los resultados y experiencias obtenidas durante las actividades del juego dramático.

### 5.2.1 Primera actividad del juego dramático

En esta primera intervención con el juego dramático se realizan 3 juegos: máquinas vivientes, imita lo que ves y escritura rápida, los cuales se describen a continuación.

- **Máquinas vivientes:** Por medio de un círculo se ubican los integrantes y cada uno tiene que imitar el movimiento de su compañero. Al momento de iniciar la actividad en el círculo, los estudiantes se hacen al lado de sus amigos o integrantes de grupo. Al inicio los participantes se ven un poco tímidos, sus movimientos son limitados y algunos lo hacen sin emoción o ganas, pero al entrar un poco en confianza y al hacer una segunda ronda ellos deciden soltarse. Algunos jóvenes, específicamente del género masculino, hacen movimientos obscenos o de insinuación sexual.

- **Imita lo que ves:** en esta actividad en la que se divide el grupo en en dos, los participantes deciden conformar el grupo con sus amigos. Ante esta situación hay una joven que se queda por fuera de los dos grupos y se muestra apática ante la actividad. Al integrarla a un grupo, se muestra tímida, le cuesta integrarse y hacer el ejercicio. Al momento de hacer de espectadores, los jóvenes se muestran indiferentes frente a lo que sus compañeros están realizando.

- **Escritura rápida:** se finaliza el encuentro con la actividad de escritura rápida. Para la dinámica de esta actividad, se entrega una hoja con una línea que dice “estábamos en el colegio la Aurora todos los del curso 1103, cuando de repente”. Allí cada uno de los participantes agrega una o dos líneas y así crean un cuento o historia. En la historia que ellos crean es protagonista la profesora de tecnología, la cual sufre un accidente con un balón que le arrojan intencionalmente en un descanso. Tras dicho accidente, la docente sufre la pérdida de un miembro de su cuerpo, lo que le causa una infección y cuyo desenlace es la muerte de la profesora. Durante la lectura de esta historia se encuentran palabras obscenas.

