

Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Bellas Artes



Trabajo de grado para optar por el título de

**Licenciada en Artes Escénicas**

Estudiante

**Andrea Camila Correa Varela**

Tutora

**Diana Patricia Huertas Ruíz**

Bogotá, Colombia  
2022



**Propuesta de material didáctico dirigido a niños y niñas de la primera infancia, para ser utilizado en compañía de sus padres, maestros o cuidadores.**

**Por: Andrea Camila Correa Varela<sup>1</sup>.**

**Resumen:** La investigación, creación e implementación del material didáctico titulado “El Monstruoso Mar de las Emociones”, se realizó en las prácticas pedagógicas de la línea de Infancias y Juego Dramático. Su objetivo principal fue crear un material didáctico que permitiera el reconocimiento y validación de emociones primarias, en niños y niñas de la primera infancia, por medio del juego dramático y el yoga infantil. El material consta de 4 capítulos de 10 minutos de duración cada uno, que reposan en una página web (<https://milacorreav.wixsite.com/monstruosomar>), junto con esto se creó la Bitácora de Viaje, un cuadernillo imprimible. Esta investigación se realizó durante los años 2021-1 a 2022-1 con niños y niñas de 4-7 años en la IED Villa Amalia en la Localidad de Engativá. Posteriormente se implementó en la I.E.T Bicentenario, ubicada en Funza, Cundinamarca. El presente artículo, narra y describe la develación del proceso de investigación que permitió la construcción del material didáctico. Entre los resultados más relevantes se encuentra la natural interacción que tuvieron los niños y las niñas con el material audiovisual y con la bitácora de viaje, así como la facilidad con la que se acercaron al material las profesoras encargadas de realizar el pilotaje y la adopción de las estrategias del yoga para manejar sus emociones desde la respiración y el movimiento.

**Abstract:** The research, creation and implementation of the didactic material entitled "*El Monstruoso Mar de las Emociones*", was carried out in the pedagogical practices of the Childhood and Dramatic Play line. Its main objective was to create a teaching material that would allow the recognition and validation of primary emotions, in boys and girls from early childhood, through dramatic play and children's yoga. The material consists of 4 chapters of 10 minutes duration each, which rest on a web page, together with this the *Bitácora de Viaje* (Travel Log) was created, a printable booklet. This research was carried out during the years 2021-1 to 2022-1 with children aged 4-7 years at the IED Villa Amalia in the town of Engativá. Later it was implemented in the I.E.T Bicentenario, located in Funza, Cundinamarca. This article narrates and describes the unveiling of the research process that allowed the construction of the didactic material. Among the most relevant results is the natural interaction that the boys and girls had with the audiovisual material and with the travel log, as well as the ease with which the teachers in charge of conducting the piloting approached the material. And the adoption of yoga strategies to manage your emotions from breathing and movement.

---

<sup>1</sup> Estudiante de último semestre de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional. Durante cerca de ocho años ha sido profesora de yoga para niños y adultos, ha realizado diplomados enfocados a la psicología de la educación infantil y a las prácticas artísticas en la infancia. Su investigación se centra en los procesos de desarrollo emocional y cognitivo de las infancias, a través del yoga y las artes escénicas.

**Palabras clave:** *juego dramático, educación emocional, primera infancia, material didáctico, yoga infantil, prácticas pedagógicas.*

**Keywords:** *dramatic play, emotional education, early childhood, teaching material, children's yoga, pedagogical practices.*

## Contenido

1.	El Muelle de Partida .....	3
1.1	El equipaje: ¿Qué cosas llevar en un viaje? .....	3
1.2	Perder el Mapa: Decantar los campos .....	4
1.3	Botella al Mar: El valor de las preguntas.....	7
2.	Primer Puerto: Los planes de aula como mapa para la creación del material didáctico.....	8
2.1	Equipaje: Proyecto Pedagógico de Aula la vía para los grandes hallazgos.....	8
2.1.1	Emociones .....	10
2.1.2	Juego Dramático.....	11
2.2	Perder el Mapa: La importancia de las imágenes. ....	13
2.3	Botella al mar: ¡Eureka! .....	13
3.	Segundo Puerto: Prácticas pedagógicas, el derrumbe de las certezas .....	14
3.1	Equipaje: La Serendipia del Títere. ....	14
3.2	Perder el Mapa: De lo virtual a lo presencial, el cataclismo. ....	16
3.3	Botella al Mar- Habla Emilia.....	16
4.	Tercer Puerto: Construcción del guion.....	17
4.1	Equipaje: Aprender haciendo. ....	17
4.2	Perder el Mapa: Emilia, Vicente y Lorenzo, la triada final y los últimos hallazgos.....	18
4.3	Botella al Mar: El Monstruoso Mar de las Emociones.....	19
5.	Pilotaje.....	20
	Referencias .....	22
	Webgrafía .....	23
	Agradecimientos.....	23

*Pongo estos seis versos en mi botella al mar  
con el secreto designio de que algún día  
llegue a una playa casi desierta  
y un niño la encuentre y la destape  
y en lugar de versos extraiga piedritas  
y socorros y alertas y caracoles.  
-Mario Benedetti-*

## **1. El Muelle de Partida**

### **1.1 El equipaje: ¿Qué cosas llevar en un viaje?**

Antes de emprender la partida, es importante que el viajero sepa cuál será su destino y reconozca características importantes del mismo: clima, presupuesto, lugares de estadía, actividades que realizará, un mapa y una brújula que muy seguramente, no estarán de más. La docencia, la investigación y la creación, son cada una de ellas en sí, un viaje, para el cual, es importante de igual manera tener listo el equipaje. Ante usted, querida persona que me lee, se encuentran las palabras de esta viajera que pretende narrar en las próximas páginas los pormenores de algunas andanzas creativas, investigativas, y sobre todo, un acercamiento a las preguntas frente a su propio rol docente. El mapa contiene 5 puertos y en cada uno de ellos le revelaré etapas específicas del proceso de investigación que tuvo lugar en las prácticas pedagógicas y que se decanta finalmente en la creación del material didáctico llamado “El Monstruoso Mar de las Emociones”, su implementación y resultados de la misma. Cada puerto está dividido en tres fracciones: *El Equipaje*, en donde están situados los elementos desde los que partí en cada una de las etapas. *Perder el Mapa*: Donde se habla de los conflictos, desafíos, peripecias y puntos de giro. *Botella al Mar*: Hace referencia a las apuestas que como docente en formación hice para darle solución a los puntos tratados antes.

