

ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO
“GUILLERMO UGARTE CHAMORRO”



TESIS

**EL TALLER DE CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE CLOWN PARA
POTENCIAR EL USO DEL COMPORTAMIENTO CINÉSICO EN UN CONTEXTO
COMUNICATIVO, EN LOS ESTUDIANTES DE 4° B DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 5011 “DARÍO ARRUS
CUESTAS”, UBICADO EN EL DISTRITO DE BELLAVISTA – CALLAO**

**Para optar por el título de Licenciada en Educación Artística, Especialidad Arte
Dramático**

AUTORA:

SANDRA ELIZABETH RIQUELME VELASQUEZ

ASESOR:

YOSBELTH PEDRO CHAVESTA INCIO

LIMA-PERÚ

2021

Dedicatoria:

A Dios y a mi familia,

por darme la fuerza y ánimo en todo el proceso.

A mis profesores, compañeros y amigos,

por sus aportes y opiniones que enriquecieron este trabajo.

A los estudiantes y profesores de la I.E. N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”,

por la confianza depositada en mi persona y en el proyecto.

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo potenciar el uso del comportamiento cinésico de los estudiantes de cuarto año de secundaria en su ámbito educativo mediante la aplicación del taller de construcción del personaje clown. Para su planteamiento, se ha tomado como fundamento diferentes fuentes teóricas de la comunicación no verbal y la técnica del clown, además, la experiencia práctica de la investigadora sobre el arte en mención y el conocimiento de las necesidades de los estudiantes de institución educativa ubicada en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao.

Palabras claves: Clown. Comportamiento Cinésico. Postura. Mirada. Gestos faciales. Gestos corporales.

Abstract

The objective of these research is to promote the use of kinetic behavior in fourth year high school students in their educational environment through the application of the clown character construction workshop. For its approach, different theoretical sources of non-verbal communication and the clown technique have been taken as bases; in addition to the practical experience of the researcher on the art in question and the knowledge of the needs of the students of an educational institution located in the Bellavista district, constitutional province of Callao.

Keywords: Clown. Kinetic behavior. Position. Look. Facial gesture. Body Gestures

Índice

Introducción	1
Capítulo I. Planteamiento del problema.....	3
1.1. Descripción del problema.	3
1.2. Formulación del problema	5
1.2.1. Problema general.....	5
1.2.2. Problemas específicos.	5
1.3. Determinación de objetivos.....	6
1.3.1. Objetivo general.	6
1.3.2. Objetivos específicos.....	6
1.4. Justificación de la investigación.....	7
1.5. Alcance y limitaciones de la investigación	8
Capítulo II. Marco Teórico	9
2.1. Antecedentes de la investigación	9
2.1.1. Antecedentes internacionales.	9
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	11
2.2. Bases teóricas del comportamiento cinético	13
2.2.1. La comunicación.	13
2.2.2. Definición del comportamiento cinésico.....	14
2.2.3. El comportamiento kinésico y la comunicación.....	15
2.2.4. El estudio del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo particular.	16
2.2.5. La neurociencia y el comportamiento cinético.....	22
2.3. Bases teóricas del clown	24
2.3.1. Aproximaciones históricas del clown.....	24
2.3.2. El clown.....	25
2.3.3. Características del personaje clown.....	27
2.3.4. Propuestas pedagógicas del proceso de construcción del personaje clown.	27

2.3.5. El clown como herramienta pedagógica.....	36
2.4. Definición de términos.....	37
2.5. Plan de acción.....	37
2.5.1. Características del plan de acción.....	37
2.5.2. Relación con el Currículo Nacional.....	38
2.6. Esquema del plan de acción.....	40
Capítulo III. Método de investigación.....	41
3.1. Tipo de investigación.....	41
3.2. Diseño de investigación.....	41
3.3. Sistema de hipótesis.....	41
3.3.1. Hipótesis general.....	41
3.3.2. Hipótesis específicas.....	42
3.4. Variables e indicadores.....	42
3.4.1. Variable dependiente: Comportamiento cinésico.....	42
3.4.2. Dimensión de la variable dependiente: Actitud postural.....	43
3.4.3. Dimensión de la variable dependiente: Uso de gestos.....	43
3.4.4. Variable independiente: Construcción del personaje clown.....	44
3.4.5. Dimensión de la variable independiente: Descubrimiento y aceptación de lado irrisorio.....	44
3.4.6. Dimensión de la variable independiente: Acepta el fracaso.....	45
3.4.3. Indicadores de las variables.....	46
3.5. Población y muestra.....	47
3.6. Técnica e instrumento de recolección de datos.....	47
3.6.1. Técnicas de recolección de datos.....	47
3.6.2. Instrumento de recolección y medición de datos.....	47
Capítulo IV. Trabajo de Campo.....	48
4.1. Propuesta Pedagógica.....	48

4.1.1. Características fundamentales de la propuesta pedagógica	48
4.1.2. Modelo Didáctico.....	49
4.2. Prueba de entrada	58
4.3. Resultados estadísticos e interpretación de la preprueba y la posprueba.....	61
4.5. Resultado de los análisis	71
Capítulo V. Discusión, conclusiones y recomendaciones.....	72
5.1. Discusión de los resultados	72
5.2. Conclusiones	74
5.3. Recomendaciones.....	75
Referencias.....	76
Anexo 1	80
Anexo 2.	83
Anexo 3	108
Anexo 4	110

Lista de tablas

Tabla 1. Relación de las dimensiones e indicadores de las variables.	52
Tabla 2. Ficha de observación de la propuesta educativa.	59
Tabla 3. Rúbricas de indicadores de la prueba.....	60
Tabla 4. Resultados de la medición del uso del comportamiento cinésico	61
Tabla 5. Datos de estadística descriptiva obtenidos por el aula en el uso del comportamiento cinésico.....	62
Tabla 6. Resultados de la comparación de las dos muestras pre y posprueba	63
Tabla 7. Comparación de los niveles de logro obtenidos por los estudiantes.....	63
Tabla 8. Resultados de la medición de la Actitud postural	65
Tabla 9. Datos de estadística descriptiva del aula en la dimensión Actitud Postural	65

Tabla 10. Resultados de la comparación de las dos muestras para la dimensión Actitud postural.....	66
Tabla 11. Resultados totales los niveles de logro de los ítems 1, 2 y 3 que miden la Actitud postural.....	66
Tabla 12. Resultados de la medición del Uso de gestos.....	68
Tabla 13. Datos de estadística descriptiva del aula para la dimensión Uso de gestos	68
Tabla 14. Resultados de la comparación de dos muestras para la dimensión Uso de gestos.....	69
Tabla 15. Resultados totales de los niveles de logro de los ítems 4 y 5, que miden el Uso de gestos.....	69
Tabla 16. Área, competencia y capacidades del taller propuesto.....	83
Tabla 17 Competencias, capacidades e indicadores MA1	84
Tabla 18 Intervención didáctica MA1	85
Tabla 19 Competencias, capacidades e indicadores MA2	89
Tabla 20 Intervención didáctica MA2.....	90
Tabla 21. Competencias, capacidades e indicadores MA3	95
Tabla 22. Intervención didáctica MA3.....	96
Tabla 25. Competencias, capacidades e indicadores MA4.	99
Tabla 26. Intervención didáctica MA4.....	100
Tabla 25. Competencias, capacidades e indicadores MA5.	104
Tabla 26. Intervención didáctica MA5.....	105