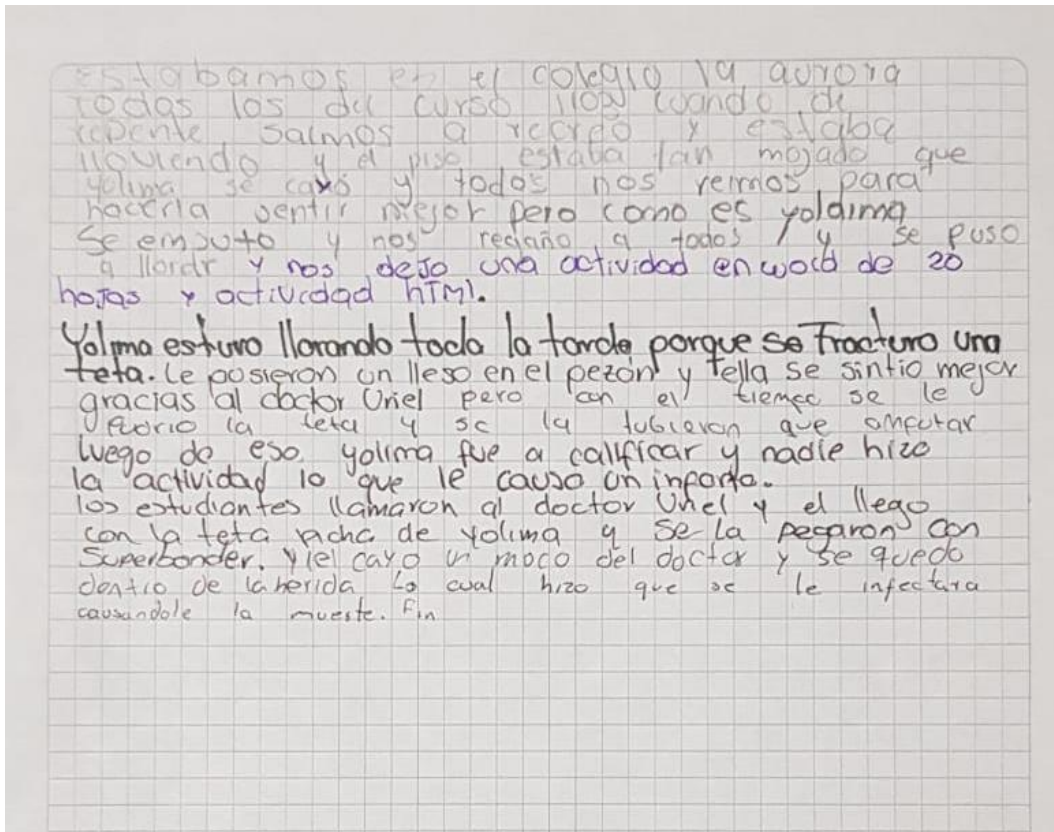


Imagen 5, escritura rápida

### Conclusión Sesión 1

Efectivamente, como lo menciona el profesor de danzas, se reafirma que el grupo está dividido y se tornan reacios a trabajar con compañeros que no sean de su grupo de amigos. Específicamente, se evidencia que el grupo está dividido en dos y es muy notorio que a una de las jóvenes le cuesta integrarse o interactuar con ellos. Adicionalmente, en la escritura rápida se evidencia la falta de respeto o tolerancia a una profesora que no es del agrado de ellos.

### 5.2.2 Segunda actividad del juego dramático

- **Escenas improvisadas:** Los estudiantes se muestran motivados ante la actividad de improvisación, a diferencia del primer encuentro, ellos se ofrecen a pasar y así mostrar sus habilidades.
- **Caminando con sentimientos:** En esta actividad se propone que al caminar por el espacio hagan contacto visual con los demás compañeros, para algunos se torna sencillo y muestran seguridad, pero para otros incluyendo la estudiante a la que le costó integrarse en la primera sesión es difícil. La respuesta de varios de ellos ante el contacto visual es que bajan la mirada muchas veces.
- **Estatuas de sentimientos:** para esta actividad se hacen grupos de cuatro personas. Los grupos están compuestos estratégicamente por personas que han mostrado diferencias entre ellos. A la hora de la actividad y con afán de ganar (pues se dice que al grupo ganador se le dará un incentivo), se muestran cooperativos a tal punto que las malas relaciones que decían tener, son imperceptibles.

#### Conclusión sesión 2

En diálogos con el profesor, el maestro asegura que es evidente el avance de los estudiantes en tan poco tiempo, pues se están integrando y la división del grupo es menor.

### 5.2.3 Tercera actividad del juego dramático

- **Viajando en autobús:** en esta actividad se hace uso del juego de roles, pues los estudiantes asumen personajes como (mujeres embarazadas o adultos mayores). Para esta

actividad se hacen grupos al azar y ellos proponen situaciones peligrosas, como el daño en los frenos del bus o el trabajo de parto de una de las integrantes. Aquí los participantes buscan la solución en grupo y cooperan entre ellos para salir de la situación de peligro.

- **Escena de abecedario:** Esta actividad es compleja para ellos, pues requiere concentración y a los jóvenes les cuesta concentrarse, así que dicen las letras incorrectas. Algo que es muy evidente, es que los que están en situación de público se encuentran interesados en quienes están realizando la actividad, así que intentan ayudar y dar algunas posibles respuestas.

- **Balanceo de confianza:** Para esta actividad, a los que están en el centro, les cuesta confiar en sus otros compañeros inicialmente, pues temen que los dejen caer. Sin embargo, a medida que avanza el tiempo se tornan seguros y quienes los sostienen se muestran comprometidos en no permitir que quien está en el centro salga lastimado.

### **Conclusión Sesión 3**

Al finalizar la sesión, puedo observar que los participantes salen hablando respecto a lo sucedido en la clase. No se observan divisiones, se les ve tranquilos y dispuestos a cooperar el uno con el otro.

#### **5.2.4 Cuarta actividad juego dramático**

- **El espejo:** se hacen dos filas de personas y una se mira frente a la otra. acompañados por el ritmo de la música, cada integrante de la fila A imita al compañero

que tiene al frente de la fila B. Luego de un minuto, se repite lo mismo, pero esta vez lo de la fila B imitan a los de la fila A. Pasado el minuto, los integrantes dan un paso hacia la derecha y quedan con otra persona. Este es un ejercicio en donde cada uno pudo imitar los movimientos de al menos tres de sus compañeros. Los estudiantes se muestran muy confiados y tranquilos. Incluso algunos proponen algunas canciones para hacer el ejercicio más dinámico.