Este viaje comienza en el séptimo semestre de mi paso por la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional, el momento preciso en el que el programa invita a los estudiantes, a definir cuál será el proyecto de grado con el que pretenden graduarse. Al igual que la mayoría, yo deseaba crear un proyecto que fuera enorme, partir la historia de la pedagogía, del teatro, del mundo

entero, en dos. Por fortuna, pude retractarme rápidamente de ese propósito y centrarme en lo que en efecto era posible con las herramientas que ya tenía en mi haber.

Cursar una licenciatura en artes escénicas, significa para la mayoría de los estudiantes recordar constantemente que el teatro no se hace con fines meramente artísticos, sino que se ve atravesado por los contextos éticos, estéticos y políticos de quien además de ser un conocedor e investigador de las artes escénicas o pretende serlo, es ante todo un docente en formación, lo cual no es poco, porque cada uno de los contenidos conocidos dentro del contexto académico como *disciplinarios* se convierten en posibles saberes enseñables, para lo cual, es estrictamente necesario que el sujeto (docente en formación) permanezca en un ininterrumpido cuestionamiento acerca de su propio rol docente, porque si bien, todos los estudiantes pertenecen al mismo colectivo, los diferencian sus preguntas, intereses, búsquedas y necesidades; lo que sin lugar a dudas los sitúa como individuos dentro de un colectivo y visibiliza su singularidad, le da voz al lugar de enunciación que sin dudas, se ve plasmado en la diversidad de propuestas de creación, monografías y materiales didácticos creados como proyecto de grado.

En mi caso particular, como modalidad de grado, tomé la decisión de optar por el diseño de material didáctico, era allá a donde quería llegar. Y es así como empieza el embalaje del primer equipaje, burdo, pesadísimo y lleno de interrogantes, lo único seguro eran los tres componentes que serían los ejes fundamentales del proyecto: El teatro, el yoga infantil y la educación emocional. Esos fueron los primeros elementos que decidí llevar en mi equipaje, junto con toda la información axiológica y disciplinar que había recibido durante mi paso por la Licenciatura en Artes Escénicas.

## **1.2 Perder el Mapa: Decantar los campos**

Una vez definidos los elementos que irían en el equipaje, era importante que definiera qué era lo que realmente quería llevar. Es claro que el viajero debe llevar ropa, sin embargo eso no significa que

pueda o deba llevarse su ropero completo, por ello se verá enfrentado, lo quiera o no, a una toma de decisiones.

En mi caso, estaba claro que quería empacar el teatro, el yoga infantil y la educación emocional, sin embargo estos son campos del conocimiento que poseen amplia diversidad, profundidad y complejidad, por esa razón debía elegir qué era lo que particularmente podría llevarme al viaje, qué elementos de cada uno de los campos serían realmente útiles. Para ello, la primera decisión importante fue definir con claridad el objetivo principal del proceso de investigación, ¿para qué quería yo hacer eso?, para ese momento del proceso, no había todavía un tutor asignado, por lo cual, las asesorías se daban en el espacio académico de Seminario de Proyecto de Grado I, perteneciente al séptimo semestre del programa de Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional. Un factor que es importante en el presente proceso de investigación es que se gestó durante los primeros meses de confinamiento por la pandemia COVID-19, lo cual le sumó un mayor grado de incertidumbre, que finalmente movilizó preguntas, acciones, decisiones... etc.

La presión y la exigencia por una toma de decisiones no se hacía esperar, sesión tras sesión, sentía que nada de lo que estaba pensando tenía razón de ser, no había un sustento teórico que respaldara, o que tan siquiera me diera una guía hacia lo que quería hacer. En efecto, había perdido el mapa y para recuperarlo debía volver a lo esencial: El teatro, el yoga infantil y la educación emocional + Material didáctico.

En primer lugar las preguntas giraron en torno a cuáles eran los tipos de materiales con los que se lleva a cabo la enseñanza del teatro y del yoga, debía realizar una búsqueda clara de esos antecedentes y empezar a definir con claridad cuáles serían los contenidos del teatro y del yoga que yo deseaba movilizar por medio del material didáctico que construiría y cuál sería este material.

Los antecedentes más relevantes fueron los siguientes:

La búsqueda de antecedentes de proyectos de grado cuyo tema central fuera la Educación Emocional, se hizo en primera instancia en el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional, los resultados fueron seleccionados teniendo en cuenta la fecha de publicación y su similitud con el presente proyecto. Tal es el caso del proyecto de grado titulado: *Propuesta Pedagógica “Mundo Emociones: Arte, Juego, Letras y Diversión” Cartilla para docentes*. Presentado en el año 2020 por las estudiantes Cortés. D, Delgado. L, y Penagos. A, en la Licenciatura de Educación Infantil. Dicho proyecto fue desarrollado en el año 2020 en la I.E.D. Aquileo Parra. El objetivo general del proyecto apuntó al diseño de una cartilla que favorezca la identificación, comprensión y reconocimiento de las emociones en niños de tercer grado. En cuanto a las conclusiones, las autoras afirman que *estos procesos ratifican que si los niños y las niñas al reconocer y comprender sus emociones, les permitiera poseer mayor confianza en sí mismos y sus relaciones con el otro serán un poco más amenas y satisfactorias, comunicando lo que necesitan, piensan y sienten, lograran encontrar medios y herramientas para la resolución de conflictos y situaciones de la vida cotidiana*. Si bien la población es diferente a la que pretende abordar en el presente proyecto, la investigación realizada por Cortés, Delgado y Penagos aporta en tanto que su producto fue un material didáctico que sirvió como material de apoyo para los y las docentes en el proceso de enseñanza de las emociones.