Lista de figuras

Figura 1. Plan de acción.....	40
Figura 2 Puntajes totales en la medición del instrumento.....	62
Figura 3. Comparación en los porcentajes de los niveles de logro obtenidos por el aula de los estudiantes	64

Figura 4. Comparación en los porcentajes de los niveles de logro obtenidos por el aula en la Actitud postural	67
Figura 5. Comparación de los niveles de logro obtenidos por el aula en el Uso de gestos	70
Figura 6 Enfoque de módulo de aprendizaje 1.....	84
Figura 7. Enfoque de módulo de aprendizaje 2.....	89
Figura 8. Enfoque de módulo de aprendizaje 3.....	95
Figura 9. Enfoque de módulo de aprendizaje 4.....	99
Figura 10. Enfoque de módulo de aprendizaje 5.....	104
Figura 11. Oficio dirigido a la I.E.	108
Figura 12. Constancia de la aplicación del taller propuesto.....	109
Figura 13. Registro fotográfico de la prueba de entrada	110
Figura 14. Registro fotográfico de sesiones del taller Mi personaje Clown..	111

Introducción

La comunicación es indispensable en la vida cotidiana. Aquella persona que tiene la facultad de hablar, no necesariamente es un comunicador. En el acto de comunicar existe el manejo estratégico de diversos sistemas, donde más del 80% es de naturaleza no verbal, siendo el comportamiento cinésico el mayor de ellos. Este se refiere al uso de posturas y gestos en una situación comunicativa pues contribuyen a la comprensión y expresión del mensaje hablado.

Por otro lado, el clown es la técnica y el arte teatral que permite a quien lo practica construir un personaje y una situación cómica que potencia la comunicación de ideas y da expresión a las emociones y los sentimientos. Su existencia se basa en una conexión cómplice con el otro, este es el público, quien disfruta verlo en situaciones que lo conducen al fracaso revelador.

El presente trabajo de investigación propone potenciar el uso del comportamiento cinésico de los estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E. 5011 “Darío Arrus”, ubicado en el distrito de Bellavista, de la Provincia Constitucional del Callao, mediante el desarrollo, la sistematización y la aplicación del taller de construcción del personaje clown.

El primer capítulo presenta una descripción del problema basada en la observación del uso del comportamiento cinésico de los estudiantes en el aula en un contexto comunicativo particular, a partir del cual se formula el problema de la investigación, sus objetivos, la justificación y las limitaciones.

En el segundo capítulo se presentan antecedentes de la investigación a nivel internacional y nacional. También se expone el conjunto de conocimientos sobre la comunicación no verbal y el comportamiento cinésico; se revisará los aportes de Knapp (1982), Baró (2018), López, De los Reyes y Viñambres (2018), entre los principales. Asimismo, se exponen las bases teóricas, prácticas y pedagógicas del clown abordados por Lecoq (2003), Jesús Jara (2010), Hernán Gené (2016) y Velásquez (2019). Esto con la finalidad de establecer la relación entre las bases pedagógicas artísticas aplicadas al ámbito educativo que contribuyen significativamente con la adquisición de capacidades de comunicación oral establecidas por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2017) y proponer un plan de acción educativa adecuado a las necesidades de los estudiantes.

El tercer capítulo expone la metodología de la investigación para el presente trabajo, allí se propone el tipo y el diseño de la investigación, se formulan las hipótesis, se establecen las variables dependientes e independientes, su conceptualización y operacionalización, se da a

conocer las características de la población y la muestra, las técnicas de recolección de datos y se da cuenta del instrumento de recolección y medición de datos.

El cuarto capítulo presenta el trabajo de campo, donde se describe las características de la propuesta pedagógica, el modelo didáctico, la prueba de entrada y salida, los resultados estadísticos la interpretación de la preprueba y la posprueba, el análisis y resultados de los mismos.

Finalmente, en el quinto capítulo, se discuten los resultados, se establecen las conclusiones y se proponen algunas recomendaciones.

Capítulo I. Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema.

El ser humano es un ser social; por esta razón la comunicación es esencial para lograr la convivencia social y el éxito personal. Por muchos años se consideró que el aspecto más importante en la comunicación era lo verbal; sin embargo, a mediados del siglo XX, disciplinas como la psicología y la sociología proponen mirar la comunicación de manera global. Desde este nuevo enfoque, el éxito en el intercambio de información entre seres humanos depende de elementos no verbales que acompañan al habla. Mehrabian (1972) verifica que en situaciones de actitud comunicativa el cuerpo comunica el 55% del mensaje a la hora de establecer una interacción, el tono de voz aporta el 38% del significado y las palabras solo el 7%. Entonces son los gestos, las expresiones faciales, la postura corporal y el contacto ocular, denominados en su conjunto como comportamiento cinésico, los que juegan un rol fundamental en la comunicación.

Si bien, el ser humano expresa de manera innata con su cuerpo, debido a los factores sociales y culturales, el comportamiento cinésico relacionado al habla, puede desarrollarse de manera muy pobre. Es decir, el conjunto de posturas, gestos y miradas que poseen un valor comunicativo al momento de hablar, no se utilizan de manera adecuado al momento de comunicarse en un diálogo o al dirigirse ante un público, resultando que el cuerpo contradiga a la palabra, debilitando el mensaje y su comprensión.

En el informe de la Comisión Internacional sobre Educación para el siglo XXI (Delors, 1996) para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), elaborado por catorce eminentes personalidades del mundo, se estableció los cuatro pilares del aprendizaje para la educación mundial: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser, son competencias educacionales que le permite a toda persona trabajar en comunidad, expresarse de distintas formas para el diálogo y mostrar comprensión a otros para lograr la cohesión y éxito social. Por tanto, es necesario la formación de personas comunicativas competentes, que dominen la comunicación verbal y no verbal de manera pertinente en cada situación y contexto comunicativo para poder alcanzar los mejores resultados posibles en sus interacciones.

En Perú, la propuesta educativa nacional propone un currículo basado en el desarrollo de competencias, lo que responde a las demandas comunicativas del mundo actual (MINEDU, 2017). En las *Rutas de Aprendizaje* (MINEDU, 2015) refiere que la escuela debe fortalecer la

competencia comunicativa del individuo para lograr desenvolverse en distintos ámbitos de la vida, más allá del seno familiar. Por tal motivo, es necesario que amplíe su repertorio comunicativo, tanto en lo verbal como en la expresión del cuerpo, para afrontar y tener éxito en distintos escenarios sociales futuros, como el laboral o el profesional.