- **¿Qué piensas de mí?.** En esta actividad, cada uno pone su nombre en la hoja y hace un dibujo de cómo se percibe. En círculo, pasan la hoja para que cada compañero escriba lo que piensa. A continuación, se evidencian algunas imágenes de esta intervención:

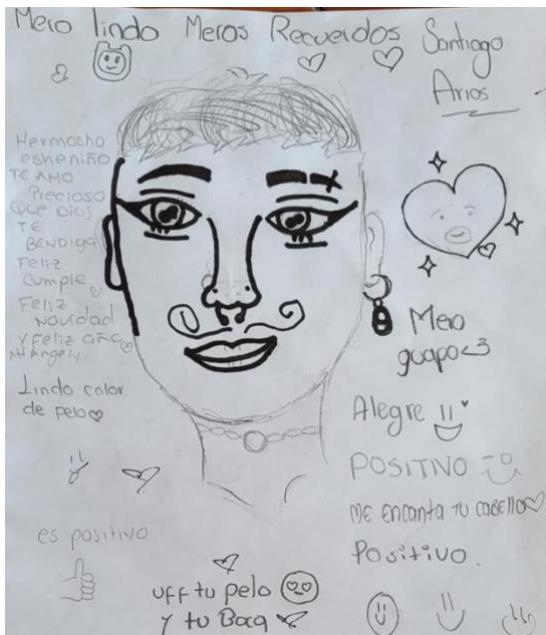


Imagen 7, dibujo



Imagen 6, dibujo





## Conclusión Sesión 4

En la actividad ¿Qué piensas de mí?, los estudiantes destacan aspectos positivos de sus compañeros. En la imagen 8, se puede evidenciar el dibujo de la estudiante a la que hicimos alusión en la primera y segunda sesión a quien uno de sus compañeros le dice “así le dé pena, es bonito cando interactúa con nosotros”. Esto como resultado de que para esta sesión, la estudiante se había integrando completamente al grupo. En la charla final de la sesión ellos destacan que el compartir con personas con quienes antes no lo hacían, los lleva a conocerlos mejor y a comprenderlos.

### 5.3 Reflexión final

Al finalizar las actividades del juego dramático, para la conclusión final, se aplica una encuesta que permite ver la perspectiva de los estudiantes y del docente acompañante en cuanto a los ejercicios de teatro y las relaciones personales dentro del grupo.

**Encuesta final grado 11**  
Colegio IED La Aurora

1. ¿Se sintió cómodo(a) con las actividades realizadas?  
 Sí  
 No (¿porqué?)
2. ¿Durante las sesiones sintió mas cercanía con sus compañeros?  
 Sí  
 No (¿porqué?)
3. ¿Cree usted que las actividades realizadas le ayudaron a entender y conectarse con sus compañeros?  
 Sí  
 No (¿porqué?)
4. ¿Cree usted que ofender o lastimar a un compañero o compañera es correcto?  
 Sí  
 No (¿porqué?)  
*Porque no sabemos como esa persona se pueda sentir.*
5. ¿Vio que algún compañero que no se integraba al grupo, se unio y participó en las actividades?  
 Sí  
 No (¿porqué?)  
*Todos participamos activamente.*
6. Escriba brevemente si las actividades le ayudaron a entender, comprender y respetar a sus compañeros y especifique el porque  
*si, aunque no me llevaba bien con todos, pude mejorar mi relación con ellos y poder interactuar con ellos activamente.*

Imagen 10, encuesta final

**Encuesta final grado 11**  
Colegio IED La Aurora

1. ¿Se sintió cómodo(a) con las actividades realizadas?  
 Sí  
 No (¿porqué?)
2. ¿Durante las sesiones sintió mas cercanía con sus compañeros?  
 Sí  
 No (¿porqué?)
3. ¿Cree usted que las actividades realizadas le ayudaron a entender y conectarse con sus compañeros?  
 Sí  
 No (¿porqué?)
4. ¿Cree usted que ofender o lastimar a un compañero o compañera es correcto?  
 Sí  
 No (¿porqué?)  
*Porque todos merecemos respeto.*
5. ¿Vio que algún compañero que no se integraba al grupo, se unio y participó en las actividades?  
 Sí  
 No (¿porqué?)
6. Escriba brevemente si las actividades le ayudaron a entender, comprender y respetar a sus compañeros y especifique el porque  
*si, porque todos logramos entendernos y unimos por entendernos mejor y no quejarnos.*

Imagen 11, encuesta final

**Encuesta final grado 11**  
Colegio IED La Aurora

1. ¿Se sintió cómodo(a) con las actividades realizadas?  
 Sí  
 No (¿por qué?)