En segundo lugar se encuentra el trabajo de grado de especialización en Desarrollo Humano con énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad, publicado en el año 2019 por las estudiantes Carrillo. J, Huertas. J, y Montoya. A, en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. El objetivo general de dicho proyecto fue *implementar estrategias pedagógicas, a través, de la creación de una caja de herramientas para fortalecer la educación emocional en niños y niñas de 5 a 8 años de edad*. Dicha creación fue pensada para el contexto educativo, por consiguiente, *la proyección de la misma está enfocada en vincular todos los actores pertenecientes a este escenario, de manera que tanto estudiantes como docentes, padres y madres de familia reconozcan sus emociones y aprendan sobre sus ellas, en pro de fortalecer sus competencias emocionales*” fue realizado en la modalidad de

creación en el campo científico. Este es quizá el antecedente académico que más influencia tiene sobre el presente proyecto, ya que tanto su planteamiento del problema, como sus objetivos tienen enormes similitudes en tanto que buscan cubrir el frente de la educación emocional de la primera infancia abarcando a todos los actores implicados en dicho escenario, sin embargo, el enfoque que se le da es desde la perspectiva psicológica, pedagógica y social, a diferencia del presente proyecto que pretende tener un enfoque artístico a partir del teatro.

Este momento del proceso de investigación, coincidió con el inicio de las prácticas pedagógicas, que para dicho momento (22 de abril del 2021- 09 de junio de 2021) se realizaron en modalidad virtual, lo que sin lugar a duda marca un quiebre contundente entre lo que había sido el aula de clase y la enseñanza de disciplinas como el teatro y lo que en adelante sería. Decía Bertolt Brecht que la crisis se produce cuando lo viejo no acaba de morir y cuando lo nuevo no acaba de nacer, y en efecto así era. No es un secreto que el confinamiento nos tomó por sorpresa y en todos los sectores tuvimos que actuar rápidamente para poder seguir con las labores del día a día, la educación no podía detenerse, fue urgente entonces crear estrategias para educar en la virtualidad, hago énfasis en esto porque le dio un giro importante al proyecto de grado que en un principio pretendía ser una cartilla, incluso un podcast de meditación y terminó convirtiéndose en el material audiovisual que es.

En primera instancia partí de tres preguntas:

¿Qué contenidos del teatro?

¿Qué contenidos del yoga infantil?

¿Qué contenidos de la educación emocional?

### **1.3 Botella al Mar: El valor de las preguntas.**

Era importante hallar una solución para las tres preguntas y encontrar una ruta metodológica concreta. Mi apuesta para resolver este conflicto, fue llevarme todas esas dudas y ponerlas en las planeaciones de aula, ya que es en la práctica pedagógica, en el compartir con los estudiantes, los profesores y profesoras de terreno, y los compañeros que también están en su proceso de formación



docente, donde realmente ocurre la investigación, donde según el modelo de alternancia es posible que los docentes en formación podamos ir a fondo con nuestras dudas, certezas, hallazgos y en general, con todos los aspectos relacionados al quehacer del docente en Artes Escénicas.

## **2. Primer Puerto: Los planes de aula como mapa para la creación del material didáctico.**

### **2.1 Equipaje: Proyecto Pedagógico de Aula la vía para los grandes hallazgos.**

¿Qué debía hacer entonces con la cantidad de dudas que estaba cargando en mi equipaje? ¿De qué manera trazar con más claridad el mapa que había perdido? ¿Qué elementos podrían ser útiles para cumplir con mis objetivos, tanto del proyecto pedagógico de aula, como del proyecto de grado? Las prácticas pedagógicas iniciaron en el primer semestre del año 2021, para entonces, los colegios públicos de Colombia permanecían ofreciendo sus clases en modalidad virtual, por tanto los planes de aula debían ser pensados para responder a esa condición.

El plan de aula es la herramienta que le posibilita al profesor organizar los contenidos que pretende movilizar y medir el éxito o el fracaso de sus objetivos. Es el mapa que el profesor traza, para saber en qué terrenos conceptuales, prácticos y axiológicos, se moverá en cada una de las sesiones. Para construir los planes de aula, es necesario tener en cuenta varios elementos: En primer lugar, es importante hacer una caracterización de la población a la cual estarán dirigidas las clases, reconocer cuáles son las condiciones cognitivas, sociales, económicas, sin olvidar aspectos como la cantidad de estudiantes y sus edades. En segundo lugar, una vez clara la caracterización de la población, el docente procede a plantear un objetivo y a idear un plan para poder llevarlo a cabo en el número de sesiones asignadas. Por último, con claridad de la caracterización, y planteamiento del objetivo general, el docente debe crear la secuencia didáctica, es decir, trazar una ruta general de contenidos, que le permitan lograr ese objetivo. Es en ese preciso momento donde el docente decide cuáles van a ser los contenidos disciplinares y axiológicos de cada una de sus sesiones, y cuál es el orden más apropiado para llegar a su objetivo. Pienso en este momento mientras escribo, en cuánta similitud

existe entre la creación de un Proyecto Pedagógico de Aula con sus planeaciones de clase, y la metáfora del viaje que nos abraza en este artículo. Es como hablar de un viaje dentro de otro viaje, una especie de *meta- viaje*.