El MINEDU (2017) señala que el estudiante al comunicarse en su lengua materna emplea recursos no verbales, como gestos y movimientos pertinentes a la situación comunicativa para enfatizar o matizar los significados produciendo un determinado efecto en los interlocutores. Por tal motivo, el comportamiento cinésico está estrechamente relacionado a la competencia de expresión oral de todo individuo, pues son los recursos expresivos del cuerpo los que posibilitan la comprensión de lo que se desea expresar. Por el contrario, la deficiencia de estos afecta otras capacidades como expresar con claridad las ideas, adecuar textos orales a la situación comunicativa, interactuar colaborativamente el hilo temático y reflexionar sobre la forma, contenido y contextos de los textos orales, dado que la voz y las palabras necesitan de la expresión del cuerpo para lograr comunicar. A despecho de estas intenciones, en los colegios los estudiantes no consiguen tener una expresión oral con un poder comunicativa mediante el uso del comportamiento cinésico

En la I.E. N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”, ubicado en el distrito de Bellavista, de la Provincia Constitucional del Callao, los estudiantes de 4° grado de educación secundaria sección “B” evidencia una baja incidencia en el uso pertinente del comportamiento cinésico relacionado a situaciones comunicativas dentro del aula, pues los mensajes transmitidos en palabras son contradichos por el cuerpo, en consecuencia, obtienen respuestas negativas de sus interlocutores.

En situaciones comunicativas donde dialogan sobre un tema ante un público adoptan posturas corporales encorvadas o ladeadas, mantienen su cabeza hacia abajo o muy arriba; además, evaden el contacto visual o, aquellos que lo logran, lo mantiene por un corto tiempo, proyectando una imagen insegura y de evasión, que le atribuye poca credibilidad a su mensaje y causa la indiferencia de los interlocutores.

Otra situación comunicativa, es cuando establecen un dialogo con otra persona, donde no mantienen cercanía con el interlocutor, la posición de su cuerpo no se dirige hacia la persona y evitan mirarla a los ojos, pues al hacerlo sonríen o se ríen nerviosamente causando que pierdan el hilo conductor de lo que desean comunicar y provocan en el interlocutor una sensación de rechazo a este.

En muchos casos, en los discursos verbales, su rostro se mantiene inexpresivo o a la mínima exteriorización de emociones, usan sus manos o brazos para ocultarlos. Los gestos

corporales, uso de manos y brazos, no son utilizados para acompañar el mensaje hablado, al contrario, las manos las colocan en los bolsillos, cruzan los brazos o colocan las manos en la espalda, esto afecta a la comprensión del mensaje que se desea expresar.

A pesar de mostrar carencias en el uso del comportamiento cinésico mientras hablan, logran desarrollar un tema de manera lógica y utilizan un vocabulario adecuando a su edad, aunque reconocen la falta de expresividad corporal y gestual en ellos mismos; sin embargo, al no conocer ninguna técnica que les permita lograr el cambio deseado, se mantienen en el mismo estado.

Por lo expuesto anteriormente, se propone investigar el taller de construcción del personaje clown como estrategia pedagógica para potenciar el comportamiento cinésico, pues proporciona oportunidades para ampliar las capacidades comunicativas del cuerpo que se relacionan con el habla. Esto es posible, debido al proceso de exploración dramática de la construcción de su propio clown a partir de la afirmación de sus propias características que son llevadas al ridículo para comunicar ideas y emociones con gran energía en el cuerpo, el gesto y la palabra, en un contexto lúdico, en contacto directo con el público,

De este modo, los estudiantes podrían transmitir mensajes de manera más significativa y, al mismo tiempo, proyectar una imagen más segura de sí mismos, perder el miedo a la mirada del otro, ampliar su repertorio comunicativo corporal y gestual y mantener el interés del interlocutor. Todo ello contribuye al desarrollo personal, social y académico del estudiante.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general.

¿De qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, en los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”, ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao?

1.2.2. Problemas específicos.

¿Qué porcentaje de estudiantes del 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”, ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao, evidencian el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, antes de la aplicación del taller de construcción del personaje clown?

¿De qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia la actitud postural en un contexto comunicativo de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao?

¿De qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia el uso de los gestos de los estudiantes en un contexto comunicativo de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao?

¿Qué porcentaje de estudiantes del 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao, evidencian el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, después de la aplicación del taller de construcción del personaje clown?

1.3.Determinación de objetivos

1.3.1. Objetivo general.

Determinar de qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo de los estudiantes de 4° B grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao.

1.3.2. Objetivos específicos.

1. Determinar el porcentaje de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao, que evidencian el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, antes de la aplicación del taller de construcción del personaje clown.
2. Determinar de qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia la actitud postural en un contexto comunicativo de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao.
3. Determinar de qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia el uso de gestos en un contexto comunicativo de los estudiantes de 4° B de educación

secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao.

4. Determinar el porcentaje de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao, que evidencia el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, después de la aplicación del taller de construcción del personaje clown.

1.4. Justificación de la investigación

La presente investigación constituye una propuesta enfocada a potenciar el aspecto cinésico, es decir, ampliar recursos comunicativos corporales que intervienen en una interacción, lo que se logra en la práctica de destrezas comunicativas que todo estudiante de nivel secundario de la educación básica regular debe alcanzar.

En este sentido, la investigación se apoya en los conceptos de la comunicación no verbal, basados en los estudios de Knapp (1982), Baró (2018), López et al. (2018), entre otros, logrando precisar los comportamientos cinésicos que acompañan la expresión oral de los estudiantes y aplicar una propuesta pedagógica basada en la técnica del clown, desde la perspectiva de Jara (2010), Moreira (2015) y Gené (2016), que refuerce las capacidades expresivas, comunicativas y creativas de los estudiantes en situaciones comunicativas.

Estas prácticas redundan en la mejora de aspectos personales como el aumento de la autoestima, la confianza en sí mismo y la regulación de emociones; y, en lo social, implica trabajar en equipo y establecer relaciones empáticas.

Para la institución educativa será de gran valor la utilización de la implementación de un taller de clown como un precedente para implementar talleres artísticos que ayuden a fortalecer las competencias establecidas en el *Currículo Nacional* (MINEDU, 2017) y que aporte significativamente a los estudiantes.

Para los educadores y especialistas de teatro, aporta con una propuesta detallada y organizada sobre un proceso de construcción de personaje clown, aplicada como una estrategia pedagógica que permite facilitar el incremento de habilidades comunicativas y sociales en el ámbito educativo a nivel secundario y sirve como experiencia para posteriores investigaciones.

1.5. Alcance y limitaciones de la investigación

En el presente estudio han participado 17 estudiantes del cuarto grado de la sección “B” del nivel de educación secundaria en la I.E N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”, ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao, realizado en los meses junio a noviembre de 2019.

Capítulo II. Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales.