---

2. ¿Durante las sesiones sintió más cercanía con sus compañeros?  
 Sí  
 No (¿por qué?)

---

3. ¿Cree usted que las actividades realizadas le ayudaron a entender y conectarse con sus compañeros?  
 Sí  
 No (¿por qué?)

---

4. ¿Cree usted que ofender o lastimar a un compañero o compañera es correcto?  
 Sí  
 No (¿por qué?)  
*porque Faltar todas nos de buenas formas*

---

5. ¿Vio que algún compañero que no se integraba al grupo, se unió y participó en las actividades?  
 Sí  
 No (¿por qué?)

---

6. Escriba brevemente si las actividades le ayudaron a entender, comprender y respetar a sus compañeros y especifique el porque  
*Lo es al estar ellos si se está aceptado en el caso*

Imagen 13, encuesta final

**Encuesta final grado 11**  
Colegio IED La Aurora

1. ¿Se sintió cómodo(a) con las actividades realizadas?  
 Sí  
 No (¿por qué?)

---

2. ¿Durante las sesiones sintió más cercanía con sus compañeros?  
 Sí  
 No (¿por qué?)

---

3. ¿Cree usted que las actividades realizadas le ayudaron a entender y conectarse con sus compañeros?  
 Sí  
 No (¿por qué?)

---

4. ¿Cree usted que ofender o lastimar a un compañero o compañera es correcto?  
 Sí  
 No (¿por qué?)  
*NO PORQUE TODOS SOMOS SERVIDORES Y NO ES CORRECTO*

---

5. ¿Vio que algún compañero que no se integraba al grupo, se unió y participó en las actividades?  
 Sí  
 No (¿por qué?)

---

6. Escriba brevemente si las actividades le ayudaron a entender, comprender y respetar a sus compañeros y especifique el porque  
*SI por que estamos todos iguales y nos damos unidos más como compañeros*

Imagen 12, encuesta final

**Encuesta Docente**

1. ¿Cuánto tiempo lleva como docente en la institución educativa?  
 1 a 5 años  
 6 a 10 años  
 más de 11 años

2. ¿Durante este tiempo ha sido víctima de intolerancia por parte de algún estudiante?  
 Sí (especifique)  
 NO

---

3. ¿Durante este tiempo ha visto escenas de intolerancia entre estudiantes?  
 Sí (especifique)  
 NO  
*Insultos entre ellos con palabras de grueso calibre*

---

4. Durante las actividades de trabajo de campo por parte de la practicante ¿vio integración por parte de los estudiantes?  
 Sí (especifique)  
 NO  
*Bastante ya que los chicos le llaman la atención las Artes y la practicante tiene esa motivación hacia ellos pero excelente...*

---

5. ¿Durante dichas actividades vio alguna mejoría en las relaciones por parte de los estudiantes?  
 Sí (especifique)  
 NO  
*Mas integración y compañerismo resaltando su valores éticos y morales.*

---

6. Escriba los aspectos positivos, negativos y oportunidades de mejora de la docente en formación.  
*Positiva, preparación de actividades, tono de voz, respetuosa. Su paciencia, Escucha al estudiante...*

Imagen 14, encuesta docente

### **6.3.1 Resultados encuesta final**

Para la encuesta final, el 100% de los estudiantes asegura que se sintió bien con las actividades y juegos realizados. En tanto el 97,2% de los estudiantes afirma que siente más cercanía hacia sus compañeros, el 93,6% de los estudiantes asegura que las actividades le ayudaron a entender y a comprender a los demás. Se observa que el 100% de los estudiantes están de acuerdo en que no es correcto ofender o lastimar a un compañero y el 97,2% de los estudiantes manifiestan haber notado que alguien que no se integraba antes, ahora está unida al grupo.

## **CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.**

Para el desarrollo de este trabajo investigativo “el juego dramático como estrategia pedagógica para mitigar conflictos actuales y futuros de convivencia en jóvenes del colegio la Aurora” y quienes fueron partícipes, los estudiantes del grado 1103 y un docente acompañante, se puede inferir que los estudiantes de dicho curso presentaban problemas de convivencia y acoso escolar presuntamente por sus relaciones familiares. Esto debido a que los mismos estudiantes aseguran no tener buena relación con sus padres o tutores y la mayoría de su tiempo libre lo usan para estar fuera de sus casas con amigos o compañeros, en zonas principales de la localidad o parques.