Para realizar mi propio *meta-viaje* la primera condición que tuve en cuenta fue la virtualidad, por supuesto porque era importante, pero sobre todo, desconocida. ¿Cuáles eran las diferencias entre una clase de teatro presencial y una virtual: Inicialmente la respuesta fue: todas. Sí, todo era diferente. No había contacto, no había un espacio por el cual movernos, encontrarnos, vernos a los ojos. No había posibilidad alguna del anhelado convivio del que tanto nos habló Jorge Dubatti, (2015) tampoco había un espacio vacío, para nombrarlo un espacio escénico, poner a alguien a caminar y a otro a mirarlo, y así realizar un acto teatral, como lo haría Brook. No. Estábamos irremediablemente distanciados, confinados, lo único que teníamos era la incertidumbre de si un día llegaríamos a encontrarnos, y la urgencia de seguir con el viaje, pese a las condiciones. La población asignada fueron los niños y niñas de preescolar, a quienes debía dar 14 clases de 45 minutos. Decidí unir las prácticas pedagógicas al desarrollo de mi proyecto de grado, por tanto tenía un par de cosas resueltas, una primera era el hecho de que la educación emocional sería mi contenido axiológico y sería transversal a todo el proyecto de aula, es decir que en todas las sesiones habría por lo menos un contenido perteneciente a dicho campo, aunque esos contenidos aún no estuvieran claros. Y una segunda, que se aclaró con mi decisión de registrarme en la línea de infancias y juego dramático encabezada y liderada por la profesora Diana Patricia Huertas, quien ha adelantado un arduo proceso de investigación sobre el juego dramático y sus efectos en la educación infantil. Hacer parte de la línea de infancias, me llevó a construir mis planes de aula tomando como base la noción de juego dramático, como es expuesta por la profesora quien en su artículo Formación de Profesores de Teatro en el contexto de la Educación Inicial afirma que en la educación inicial se busca realizar procesos, más que productos artísticos; el rol del profesor es el de planeador de los juegos y su intervención está mediada por el juego mismo, donde puede asumir un rol de profesor co-

constructor (Huertas, 2020) Con esto claro, resolví la segunda pregunta ¿qué contenido del teatro?: El juego dramático. Seguía siendo un campo grande y con mucha tela para cortar, sin embargo, me permitió dirigir con más precisión la mirada. Los contenidos disciplinares serían abordados a partir del juego dramático y los contenidos axiológicos desde la educación emocional. Resultaba más claro para mí qué conservaría en mi equipaje y lo que definitivamente sacaría de él. Seguía faltando el yoga infantil, para lo que decidí dirigirme a las enseñanzas de mi maestra Prabhunam Kaur y extraer algunos elementos de los aprendidos en la especialización de Kundalini Yoga Infantil que realicé en el año 2016. Había algunos elementos que resultaban acertados, pero que requerían de una mirada más aguda, ya que los planteamientos de la maestra Prabhunam están basados en las teorías de la pedagogía Waldorf, frente a la cual tengo grandes diferencias, ya que a mi parecer no responde completamente a las necesidades, pero sobre todo al contexto de la educación inicial en Colombia, así que decidí quedarme con ejercicios básicos de respiración y meditación para niñas y niños. De esta manera y con esos tres ejes transversales definidos, empecé a construir mi secuencia didáctica.

### **2.1.1 Emociones**

En su libro *La Inteligencia Emocional*, Daniel Goleman describe a las emociones primarias como el “amarillo, azul y rojo de los sentimientos” ya que a partir de ellas surgen otras combinaciones. Para Goleman (1995), las emociones primarias son ocho: Ira, tristeza, temor, placer, amor, sorpresa, disgusto, vergüenza. Sin embargo, teniendo en cuenta el tiempo del que dispondría para realizar mis prácticas y de acuerdo con lo pactado con la profesora Diana, las emociones que trabajaría en mi proyecto pedagógico de aula serían cinco. Además de las propuestas de Daniel Goleman, me acogí a las Bases Didácticas de la Educación Emocional de Rafael Bisquerra (2011) en su libro *Educación Emocional- Propuestas para Educadores y Familias*, en donde señala que en la educación infantil una de las estrategias consiste en trabajar a partir de situaciones habituales, que se generan de forma natural y espontánea, con la intención de favorecer la comprensión emocional y el aprendizaje

funcional (Bisquerra, 2011) lo que transpuesto al aula en una clase de teatro, puede entrar en diálogo con las propuestas de Jose Cañas (1992) en su libro Didáctica de la Expresión Dramática.

### 2.1.2 Juego Dramático:

En primer lugar es importante establecer con claridad la diferencia entre el juego dramático y el teatro- espectáculo, ya que esto definirá el rumbo de los objetivos que estarán presentes tanto en el proyecto pedagógico de aula, como en cada una de las clases. Para comprender dicha diferencia y no extenderme en explicaciones, adjunto el cuadro comparativo que se encuentra en el libro de Jorge Cañas, Didáctica de la Expresión Dramática.

Tabla 1 Cuadro comparativo entre teatro espectáculo y juego dramático tomado de Cañas (1992).

Teatro	Juego Dramático
Se pretende una presentación.	Se busca la expresión del niño.
Interesa el resultado final o espectáculo.	Interesa el proceso o la realización del proyecto que ha motivado al grupo.
Las situaciones planteadas son creadas por el autor y/o el profesor.	Se recrean las situaciones imaginadas por los propios niños.
Se parte de una obra escrita y acabada.	Se parte del “como sí” y de las circunstancias dadas, obteniéndose un primer proyecto oral que luego se completará o se modificará con el accionar de los jugadores.
El texto es aprendido de memoria por los actores y las acciones son dirigidas por el profesor.	El texto y las acciones son improvisadas, debiendo respetarse el tema o el argumento del proyecto oral.
Los personajes son aceptados a partir de una propuesta del profesor. (Los niños no se pueden encontrar a sí mismos a través de los personajes)	Los personajes son elegidos y recreados por los jugadores (Los niños se encuentran a sí mismos en los distintos personajes)
El profesor plantea del desarrollo de la obra	EL profesor estimula el avance de la acción.
La obra se cumple en todas las etapas previstas.	El juego puede no llegar a concretarse si el tema que se juega no se ha estimulado bien.