Lozada (2016) realizó una investigación cuyo objetivo fue determinar de qué manera el uso de las expresiones artísticas como estrategia metodológica potencia la comunicación no verbal en los niños del grado 101-2015 del Colegio Villemar el Carmen de Bogotá, Colombia. El paradigma investigativo aplicado fue socio-crítico, con un tipo de investigación acción, un enfoque cualitativo y descriptivo; las técnicas e instrumentos utilizados fueron imágenes, diarios de campos (observación) y registros en vídeo. La población y muestra fue de 29 estudiantes, cuya edad promedio era 6 años. Cabe resaltar que las expresiones artísticas elegidas fueron danza y teatro y, en cuanto a las dimensiones de la comunicación no verbal, se eligieron: kinésica, proxémica y paralenguaje. En la categoría kinésica, se tomó en cuenta dos indicadores: el uso de los elementos ilustradores para explicar un mensaje de forma clara a un receptor y el uso de emblemas para sustituir algo que se quiere decir verbalmente, dando como resultado que los estudiantes no percibían de forma clara el uso de determinados gestos y aplicaban de manera inadecuada los tipos de movimientos corporal en situaciones comunicativas. Después de la aplicación de las actividades de danza y teatro, lograron los estudiantes usar gestos y emblemas de manera creativa y acorde a la situación en la que se encontraban; asimismo, resultó una buena estrategia metodológica para desarrollar aspectos personales y sociales.

Sánchez (2016) realizó un estudio cuyo objetivo fue investigar la adquisición de la competencia comunicativa en sus diferentes vertientes (física, oral, e intra/interpersonal) aplicando la dramatización desde la metodología del clown e improvisación. El procedimiento de la investigación es mixto, con un diseño preexperimental de tipo cuantitativo, basado en el método deductivo, siendo sus instrumentos lista control (preprueba y posprueba), encuesta y diario de clase. La población estuvo conformada por estudiantes de cuarto de secundaria de educación obligatoria de la región de Murcia, España y su muestra está compuesta por 20 varones y 20 mujeres de 15 a 17 años. Estos estudiantes presentaban resistencia a trabajar de modo dinámico con el cuerpo, se encontraban habituados al modelo de enseñanza tradicional donde prima el sedentarismo. Luego de realizar el análisis estadístico y la triangulación de datos de los instrumentos, una de sus conclusiones señala que la metodología del clown e improvisación mejoró en los estudiantes la capacidad para expresarse en público y mostraron

una actitud emocional positiva ante la comunicación pública entre otras, lo que potenció el autoconocimiento y el desempeño social de los estudiantes.

Meza y Rojas (2017) realizaron una investigación cuyo objetivo fue caracterizar y evaluar las prácticas de la comunicación no verbal en estudiantes de 9°-A del colegio Militar José Acevedo y Gómez, en el marco de la clase de lengua castellana, para mejorar sus prácticas expositivas mediante un proyecto pedagógico de aula en Cali, Colombia. Esta investigación fue cualitativa, del tipo observación descriptiva. Respecto a la población, fueron 450 estudiantes entre primaria, secundaria y media, cuya muestra comprendía 23 estudiantes del noveno grado, sección A, cuyas edades oscilaban entre los 14 y 17 años. Para el estudio se aplicó dos cuestionarios y una prueba diagnóstica de observación donde se evaluaron los gestos, los movimientos corporales y las características de la voz de una presentación tipo expositiva realizada por cada estudiante. Los resultados permiten reconocer que los aspectos de postura y de expresión de rostro presenta un nivel de desempeño medio, a diferencia de los movimientos corporales y el tono de la voz se encuentran en un nivel bajo. Así también se evidenció que los docentes y los estudiantes desconocen técnicas para mejorar la comunicación no verbal en intervenciones de tipo expositiva. A partir de los resultados se propuso un proyecto pedagógico de aula para que ayude a mejorar los conceptos y la práctica de los elementos de la comunicación no verbal.

Cárdenas, Moreno y Sáenz (2018) realizaron un proyecto que estableció como objetivo investigar sobre el reconocimiento y aportes pedagógicos de los ejercicios de comunicación no verbal brindados por el teatro para mejorar la kinésica y proxémica de los docentes en formación inicial de la Universidad La Salle en la interacción con los estudiantes, en Bogotá, Colombia. El procedimiento del estudio fue cualitativo inductivo, de tipo descriptivo exploratorio, la técnica e instrumento fue la entrevista semiestructurada llevada a cabo por expertos del tema del teatro, los sujetos se organizaron en un grupo experto y un grupo focal. Entre sus conclusiones, los docentes afirman que adquirieron un mayor nivel de gestualidad ante sus estudiantes debido al entrenamiento teatral, los ejercicios de expresión corporal permitieron potenciar los aspectos kinésico y proxémicos. Estos conocimientos y prácticas, fueron útiles para establecer una interacción óptima como docentes lo que ayuda a los estudiantes a su cargo en el proceso de aprendizaje.

Naranjo y Castelo (2021) realizaron un estudio con el objetivo de establecer el teatro como herramienta educativa para la expresión oral y escrita en estudiantes de la carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Aplicaron el método inductivo, de enfoque cualitativo, con los niveles de investigación exploratoria, descriptiva,

bibliográfica y documental. La muestra del estudio estuvo conformada por 12 estudiantes promoción 2017 – 2021 y 6 docentes, siendo los últimos expertos en el tema teatral. La técnica e instrumentos utilizados fueron la entrevista y el grupo de enfoque. Concluyeron que el teatro es una herramienta poderosa para potenciar las habilidades comunicativas, entre ellas la expresión oral para los estudiantes y para toda persona que tiene vínculo con y para la sociedad, pues le permite desarrollar destrezas para comunicarse ante un público, comprenderlo y aplicar estrategias para dirigirse ante él, puesto debido que ayuda a controlar y comprender los significados de los códigos no verbales y verbales, entre otros aspectos.

2.1.2. Antecedentes nacionales.

En la ciudad de Cusco, Saavedra (2016) realizó una investigación cuyo objetivo fue comprobar la efectividad del taller de expresión corporal en el fortalecimiento de las habilidades sociales no verbales en preadolescentes del centro de atención residencial “Aldea Infantil Juan Pablo II”. El diseño de investigación fue cuasi experimental con un solo grupo, aplicada y mixta (cualitativo y cuantitativo). El instrumento y técnica utilizada fue una guía de observación sobre las conductas de los estudiantes. La población fue de 16 preadolescentes en las edades de 10 y 11 años, la muestra consideró solo a ocho preadolescentes. El estudio evidenció que el taller permitió fortalecer las conductas sociales, como entablar contacto visual con el otro, utilizar la distancia interpersonal, aceptar el contacto físico, transmitir emociones mediante la expresión facial, entre otros; el cuerpo se usa como un medio para establecer una comunicación efectiva con el otro o ante un público.

En la ciudad de Arequipa, Nuñonca y Mayta (2017) realizaron una investigación, cuyo objetivo fue determinar el nivel de eficacia de la aplicación del clown como estrategia para favorecer la expresión oral en los estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E. Padre Pérez de Guereñu, del distrito de Paucarpata. Esta investigación responde a un enfoque cuantitativo, con diseño cuasi experimental, contando con dos grupos: experimental y control. La población estuvo conformada por estudiantes del primer grado, siendo la muestra de 50 estudiantes. El estudio evidenció que el grupo experimental en el pre test se ubicó en el 68% en el nivel no adecuado y el 32% en el nivel adecuado; por otro lado, en el post test se ubicó el 84% en el adecuado, el 12% en el nivel muy adecuado y solo el 4% se mantuvo en el nivel no adecuado. Por tanto, se concluye que el grupo experimental alcanzó un nivel mayor a su situación inicial y al grupo control, debido a la aplicación de la estrategia clown los estudiantes aumentaron sus capacidades orales para adecuar mejor sus textos orales a situaciones

comunicativas, expresar con claridad sus ideas utilizando recursos expresivos y mantener el hilo temático durante la emisión de sus textos orales.