Durante la implementación de los juegos dramáticos, es evidente que este ejercicio es innovador para los jóvenes de grado 1103 e incluso para el docente, pues aunque tienen cierto acercamiento al teatro, desconocían la existencia de actividades relacionadas con el juego teatral. Esta aproximación les permitió tener una mejora en sus habilidades sociales y contribuir al desarrollo de las relaciones interpersonales actuales y futuras, puesto que se les facilita la escucha y el llegar a acuerdos frente a situaciones de problemas.

Se demostró que el teatro y el juego dramático es importante y esencial para la resolución de problemas en temas que amenazan las conductas de los jóvenes y su salud mental. De hecho, contribuye a que en el aula se genere un clima de confianza y respeto, donde todos estén involucrados y comprometidos para que las situaciones de conflicto se resuelvan correctamente, de modo que los jóvenes comprendan y acepten sus diferencias.

Se corroboró que el teatro, como estrategia educativa, tiene una gran influencia en las relaciones de los jóvenes y estudiantes, otorgando habilidades que les facilita la adaptación exitosa en el aula de clase y el desarrollo de interacciones sociales. También se demuestra que el juego dramático es una excelente herramienta para disminución de este problema social, no solo otorga conciencia a los jóvenes frente a la convivencia y el reconocimiento del otro, sino que al mismo tiempo permite que exploren sus cualidades artísticas.

En Colombia, por medio de la ley 1620 (mencionada en la justificación del presente proyecto), existen medidas contra el matoneo o bullying. Esta ley hace referencia a sanciones penales, por ejemplo, para los mayores de 14 años se procederá a la privación de la libertad. Esta ley se centra en el castigo de los jóvenes agresores y la implementación de la ruta de atención y los mecanismos de prevención de esta problemática al interior de las instituciones educativas.

Sin embargo, es necesario el diseño e implementación de una pedagogía que permita que los jóvenes tengan sanas relaciones, donde el respeto sea un factor determinante para el desarrollo de la convivencia pacífica en un entorno educativo. Ahora bien, es probable que si los jóvenes logran reconocer sus sentimientos, serán capaces de reconocer al otro y esto es importante, en vista de que esto permitiría que el problema del acoso disminuya y el estudiante no reincida. La no reincidencia se logra si con el castigo se está dando una solución concreta, puesto que muchos afectados al no encontrar una solución, podrían buscar como salida el suicidio, como ocurrió en el sonado caso de *Sergio Urrego*<sup>2</sup> en el año 2014.

---

<sup>2</sup>sentencia T-478 de 2015 [https://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/T-478-15%20ExpT4734501%20\(Sergio%20Urrego\).pdf](https://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/T-478-15%20ExpT4734501%20(Sergio%20Urrego).pdf).

El teatro, al ser una herramienta pedagógica y de educación interdisciplinar y el juego dramático dentro de ella, permite que los jóvenes expresen por medio del movimiento o gestos, situaciones relacionadas con la realidad. Esto se nota cuando se logra que los estudiantes pueden situarse en el lugar del otro y reconocerlo como un par que tiene derechos. Además el teatro genera en los docentes y los alumnos un espacio propicio para la reflexión sobre los síntomas y consecuencias de lo que es el bullying, Por lo que es importante no tomarlo como un fin, para mostrar un producto (obra teatral) o para los días culturales o izadas de bandera, sino que se entienda el teatro como formador del ser humano y sus capacidades no solo artísticas, sino intelectuales y emocionales.

Por ello es preciso que en las instituciones educativas del país se hagan propuestas que involucren el teatro y el juego dramático para mitigar este conflicto. Algunos planteamientos para la implementación de estas estrategias pueden ser:

- Talleres de juego dramático organizados por las instituciones educativas donde no solo participen los estudiantes, sino que también sea necesaria la participación de los padres, debido a la relevancia que ellos tienen en la manera en que los jóvenes se relacionan.
- Talleres de teatro dentro de las instituciones educativas que hagan partícipes a los estudiantes y docentes. Esto como resultado de que en este ejercicio investigativo fue evidente que algunos profesores son víctimas de bullying por parte de sus alumnos, e incluso estudiantes por parte de los docentes.