Se hace en un teatro o en un lugar que posea un escenario.	Puede hacerse en un espacio amplio que facilite los movimientos y desplazamientos, patio, hall, gimnasio, o en la propia aula.
La escenografía es idea del profesor y normalmente no la realizan los niños. El vestuario es confeccionado por las madres o alquilado.	La escenografía es realizada por los niños y ellos forman su propio vestuario con ropas y sombreros viejos o elementos confeccionados en clase. Los objetos a utilizar también son elegidos libremente por los niños.
Los actores son niños que representan y que son colocados en una situación adulta de trabajo.	Los actores son niños que juegan a ser y que están en situación de trabajo-juego grupal infantil
Los actores presentan con el fin de gustar a un público pasivo	Los niños accionan por sus ganas de jugar y comunicarse con sus compañeros y eventuales espectadores.
Crítica. Se comenta en lo formal lo bien que salió el espectáculo y se oyen comentarios como “Qué bien que actuó su nena” “Qué hermoso que estaba su hijo con el traje de militar.	Crítica: Se evalúan todos los juegos con el grupo y se estimula la actitud crítica de jugadores y espectadores.
Conclusión: Si el teatro se practica como una obligación impuesta por el profesor ¿Cuáles son los beneficios pedagógicos de su utilización?	Conclusión: Si el teatro se practica como juego, la expresión del niño es totalizada.

Con la claridad de los tres referentes sobre los cuales se realizaría la construcción de mi proyecto de aula, y después de cerca de 3 versiones, la tabla de progresión de contenidos se consolidó, conservando como principales emociones: El miedo, la tristeza y la alegría. A su vez resaltando la presencia de la voz y el cuerpo dentro de los componentes disciplinares que sumaban al objetivo de la construcción de personaje.

El proyecto pedagógico de aula marcó un antes y un después en el proceso investigativo por el cual adelantaba mi proyecto de grado, ya que fue la vía por la cual pude encontrar la metáfora con la cual construiría el material didáctico y fue, sin duda alguna el papel en el que se trazó el primer boceto del gran mapa, el dibujo completo del territorio en el que me movería para lograr los objetivos del

proyecto de grado. Independientemente del éxito o el fracaso del primer planteamiento, tema del cual hablaré más adelante, el hecho de tener plasmada una ruta clara me permitió expandir mis posibilidades creativas como docente en formación y como investigadora.

### **2.3 Perder el Mapa: La importancia de las imágenes.**

El primer intento de intervenir las clases con un material didáctico de mi autoría fue una meditación que pretendía acompañar a los niños a reconocer las emociones que habían transitado durante la primera sesión. ¡Fue un rotundo fracaso!, no sólo por la condición de virtualidad, sino porque no había imágenes con las cuales los niños y las niñas pudieran relacionarse y vincularse con ellas para una meditación efectiva, muy por el contrario, pude verlos a través de la pantalla haciendo cualquier otra cosa, menos escuchando la voz que ingenuamente los guiaba. Sin embargo, este primer fracaso, fue el que le dio vida al primer personaje del proyecto de grado, que curiosamente tuvo primero una voz, antes que un cuerpo. Emilia nació para acompañar a los niños en su viaje por la meditación, desde hacía mucho tiempo me rondaba la idea de que mi material didáctico estaría relacionado con un barco, con la noción de viaje y con el mar, podría basarme en cualquier teórico para justificar ese capricho, podría decir que por ejemplo Daniel Goleman relaciona la lectura de su libro “La Educación Emocional” con un viaje en el que existen distintas paradas, pero la verdad es que es sólo eso, un capricho mío como creadora, por lo mismo le faltaba tanto de largo como de ancho. Con la aparición de Emilia se puso el primer ladrillo del edificio, o más bien, la primera tabla de un barco que viajaría por el mar, y ella sería la guía de buceo, es decir, la encargada de guiar a los niños y las niñas hacia lo profundo del mar de sus pensamientos y emociones. Inicialmente Emilia sólo tenía una voz, sin embargo tras sostener varias conversaciones con la profesora Diana Huertas, decidimos darle un cuerpo y se convirtió en un títere, del que hablaré más adelante.

### **2.4 Botella al mar: ¡Eureka!**

Fue gracias al fracaso del primer intento, pero a la pertinencia de manejar la temática de las emociones, que nació la metáfora que le daría vida al proyecto de grado: ¡El viaje en barco! Para las

prácticas pedagógicas, la idea inicial fue trabajar sobre 5 emociones primarias. Sin embargo, tras hacer una prueba durante un semestre, concluí que era mejor reducir el número de emociones para que fueran sólo tres (el miedo, la tristeza y la alegría), que elegí de acuerdo a lo que sucedía en las clases y a lo que los niños expresaban. De los planes de aula implementados tanto en modalidad virtual, como en presencial, se rescataron varios elementos que quedaron de manera definitiva en el material didáctico: La noción del viaje, el recorrido a través de un mapa, y la construcción de personaje, que fue el componente disciplinar que se fijó para todas las prácticas.

### 3 Segundo Puerto: Prácticas pedagógicas, el derrumbe de las certezas.

#### 3.1 Equipaje: La Serendipia del Títere.

Cada una de las sesiones de clase trajo consigo desafíos inesperados, no sólo por la dificultad enorme que suponía la virtualidad, sino porque clase a clase todas aquellas certezas que yo creía tener se iban derrumbando, una detrás de la otra. Fue ahí donde entendí por qué en nuestro proceso de formación en la universidad, se nos insiste tanto en la sesión de reconocimiento de saberes previos. Todas aquellas ideas preconcebidas que yo tenía acerca de los niños y las niñas, de sus habilidades cognitivas y sociales, se fueron al piso cuando en la primera sesión, al presentar el texto mediador, no solo lo conocían, sino que se lo sabían de memoria. Tras sostener varios diálogos con la profesora Diana Huertas, y gracias a las conversaciones sostenidas durante las clases de pedagogía, accedí casi a regañadientes a sumar un elemento que lo cambiaría todo: Un títere, que le diera cuerpo a Emilia,



de quién ya conocían su voz, pero no tenían una referencia visual clara. Yo me negaba a introducir el títere, sosteniéndome en la justificación de que no tenía ni idea de cómo manipularlo, lo que para mí, era una razón suficiente. Sin embargo, al final acepté. La diferencia abismal que hubo entre las dos primeras sesiones y la tercera, en la que Emilia hizo su aparición en las pantallas de los niños, me dio la respuesta, y es que definitivamente Bisquerra no se equivocó cuando se refirió a los títeres como

una herramienta para la educación emocional en los niños diciendo que: Los títeres facilitan buenas dinámicas y permiten crear vínculos emocionales con ellos. (Bisquerra, 2011)