En la misma provincia, Chire (2019) realizó una investigación cuyo objetivo fue precisar el nivel de eficacia del Programa “Teatro en acción” para desarrollar la comunicación no verbal en estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa de Gestión Pública 40172 Villa El Golf, del distrito de Socabaya. Esta investigación responde a un enfoque cuantitativo, de tipo explicativo y con un diseño preexperimental, donde se siguió un esquema preprueba, tratamiento experimental y posprueba, con un solo grupo, utilizando la técnica de observación, siendo el instrumento una ficha de observación. Su población censal es de 25 estudiantes, es decir, la muestra es el total de la población por ser un número manejable de sujetos para el estudio. Se evidenció que los estudiantes en el pre test se encontraban en el 80% en nivel regular y el 20% en deficiente en la comunicación no verbal, que involucraba las dimensiones de la kinésica, proxémica y paraverbal. Tras la aplicación del programa en mención, el posprueba señala que el 84% se ubicó en el nivel bueno y el 16% en el nivel regular, mostrando un progreso considerable en la expresión de comunicación no verbal en los estudiantes. Cabe resaltar que la dimensión kinésica, fue la dimensión en que hubo mayor porcentaje en el nivel deficiente y tras la aplicación del programa, se demostró que el 84% subieron a nivel bueno, que implica el logro del uso correcto de los movimientos corporales y gestos en una situación comunicativa.

Desde otra perspectiva, Anticona (2019) realizó el estudio sobre el análisis de los elementos de la comunicación no verbal en el proceso de interacción entre los clowns del grupo Ñatos de Risa y los niños hospitalizados en la sala de pediatría del Hospital Regional Docente de Trujillo en el año 2018. El estudio es de carácter cualitativo e inductivo, debido al tema, el grupo y el escenario estudiado. La población es de seis payasos y los niños que se encontraban hospitalizados en el hospital mencionado anteriormente; además, el periodo de duración fue de julio a setiembre del 2018, así pues, la muestra estuvo conformada por 41 niños y 6 payasos. El diseño de la investigación es de estudio de caso y se ha aplicado la observación descriptiva donde se analizó mediante diarios de campo, videos y una ficha de evaluación aplicado a los niños hospitalizados de 7 a 11 años. Se observó los ocho elementos de la comunicación no verbal: paralingüística, proxémica, cronémica, quinésica, características físicas, conducta táctil, artefactos del entorno y factores del entorno en las intervenciones de cada pareja de payasos; además, entre los más predominantes en el proceso de interacción se encuentra la quinésica; este elemento en relación con los demás ayudaron a mejorar la comunicación y conexión con los niños y los padres, quienes manifestaron una mejora en su estado de ánimo.

2.2.Bases teóricas del comportamiento cinético

2.2.1. La comunicación.

El ser humano es fundamentalmente un ser social. La interacción con otras personas proporciona mejores oportunidades de supervivencia, esa interacción es la comunicación. Se comunican ideas y emociones. Si bien es cierto que el lenguaje verbal nos distingue, la comunicación integral utiliza dos vías, la verbal y la no verbal pues hacen posible la comprensión de los mensajes. Sin embargo, desde una edad temprana, la educación privilegia sólo una de ellas, la verbal, resultando luego tener grandes dificultades al interactuar en entornos sociales más complejas.

Según el Centro Virtual Cervantes, en su *Diccionario de términos clave* (2021), define la comunicación humana como la acción de dos o más personas que tiene el propósito de compartir información, opiniones, experiencia, sentimientos, etc. El éxito comunicativo, depende tanto de las palabras habladas como de los gestos, miradas, posturas, etc., utilizadas de manera pertinente al contexto donde se realiza.

La comunicación eficaz supone también el contexto, un determinado lugar y tiempo; eso implica, pues, no solo el hecho de hablar sino también usar el cuerpo, los gestos y las miradas en el momento de comunicarse. En la interrelación y dependencia de los sistemas lingüísticos y no lingüísticos se vuelve de vital importancia conocer y practicarlos en las interacciones sociales.

Knapp (1982), profesor en ciencias de la comunicación no verbal y desarrollo de relaciones, estableció el comportamiento cinésico como un elemento importante del sistema no verbal:

[El] comportamiento cinésico comprende de modo característico los gestos, los movimientos corporales, los de las extremidades, las manos, la cabeza, los pies y las piernas, las expresiones faciales (sonrisas), la conducta de los ojos (parpadeo, dirección y duración de la mirada y dilatación de la pupila), y también la postura. Fruncir el entrecejo, dejar caer los hombros o inclinar la cabeza son todas conductas comprendidas en el campo de la cinésica... Algunas tienen la intención de comunicar, otras son meramente expresivas. Algunas proporcionan información acerca de las emociones mientras que otras dan a conocer rasgos de la personalidad o actitudes (p, 17)

Las palabras pueden no ser suficientes para comunicar las intenciones o hasta pueden ser engañosas, en cambio el comportamiento cinésico obedece a los sentimientos y las actitudes siendo más difícil enmascararlos, pues son naturales y más reveladores de la persona misma. Es el arte que distingue a los actores para quienes los actos conllevan intenciones que se expresan a través del cuerpo. El cuerpo no es un simple contenedor biológico es una manifestación del ser.

El estudio de Mehrabian y Ferris (1967), sobre la comunicación no verbal y su influencia en las interacciones cara a cara, determinó que en un acto comunicativo el 93% es comunicación no verbal y dentro de este porcentaje, el 55% conforma el comportamiento cinésico durante la interacción; por tanto, el cuerpo tiene la mayor carga de trabajo en el proceso de comunicar.

En un encuentro o conversación, el cuerpo y la palabra tienen la facultad para relacionarse de manera que expresan mensajes del mundo afectivo, sentimientos, estados de ánimo del hablante, como también procesos cognitivos como atención, memoria e imaginación, además de exteriorizar intenciones como la sinceridad, el engaño, cansancio o vitalidad de quien habla, afectando las reacciones de con quien se está interactuando.

La presente investigación se enfoca en el estudio del comportamiento cinésico en la comunicación, por considerarse uno de los sistemas de la comunicación no verbal que tiene una mayor responsabilidad al momento de comunicar; además permitirá conocer de manera detallada sus elementos que la componen.

2.2.2. Definición del comportamiento cinésico.

La kinésica o cinesis, fue fundada por el antropólogo Birdwhistell (1952), quien acuña el término y lo define “como el estudio del comportamiento corporal como forma de mantener y regular las interacciones humanas” (p. 30). Eco, (como fue citado por López et al., 2018), definió la cinesis como “el universo de las posturas corporales, de las expresiones faciales, de los comportamientos gestuales, y de todos aquellos fenómenos que oscilan entre el comportamiento y la comunicación” (p. 95), donde los movimientos son organizados y agrupados, segmentados o globales y poseen un valor comunicativo.