- Periódicamente, dentro de las clases, hacer ejercicios del juego dramático donde se involucren ejercicios escriturales, de dibujo o de expresión corporal que fortalezcan la convivencia entre los estudiantes y así sepan relacionarse dentro y fuera de la institución.

## **Bibliografía.**

Arroyave Sierra Pilar (2012), Universidad CES, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Factores de vulnerabilidad y riesgo asociados al bullying.

Ayerbe Echeberría Pello, Aramendi Jáuregui Pello & Maria Ángeles Balsells Bailón (2007).

Aprender a convivir: un reto para la educación secundaria obligatoria. Educación emocional y en valores España.

Bravo Bautista Luz Alejandra e Isabel Briceño-romero (2019). construcción de ciudadanía a partir de la práctica del teatro: una propuesta metodológica para el reconocimiento del otro. Disponible en:

<https://www.unab.edu.co/sites/default/files/Copia%20de%20Documento%20final%20Teatro%20y%20ciudadan%C3%ADa%20-%20LUZ%20ALEJANDRA%20BRAVO%20BAUTISTA.pdf>

Cerezo Ramírez Fuensanta (2008) Agresores y víctimas del bullying. Desigualdades de género en la violencia entre escolares. Disponible en:

<http://www.informaciopsicologica.info/OJSmottif/index.php/leonardo/article/view/238/192>

Cerezo F y Esteban M. (1992). “La dinámica Bullyvictim entre escolares. Diversos enfoques metodológicos”. Revista de Psicología Universitas terraconensis.

Cerezo Ramirez Fuensanta. (1997). Conductas agresivas en la edad escolar. aproximación teórica y metodológica: propuestas de intervención. Madrid. Pirámide.

DANE: encuesta de convivencia escolar y circunstancias que la afectan, para estudiantes de 5° a 11° de Bogotá 201. Disponible en:

[https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/educacion/bol\\_ConvivenciaEscolar\\_2011.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/educacion/bol_ConvivenciaEscolar_2011.pdf)



- Eines J y Mantovani A. (1980). Teoría del juego dramático. Ministerio de educación, instituto nacional de ciencias de la educación Madrid. Disponible en:  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=l7Q9CgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA16&dq=juego+dramatico&ots=CHdwVVIDTl&sig=Q4N3ooHWpRwAb-30h3mLnZimOCE#v=onepage&q=juego%20dramatico&f=false>
- Fuentes Rodrigo, José Gamboa, Karina Morales, Noelia Retamal & Víctor San Martín (2012). Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI. revista convergencia educativa.
- Gallardo López José Alberto & Pedro Gallardo Vázquez (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Universidad Pablo de Olavide (España).
- Isneros Carlos (2009). Competencias comunicativas. Modulo de la Universidad Nacional abierta y a distancia.
- Lopez Concepcion (2010). Relaciones sociales en la escuela. Relaciones interpersonales y HHSS. Revista digital innovación y experiencias educativas.
- Manual de convivencia (2020), Institución Educativa Distrital la Aurora.
- Méndez, I., & Cerezo, F. (2010). Bullying y factores de riesgo para la salud en estudiantes de secundaria. European Journal of Education and Psychology.
- Minerva Torres Carmen (2002) El juego: una estrategia importante. Artículo Educere. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>

Ministerio de educación nacional, ley 1620 de 2013. Disponible en:

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-327397\\_archivo\\_pdf\\_proyecto\\_decreto.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-327397_archivo_pdf_proyecto_decreto.pdf)

Motos Teruel Tomas y Vicente Alfonso Benlliure (2018). El teatro como recurso para afrontar los retos de la adolescencia. Artículo universidad de Valencia.

<https://revistas.uautonoma.cl/index.php/ejep/article/view/864/710>

Rivero Garcia Lidia Maria (2013) la expresion dramática en la educación infantil; desarrollo de las capacidades comunicativas a través del juego dramático. Disponible en:

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1886/2013\\_07\\_01\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1886/2013_07_01_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sierra Varón César Augusto (2010). Violencia escolarPerfiles psicológicos de agresores y víctimas. Revista poliantea Bogota. Disponible en:

<https://biblat.unam.mx/es/revista/poliantea-bogota/articulo/violencia-escolar-perfiles-psicologicos-de-agresores-y-victimas>

Universidad Nacional de Colombia, periódico UNAL (2019). Disponible en:

<https://unperiodico.unal.edu.co/pages/detail/en-colombia-cada-cuatro-horas-se-suicida-una-persona/>