Fue así como a partir de preguntas, situaciones, cuentos y canciones, Emilia empezó a tejer un puente sorprendentemente fuerte entre los niños/ navegantes, y yo, la docente en formación que empezaba a encontrar en cada crisis una oportunidad. Los niños/navegantes le contaban a Emilia sus experiencias, para entonces, eran niños de 4 y 5 años que estaban teniendo su primer encuentro con la escuela a través de la pantalla, es decir, que en su mayoría no habían asistido de manera presencial al colegio. La frustración no tardó en aparecer, y junto con ella decenas de preguntas que me movilizaban la planeación de la siguiente clase. Mirando en retrospectiva, entiendo que es precisamente de eso de lo que se tratan las prácticas pedagógicas, poco importa si son en la virtualidad o en la presencialidad, es ese el espacio en el que como docentes en formación sembramos las preguntas, los desafíos, las alegrías e incluso los enojos que clase a clase van nutriendo y perfilando el tan mencionado rol docente. Las prácticas pedagógicas y todo aquello que sucede en el aula o alrededor de ella, son el espacio sagrado que permite el encuentro entre lo que creemos saber y lo que aprendemos, gracias al espacio de socialización conjunta, propuesto por la profesora Carolina Merchán, es posible escudriñar en los aciertos y desaciertos de los docentes en formación. (Merchán, Es allí, donde se reafirman los elementos que se quedan en el equipaje de un *profe* que no es otra cosa que un eterno viajero, que aunque algunas veces llega a su destino, siempre sigue adelante, buscando nuevos horizontes, movilizado por sus preguntas y las de sus estudiantes, esas preguntas que en lo personal se convirtieron en los catalizadores de la creación del proyecto de grado. Los niños y las niñas hablaban de sus miedos, de sus deseos, mostraban interés o desinterés a través de la pantalla, sin pretender ni fingir nada.

Realicé mis prácticas pedagógicas con el mismo grupo durante tres semestres consecutivos, dos de los cuales fueron en modalidad presencial. He visto de cerca el proceso de escolarización de los niños y de las niñas, pero también el mío, mi propio proceso de trasladar el ejercicio docente de la



virtualidad a la presencialidad. Las prácticas me han permitido la fortuna de presenciar el desarrollo de las capacidades lingüísticas y comunicativas de los niños y de las niñas ¿cómo no va a ser eso un privilegio? De la mano de Emilia hemos ideado estrategias, cuentos, partituras, canciones, siempre en pro del desarrollo de la educación emocional y el juego dramático.



### 3.2 Perder el Mapa: De lo virtual a lo presencial, el cataclismo.



La alegría de encontrarnos fue enorme. Los niños y las niñas conocieron a Emilia y clase tras clase el vínculo se fortalecía. Sin embargo, ya no estaban los padres de familia y los niños y las niñas no estaban en capacidad de proponer sus propias ideas, sino que necesitaban modelos claros para imitar, situación que era completamente opuesta, en la modalidad virtual. Por otra parte los contenidos disciplinares que había escogido eran supremamente pretenciosos, por lo cual decidí quedarme sólo con el cuerpo y la voz en pro de la construcción de personaje, que no sería cualquier personaje, y aquí sucede otro gran punto de giro, porque aparece el universo de los monstruos y la construcción de los propios personajes monstruosos a partir de la imitación y el reconocimiento de las propias emociones, para ello el principal referente fue el libro El Monstruo de Colores de Anna Llenas. Así fue como nació El Monstruoso Mar de las Emociones.

### 3.3 Botella al Mar- Habla Emilia.



Emilia: He viajado por mares inmensos, reconociendo a los Navegantes en sus miedos que son imposibles de ocultar cuando es una ola enorme la que tienen enfrente. También los he visto sonreír al llegar a su destino. Tengo 7 años, soy la capitana del barco y adoro serlo. Al principio del viaje, estaba sola, pero con el tiempo fuimos descubriendo que necesitaba un par de amigos que viajaran conmigo, fue así como llegaron Lorenzo y... (con desagrado) Vicente, que algunas veces es insoportable, pero la verdad es que nos ayuda mucho y los Navegantes lo adoran. Construir el viaje por el Monstruoso Mar de las

Emociones no ha sido tarea fácil, sin embargo hemos tenido logros muy bonitos, que sin duda alguna se han construido de la mano de nuestros navegantes. El desafío más grande fue poner en diálogo el yoga infantil con el juego dramático. Por ahora me preparo para emprender un próximo viaje, hay varios niños y niñas que me esperan ansiosos por conocer al monstruo miedoso, al monstruo triste y por supuesto al monstruo alegre. ¡Hasta pronto!

#### **4. Tercer Puerto: Construcción del guion**

##### **4.1 Equipaje: Aprender haciendo.**

El itinerario completo ya estaba en mi cabeza, sin embargo no tenía ninguna idea de cómo lo iba a materializar, quizá me sea más fácil hablar de todo lo que no tenía pero que sabía que necesitaba: No sabía nada de producción audiovisual, desconocía por completo cómo se hace un guion que en definitiva no es lo mismo que una dramaturgia, poco y nada sabía de story board, planes de grabación, planes de edición, producción. Yo solo tenía una idea y muchas ganas de hacerla real, por lo cual en tiempo record tuve que aprender, improvisar, cometer errores una, dos, tres veces hasta conseguirlo, e incluso muchas veces aprender haciendo.

Para poder hacer un material didáctico audiovisual, con contenido infantil que cumpliera con su objetivo de permitir a los niños y las niñas reconocer y validar sus emociones, a través de las herramientas que brinda el juego dramático y el yoga infantil, era necesario por supuesto, reconocer qué antecedentes audiovisuales existían y qué aspectos relevantes estaban presentes en la mayoría de ellos, para buscar la manera de traducirlos en el universo del Monstruoso Mar de las Emociones.