El término comportamiento (López et al., 2018) se define como la actuación de una persona, es una acción que puede ser observable. Baró (2018) añade que en ese caso el comportamiento engloba dos acepciones: la primera es informativa, pues revela información de la que el individuo no es consciente, constituida por movimientos involuntarios o pasivos; por ejemplo, golpear los dedos en una mesa mientras se espera. Mientras que la segunda es comunicativa, pues el individuo lo realiza de manera intencional con un propósito definido, por ejemplo, usar los movimientos de manos en el habla para enfatizar una palabra, conlleva una intención del hablante.

El comportamiento cinésico comprende movimientos corporales, segmentados o globales, que se caracterizan por ser conscientes, es decir, el individuo lo usa de manera

intencional para acompañar sus palabras o aquellos movimientos que le permite transmitir actitudes, clarificar sus ideas o expresar estados de ánimo ante otra persona o audiencia.

2.2.3. El comportamiento kinésico y la comunicación.

Charles Darwin, en su estudio sobre las expresiones de las emociones en 1872, concluye que los humanos y los primates prehistóricos desarrollan el comportamiento no verbal porque les permite cooperar y comunicarse de manera eficiente para el avance de la comunidad. Más adelante, el antropólogo Birdwhistell (como fue citado por Davis, 2019) señala que:

(...) la comunicación no es como una emisora y una receptora. Es una negociación entre dos personas, un acto creativo. No se mide por el hecho de que el otro entiende exactamente lo que uno dice, sino porque él también contribuye con su parte; ambos participan en la acción” (p. 22).

Se trata, pues, de una entrega y recepción de información, consciente o inconsciente, que aporta al acto comunicativo, que se da de manera simultánea o alternada, donde quienes hablan y escuchan se mantienen activos, pues expresan y responden usando su cuerpo para ello.

Birdwhistell acuña el término kinésico o cinésico, del griego kinesis que significa movimiento; desde su punto de vista, es el estudio del movimiento humano, según su significado, pues responde a una organización y estructura similar al lenguaje hablado. Al estudiar el discurso conversacional observó que, así como las frases y las palabras se integran y dividen en niveles distintos, del mismo modo lo hace el cuerpo, llamando kiné al menor movimiento del cuerpo y a los mayores, kinemas; de donde resultó necesario clasificar dichos movimientos en el sistema comunicativo cinésico.

Los elementos del comportamiento cinésicos en un contexto comunicativo, se dan de manera simultánea. En algunas ocasiones se hace necesario dividirlos desde el mayor hasta la menor cantidad de movimientos: posturas corporales, posiciones corporales, miradas, movimientos gestuales y movimientos corporales. Estas acciones adquieren un significado para el interlocutor, le permiten comprender el mensaje como la predisposición, las emociones, intenciones, entre otros aspectos del hablante, que influyen en la información entregada verbalmente.

Poyatos (2018) señala las siguientes funciones de la cinésica al momento de comunicarnos: (1) sustituye palabras, (2) añade información, (3) transmite información de manera involuntaria, (4) apoya las palabras, (5) realza el significado verbal, (6) debilita o contradice el mensaje, (7) repite lo expresado verbal, (8) oculta información y (9) economiza el uso de signos verbales.

Kuhnke (2018) señala que “las palabras transmiten información y describen acontecimientos, el lenguaje no verbal revela emociones y pensamientos ocultos” (p. 77). A mayor control voluntario de los movimientos corporales en relación con la palabra, se establecerá mayor nivel de dominio de la situación y el logro de los propósitos comunicativos. Por ejemplo, atraer la atención de un público, mostrar una actitud positiva para negociar, entre otros, y controlar otros comportamientos: nerviosismo, inseguridades, etc.; mucha de esta información se relaciona al ámbito emocional y actitudinal que se observa en el hablante durante la interacción.

2.2.4. El estudio del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo particular.

Baró (2018) detalla que el estudio de los significados de los mensajes del comportamiento kinésico en un acto comunicativo debe ser estudiado dentro de su contexto y no de manera aislada ya que persigue propósitos claros, de lo contrario se podría malinterpretar sus significados.

Para ello, Rulicki y Cherny. (2011) consideran cinco conceptos fundamentales a para estudiar la comunicación no verbal, que aplica al comportamiento cinésico, en una situación comunicativa: (1) el contexto, determinada por la relación previa de los interlocutores, el propósito y el lugar de la comunicación; (2) la secuencialidad, constituida por la alternancia en la comunicación; (3) la variabilidad, implica los matices de los movimientos; (4) la relevancia, que comprende los patrones durante el tiempo de la interacción; y (5) la sincronidad de lo verbal y no verbal, que van de manera simultánea. Añadido a ello, López et al. (2018) recomienda que para realizar el análisis del movimiento corporal es necesario definir qué se va observar, sin perder de vista las partes del cuerpo involucradas como rostro, manos y brazos.

Cabe mencionar, que todos poseen la habilidad de comunicarnos de manera no verbal; no obstante, el problema surge cuando la forma en cómo nos comunicamos no guarda relación o pertinencia con el contexto en donde se realiza, lo que provoca que el movimiento del cuerpo entorpezca en la comprensión del mensaje hablado y en consecuencia pierda oportunidades en situaciones sociales complejas que afecten su éxito personal o social. En la presente investigación se ha considerado los siguientes elementos del comportamiento cinésico que son pertinente en un contexto comunicativo que presentan posibilidad de potenciar en los estudiantes.

Es necesario clarificar, que el taller de clown ejerce una acción de potenciar el comportamiento cinésico. El término *potenciar*, según la Real Academia de la Lengua Española

(RAE, 2021), se define como “comunicar potencia a algo o incremento que ya se tiene” (párr. 1). Por tanto, se propone estudiar el incremento de las manifestaciones corporales: posturas, gestos y miradas con un valor comunicativo apropiadas al contexto de una conversación y al dirigirse a un público, mediante el taller de clown pues produce efectos favorables al momento de comunicar.

2.2.4.1. Postura corporal.

Corrace (como fue citado por López et al., 2018), denomina postura corporal como “la disposición del cuerpo, o sus partes, con relación a un sistema de referencia predeterminada” (p. 99). Este sistema puede ser otro elemento del mismo cuerpo u otros cuerpos con los que interactúa en un momento dado. Cestero (2016) señala que “las posturas son posiciones, estáticas que adopta el cuerpo humano y que comunica, activa o pasivamente” (p. 6). Como indica Baró (2018) “nuestro cuerpo, tanto si está estático como en movimiento, se está expresando” (p. 22).

Entonces, la postura es la colocación de nuestro cuerpo, de forma global ante otro cuerpo, que puede manifestar una actitud o emoción, en un contexto comunicativo, esta elección puede transmitir información que ayude o entorpezca la interacción. Por ejemplo, como lo explica Kuhnke (2018) una persona con la espalda encorvada, los hombros caídos e inexpresividad facial, emite pasividad e incapacidad; lo contrario de esta postura corporal que manifiesta firmeza y estar preparado para accionar, si el contexto es dirigirse ante a un público u otra persona, con el propósito de obtener credibilidad en lo que dice; la última postura mencionada aporta al propósito comunicativo.