Mencionaré de manera escueta los principales referentes audiovisuales y de televisión educativa que hicieron parte de la construcción del material en cuestión: 31 Minutos, un programa de televisión infantil chilena, del que se rescataron elementos como la seriedad con la que se entregan los contenidos a través del humor, sin que eso signifique “adultizar” el vocabulario, pero tampoco infantilizarlo. Plaza Sésamo, un programa estadounidense de televisión educativa, del que se rescata

la ruptura de la cuarta pared y la aparición de humanos en medio del universo ficcional. Cuentazos con Efectazos: es una serie de televisión colombiana dirigida por Dafna Vallejo, su tema central son las modificaciones físicas y mentales que tienen los niños y las niñas entre los 2 y los 6 años. “Papá blabla” narra cuentos colombianos inéditos, al tiempo que “Hijo Jojó” realiza los efectos especiales, cada capítulo está acompañado de distintas ilustraciones que apoyan gráficamente lo que bien podría ser un podcast. En su formato original, cada capítulo ofrecía unas guías de trabajo para que los niños y las niñas desarrollaran actividades, sin embargo, aunque el programa sigue disponible en plataformas como Señal Colombia y RTVC play, ya no hay acceso a las guías ni al material complementario. La razón por la cual se toma este formato como antecedente, es por la propuesta del juego con la voz, así como también por su intención de crear material didáctico que fuera útil para niños, padres y educadores.

#### **4.2 Perder el Mapa: Emilia, Vicente y Lorenzo, la triada final y los últimos hallazgos.**

Emilia fue el primer personaje que nació de manera casi accidental, es el personaje que ha compartido más tiempo con los niños y las niñas; es extrovertida, habladora, carismática y muchas otras cosas que precisamente yo no soy. Pese a que es un personaje muy completo y me atrevería a decir que es bastante consolidado, no podía correr con la responsabilidad de 5 capítulos ella sola, principalmente porque eso le restaría dinamismo al contenido audiovisual y lógicamente aburriría a los Navegantes. Así que en diálogos con la profesora Diana Huertas, que ahora no sólo era la encargada del espacio académico de pedagogía, sino que también la tutora del proyecto de grado, descubrimos que hacía falta un antagonista, alguien que le pusiera conflicto y con el que seguramente los Navegantes iban a sentirse identificados, así nació Vicente, un pajarraco desordenado, rebelde, pero sobre todo confidente, Vicente sería el puente entre los Navegantes y Emilia.



Sin embargo seguía quedando un vacío porque alguien tenía que encargarse única y exclusivamente de las emociones, mi deseo inicial era crear una especie de diccionario que contuviera toda la información, siendo en sí, un personaje. Afortunadamente esa idea no tuvo mucho eco y finalmente nació Lorenzo, una tortuga macho que se caracteriza por ser anciano, sabio, lento y calmado, que vive en las profundidades del mar.



Lorenzo hace las veces de traductor emocional, es el encargado de decirle a los Navegantes cuál es la emoción que están presenciando y qué se puede hacer para acompañar dicha emoción. También es el encargado de recordarles a los Navegantes lo importante que es cuidar de sí mismos y de los demás.

Por otra parte, para consolidar el material y darle cohesión resultaba necesario crear elementos con los cuales los niños y las niñas pudieran relacionarse e interactuar de manera tangible. Si bien, el material propone experiencias que pasan por el cuerpo, era preciso dejar algún tipo de evidencia, en concordancia con la memoria didáctica. Para responder a esas necesidades nace la Bitácora de Viaje, un cuadernillo de 27 páginas en el que los Navegantes dejan sus memorias de acuerdo a ejercicios que se les solicitan que comprendan imitación del cuerpo y la voz de los monstruos, y dejar sus memorias dibujadas o coloreadas. Dentro de dicha bitácora y al final de cada uno de los viajes, los Navegantes se encuentran con la Brújula de la Emoción, en la que se les pide que encierren en un círculo las emociones que sintieron durante el viaje, que para efectos prácticos y de acuerdo al nivel de desarrollo de los Navegantes para quienes está dirigido este material, están representadas de manera gráfica con caras de monstruos, ilustrados para este proyecto.

#### **4.3 Botella al Mar: El Monstruoso Mar de las Emociones.**

El Monstruoso Mar de las Emociones es una apuesta para que cualquier familia, cuidador o docente pueda hacer un viaje con sus niños o niñas, recibiendo herramientas para acompañar las emociones.

Es el resultado de todo mi proceso como estudiante de teatro, de yoga, de una licenciatura en artes y sobre todo es una suma de todo eso que soy, del mar que me corre por la sangre, del amor profundo que tengo por las infancias y de mi absoluto e innegociable compromiso en que los niños y las niñas sean más felices, respetados y amados. Son cinco capítulos que están contenidos en una página web, y una Bitácora de Viaje en la que los Navegantes dan cuenta de su paso por cada uno de los puertos. Es un trabajo que pretende acompañar el aula de clase, pero también los espacios entre padres e hijos, o de los niños con sus cuidadores.

## 5. Pilotaje

El pilotaje se realizó en la Institución Educativa Técnica Bicentenario, sede primaria- San Andrés, ubicada en Funza Cundinamarca. Uno de los principales objetivos de este material es que pueda ser implementado en el aula o en los hogares, por cualquier familia, cuidador o docente, por lo cual el pilotaje fue realizado por dos profesoras del colegio en sus respectivas aulas de clase, y por una mujer que lo aplicó en casa con su hija. En ambos casos, tanto las profesoras como la madre de familia coinciden en la facilidad a la hora de interactuar con el material didáctico. De igual manera resaltan la importancia de trabajar el reconocimiento de las emociones en edad infantil, y lo importante de permitir que la experiencia pase por el cuerpo. Por otro lado, se sugiere proyectar el material didáctico para que pueda ser implementado en niños y niñas de edades más avanzadas e incluir más elementos del yoga o incluso de la meditación. A partir de las distintas experiencias de pilotaje pude llegar a las siguientes conclusiones:

En cuanto al material didáctico, se puede resaltar que:

- Es importante crear un personaje que haga las veces de puente entre las indicaciones de Emilia y la ejecución de la indicación por parte de los niños y las niñas. Es decir, un personaje que ejecute la indicación junto con los Navegantes.

- Por otra parte, los Navegantes más pequeños, requieren que las hojas de la Bitácora de Viaje se entreguen por separado, para que puedan tener claridad del espacio que deben llenar.
- Debe haber un tiempo más prolongado que permita la transición entre el principio del capítulo y la realización del Saludo al Sol Monstruoso, ya que sucede muy rápido, y es necesario que el acompañante (docente, familia o cuidador) pause el video.

En cuanto a los alcances de los objetivos propuestos cabe resaltar que:

- El material didáctico cumple con su intención de ser implementado por docentes, padres y cuidadores, sin importar si estos son o no conocedores de las artes escénicas.
- El Monstruoso Mar de las Emociones es un material que cumple con su propósito de brindar herramientas para el reconocimiento y acompañamiento del miedo, la tristeza y la alegría, partiendo de elementos del juego dramático y el yoga infantil. Sin embargo, valdría la pena agregar un apartado para adultos en el que se les brinde información más extensa frente a dichos temas, que si bien no es necesario, sí sería un valor agregado.
- Los niños y las niñas identifican las emociones propuestas en el material, y pueden verbalizar con facilidad qué situaciones de su vida personal les producen dichas emociones. La propuesta de intervenir la bitácora a partir del dibujo, permite que los niños y las niñas encuentren un espacio de confianza para expresar sus miedos, tristezas y alegrías.
- Los niños y las niñas encuentran en la creación de personaje de monstruo, una excusa para trasponer sus propias emociones en el personaje, lo cual crea un espacio de confianza y también de distancia entre lo que le sucede al personaje, y lo que les sucede a ellos en la vida real.

En cuanto a mi proceso como docente en formación, puedo concluir que:

- Si bien el proyecto no tiene intenciones terapéuticas, valdría la pena integrar conocimientos que permitan abordar no solo el reconocimiento y el acompañamiento de las emociones, sino

también la gestión de las mismas. Sin embargo, esto podría ser un agregado para futuras propuestas del proyecto.

- La respuesta de los niños y las niñas frente al material didáctico, me permite reconocer que cuando existen lugares seguros, de contención y confianza, los niños y las niñas se expresan con mayor facilidad.
- El puente que se construye entre las emociones de los niños y su transposición al personaje de monstruo me permite fortalecer estrategias construidas a partir del juego dramático, poniéndome siempre en constante cuestionamiento frente a las múltiples posibilidades de juego, e incluso de modificación del material didáctico para que éste pueda ser implementado en edades superiores a los 7 años.

Eso ha sido todo en este grandioso viaje por El Monstruoso Mar de las Emociones, una botella al mar que anhela ser encontrada por Navegantes que quieran reconocer sus emociones.

## Referencias

- Bisquerra, R. (2011). *Educación Emocional propuestas para educadores y familias*. Bilbao: Desclée de Brouwer, S.A. .
- Cañas, J. (1992). *Didáctica de la Expresión Dramática*. Ediciones OCTAEDRO.
- Dubatti, J. (2015). *Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo*. . Revista Colombiana de las Artes Escénicas, 9., 44-54.
- Goleman, D. (1995). *La Inteligencia Emocional*. Penguin Random House Grupo Editorial S.A.S.
- Huertas, D. P. (2020). *Formación de Profesores de Teatro en el contexto de la Educación Inicial*. En C. Merchán, QUIPROQUO o las peripecias del formador de Artes Escénicas en la Educación.
- Huertas, D., Parra, H., & Caicedo, C. (2021). *De la imitación a la creación: la enseñanza de las artes en la educación inicial*. Bogotá. SBN pdf: 978-958-5194-20-5: Uniediciones.
- Llenas, A. (2012). *El Monstruo de Colores* . Flamboyant.

Merchán, C., & Barragan, J. (2015). *La observación de prácticas de aula: inicios de la práctica pedagógica efectiva*. (pensamiento)(palabra)y (obra) Facultad de bellas Artes Universidad Pedagógica Nacional. 99No.14, julio - diciembre , 96-107.

Nuestra historia. (s.f.). Obtenido de Sesame Workshop:  
<https://www.sesameworkshop.org/es/quienes-somos/nuestra-historia>

Prabhunam, K. (2016). *Yoga con niños: Juego - Conciencia - Pureza, elevando la experiencia infantil* (Spanish Edition). Santiago de Chile: Editorial cuarto propio.

## Webgrafía

Cuentazos con Efectazos. (s.f.). <https://maguare.gov.co/cuentazos-con-efectazos/>

Mindheart Kids (05 de Abril de 2021). *Acompañar TODAS las emociones [Archivo de Vídeo]*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=6fNlq-0T5\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=6fNlq-0T5_8)

Sesame Workshop (s.f) *Nuestra Historia*. <https://www.sesameworkshop.org/es/quienes-somos/nuestra-historia>

31 Minutos. (s.f). <https://31minutosoficial.cl/>

## Agradecimientos

*A mis padres por cuidarme, contenerme y creer en mí.*

*A Emilia y Vicente por honrarme con su confianza y por llenarme de preguntas, este es un homenaje a sus  
infancias.*

*A Edu por darme la mano y ser el mar.*

*A los Sassoon Jordán.*

*A Juan y Cristian por su constancia y lealtad.*

*A Fernanda por la complicidad.*

*A las amigas y amigos.*

*A mi tutora Diana Huertas, por ser la brújula y no dejarme perder en el camino. Sin ella este proyecto no  
tendría norte ni sur.*

*A los niños y niñas que hicieron parte de este proceso, aportando desde sus preguntas, historias, rebeldías, y  
pataletas.*

*A la profesora Lira Cifuentes.*

*A todos los Navegantes a quienes algún día llegue esta botella al mar.*