Y es que “la forma que utilizas el cuerpo determina la confianza en uno mismo y la imagen que los demás perciben” (Kuhnke, 2018, p.120). Claro está, que la postura elegida al momento de comunicarnos influye en las reacciones del otro; mediante esta podemos dar información de un estado anímico y la percepción de uno mismo ante otros. En un contexto comunicativo donde debe lograrse elevar el grado de interés y atención, las posturas cerradas, donde los brazos se aplican como barreras y postura encorvada se relacionan a personas carentes de confianza provocando que su audiencia o la otra persona tome en poco la información transmitida en palabras.

La postura corporal abierta es aplicada cuando

una persona reparte el peso entre las dos piernas, con los pies bien plantados en el suelo, ofrece una imagen de confianza y seguridad – siempre que las demás partes del cuerpo también trabajen en la misma dirección –. En esta postura, la cabeza está erguida y firme, el pecho adopta

una actitud abierta y la tripa desaparece metida hacia adentro. Esa es la postura de un ganador” (Kuhnke, 2018, p. 180).

Este tipo de posturas corporales logran dar una primera impresión positiva de sí mismo ante una persona o grupo de personas en el inicio de una interacción.

López y et. (2018) refiere a un estudio realizado por Ervin Goffman donde se observó en un centro de salud mental, que la postura erguida se relacionada con una actitud de dominación o autoridad que le permitía al individuo comunicarse de manera más firme y segura con su interlocutor. Desde el ámbito social, un individuo al mostrar una imagen corporal segura desde la postura corporal, siente mayor confianza y seguridad de iniciar o continuar en el proceso comunicativo. Es necesario reconocer que la alineación corporal correcta, el pecho amplio y los brazos relajados en cualquier posición que se pueda adoptar, sea estática o en movimiento, transmitirá esta imagen segura como también afectará nuestra percepción de nosotros mismos ante otros en una situación comunicativa.

2.2.4.2. Posición corporal.

Kuhnke (2018) señaló que “al dirigir el cuerpo hacia otra persona, el espacio pasa a ser compartido. Queda muy claro un deseo de cercanía” (p. 131). El acercamiento y la inclinación de la posición del cuerpo al otro demuestra que la otra persona tiene nuestra confianza y atención, el otro lo percibe como una actitud receptiva y de respeto ante su persona.

López et al. (2018) señalan que Mehrabian estableció que hay cuatro posiciones diferentes:

- a. De acercamiento, cuando el cuerpo está inclinado hacia adelante transmite interés, atención por la otra persona.
- b. De retirada, cuando el cuerpo se inclina hacia un lado o la inclinación es hacia atrás, manifiesta rechazo o repulsión.
- c. De expansión, donde el pecho elevado, el tronco y cabeza alineada y derecha, y hombros elevados, transmite dominio, orgullo; esta posición se relaciona con personas más seguras o de mayor rango de autoridad.
- d. De contracción, donde la cabeza está hundida, los hombros colgados y el pecho hundido, se relaciona con sentimientos de tristeza, de inferioridad y hasta depresión.

Cabe resaltar que, al estudiar las posiciones del cuerpo mencionadas, debe tomarse el contexto en que se observa. Así también, las posturas de acercamiento y de expansión se relacionan en un contexto comunicativo con una actitud positiva y abierta hacia la interacción.

Si la interacción se produce entre dos personas, las principales orientaciones o posiciones son la lateral (lado a lado) y de orientación frontal (cara a cara), es decir una orientación más directa hacia otro se relaciona a mayor agrado o una actitud positiva para comunicarse. Las posturas y posiciones corporales son considerados movimientos mayores del cuerpo que sirve para proyectar una imagen segura del hablante y manifestar un interés para interactuar (una actitud respetuosa); sin embargo, hay otros elementos que realizan movimientos menores que añaden al éxito en una situación comunicativa.

2.2.4.3. La mirada.

Davis (2019) afirma que “el lugar donde mira una persona indica cual es el objeto de su atención” (p.20); asimismo, Jean Paul Sartre señaló que el contacto visual es lo que nos hace reales y consciente de la presencia de la otra persona, reconociéndolo como ser humano, por tal motivo la dirección de la mirada, directo a los ojos del otro, afirman la existencia de éste y un claro propósito de establecer conexión con él.

Entre sus características tenemos la duración y la dirección del contacto visual hacia alguien. Una mirada sostenida es la que se mantiene la mayor parte del tiempo mirando a los ojos o al rostro del otro lo que demuestra un grado mayor de atención, construyendo un entorno de confianza para la comunicación, pues “para crear una conexión con otra persona, es necesario mantener el contacto visual durante 60-70% de tiempo”. (Kühnke, 2018, p. 86).

También entre sus funciones encontramos que sirve para regular y manejar los turnos de la palabra:

El que habla se encontrará con la mirada del que escucha para averiguar si está atento y también para señalarle su turno de palabra.

Por lo tanto, podemos decir que una función de la mirada es sincronizar, acompañar o comentar la palabra hablada. (PERSUM, 2021, párrs. 2-3).

El que habla se encuentra con la mirada del que escucha para averiguar si se encuentra atento y también darle la señal del turno de la palabra; por tanto, una de las funciones de la mirada es sincronizar, acompañar y comentar la palabra hablada. Si el que habla mira más al que oye, puede verse más persuasivo y seguro, mientras que, el que evade de manera excesiva la mirada puede relacionarse a sentimientos de temor, vergüenza o culpa. Otro aspecto, es la dirección de la mirada hacia el otro, mientras que hay un aumento de la frecuencia del pestañeo o parpadeo que se relaciona a estados nerviosos, de ansiedad o de confusión, que genera un bloqueo visual o una barrera que se relaciona a rechazo o desdén.

La mirada también se relaciona con la expresión de las emociones al momento de comunicarnos, pues nos permite que las formas de mirar denotan una emoción subyacente que acompañan y clarifican el mensaje, dando un valor emotivo y mayor comprensión sobre los sentimientos del hablante y estimula reacciones emocionales de quien escucha y observa. Las personas que no muestran una mirada sostenida presentan grandes dificultades para expresar emociones en sus discursos verbales.

En el acto comunicativo, una mirada hacia el rostro del interlocutor, de forma relajada y de forma constante nos permite capturar la atención de los oyentes y la veracidad del mensaje verbal. Cabe mencionar, que el punto donde se dirige la mirada durante la comunicación tiene un importante impacto en la respuesta de la otra persona.

2.2.4.4. El uso de gestos.

Cestero (2017) refiere que el cuerpo ofrece muchas posibilidades de movimiento, pero propone dos tipos básicos, que se encuentra relacionadas entre sí: los gestos faciales y los gestos corporales. Los movimientos faciales sirven para expresar emociones; mientras que, los gestos corporales sirven para señalar, enfatizar, reemplazar la palabra, etc.

Algunas de las funciones de los gestos es acompañar el mensaje verbal de manera sincronizada, permiten la retroalimentación, son eficaces para ilustrar los objetos o acciones que son difíciles de verbalizar y ayudan a la expresión emocional. También los gestos en relación con el habla, la mirada y la sonrisa se encuentran dentro de las habilidades sociales.

2.2.4.5. Gestos corporales.

El uso de las manos y brazos durante la emisión de un mensaje verbal contribuye de manera significativa al discurso. Paul Ekman, investigador influyente de la comunicación no verbal, desarrolló un sistema de clasificación de los gestos corporales y los categorizó en: emblemas, ilustradores, reguladores y adaptadores. Para efectos de la investigación, solo estudiaremos los ilustradores, pues son los movimientos directamente unidos al habla y se realizan de manera intencionada en situaciones comunicativas.

Rulicki y Cherni (2011) explican que los ilustradores son actos no verbales que son utilizados para “repetir, destacar o ilustrar los mensajes orales” (p.46). Estos movimientos corporales clarifican las ideas verbales para su comprensión. Añade, Knapp (1985) que los gestos ilustrativos mantienen una sincronía con el contenido verbal. Al tiempo que se emite un mensaje verbal, los movimientos de manos y brazos destacan frases, palabras o grafican los mensajes.

Dependiendo del grado de sincronía con el discurso oral, cuando el gesto corporal anticipa las palabras se realizó de manera inconsciente; sin embargo, cuando hay una pausa entre el discurso oral y los gestos, es consciente. La falta de gestos corporales en un discurso se relaciona a la falta de interés del hablante que repercute en la respuesta del interlocutor (Kuhnke, 2018, p. 47)

Los gestos ilustradores son realizados de manera intencional, enriqueciendo el discurso oral y dando, en algunos casos, credibilidad al mensaje. Ayudan a clarificar las ideas pues permiten separar el discurso en parte o funcionan como un sistema de puntuación. Además, amplían el contenido del mensaje describiendo o dibujando los objetos, añadiendo un valor significativo a ciertas palabras o frases.

López et al. (2018) explican que en la investigación de Rauscher, Krauss y Chen sobre los gestos, habla y el acceso léxico, se descubrió que las personas que dialoga con sentimientos y emociones que se relacionen con el desaliento, cansancio o preocupación por la impresión de los demás, mostrará un menor uso de ilustradores durante sus interacciones comunicativas. En cambio, cuando las personas que muestran interés, entusiasmo o escasa preocupación por lo que piensen los demás de él, emplearán una mayor cantidad de ilustradores durante su comunicación. A mayor confianza de la persona los gestos ilustradores le permitirá transmitir de manera más convincente sus ideas y emociones.

2.2.4.6. Gestos faciales.

El rostro del ser humano permite la expresión de emociones, proporciona información sobre la personalidad, el interés de la persona y contribuye a conocer las respuestas o sentimientos de los demás en el acto comunicativo; por tal motivo se le ha considerado su función exhibidora de afectos como de actitudes de la persona. Precisamente el rostro es la zona del cuerpo que más se observa durante la comunicación.

López et al. (2018) refiere que los estudios de Darwin sobre la relación del rostro con las emociones, destaca que realiza distintas funciones: la función adaptativa, que le permite dirigir la conducta para su supervivencia; la función motivacional, que logra que la persona produzca una reacción de otra; y la función social, que permite a otros predecir nuestro comportamiento. Este último, es de vital importancia para la interacción comunicativa humana, pues sin la expresión de emociones sería difícil trabajar en comunidad.

Kuhnke (2018) propone dividir las expresiones faciales apropiadas para una conversación o dialogo y las divide en dos grupos: abiertas y cerradas. En las abiertas, los ojos adoptan un rol activo, la boca esta relajada y la cabeza esta inclinada con interés. Mientras que

la cerrada, los labios están tensos, el ceño fruncido y los ojos cerrados ligeramente, transmite rechazo.

Los patrones de movimientos del rostro involucran tres regiones faciales principales: frente y cejas, ojos y párpados y la parte inferior de la cara, éstas permiten diferenciar una emoción de otra. Los diferentes estudios al respecto han considerado las emociones básicas, reconocidas de manera global son: la alegría, la tristeza, el miedo, el asco, el enojo y la sorpresa.

Los patrones gestuales faciales son: la alegría es la sensación de placer y bienestar, se manifiesta mediante la contracción del músculo que viene del pómulos al labio y del orbicular que rodea al ojo, las mejillas tienden a elevarse. La tristeza es la sensación opresiva, de pérdida o carencia que produce desánimo, se caracteriza por la caída de los párpados superiores, las cejas forman un ángulo interior superior, el entrecejo se arrugan y la comisura de los labios se inclinan hacia abajo o tiemblan. El miedo es la sensación de agitación causada por la percepción del peligro, se caracteriza por elevar al máximo los párpados superiores, los inferiores se mantiene tensos, las cejas levantadas y la boca abierta o tensa. El asco es la sensación de repugnancia debida a la percepción de un estímulo desagradable, se caracteriza por la contracción ligera del músculo que frunce la nariz y estrecha los ojos, las cejas bajas, empujando hacia abajo al párpado superior, el labio superior levantado y el inferior levantado y empujando hacia arriba el superior. El enojo es el deseo de reaccionar agresivamente contra algo, que se produce ante una ofensa, torpeza propia u obstáculo, se caracteriza por la mirada fija, las cejas bajas y contraídas al mismo tiempo, párpados superiores e inferiores tensos y labios apretados o la boca abierta y tensa. La sorpresa es la sensación súbita e inesperada de asombro, se caracteriza por las cejas levantadas en curva y elevadas, arrugas horizontales en la frente, párpados abiertos, la mandíbula abierta con los labios y dientes separados.

No es lo mismo escuchar una voz sin observar el rostro que la emite; cuando las personas son capaces de utilizar la expresión facial como un elemento comunicativo permiten expresar emociones en sus ideas lo que permite dar un valor significativo a su mensaje hablado e influir en la comprensión de éste.

2.2.5. La neurociencia y el comportamiento cinético.

Los últimos descubrimientos en los estudios del funcionamiento del cerebro han permitido comprender el comportamiento humano mediante la observación de las reacciones de éste ante un entorno. Los hallazgos neurocientíficos han logrado replantear la forma en cómo enseñamos y cómo aprendemos, es decir, conocer el proceso que acciona nuestro cerebro

cuando desarrollamos capacidades mentales relacionadas a la creatividad, aprender otra lengua, entrenar alguna habilidad artística o comunicarse de manera efectiva.

Para comprender la forma como el cerebro procesa la comunicación verbal y no verbal es necesario conocer la actividad de las partes del cerebro: cerebro reptiliano, el límbico y el neocórtex. El primero controla todas las funciones vitales para la supervivencia como la respiración, el ritmo cardiaco, entre otras, es instintivo, automático y no consciente. El segundo, gestiona las emociones, recibe información de los sentidos y reacciona de forma inmediata, es muy rápido, es el responsable de la toma de decisiones y trabaja a nivel no consciente. El último, es responsable del pensamiento consciente, como el lenguaje, la lógica, etc., es más lento, racionaliza las emociones e impulsos y se expresa mediante la palabra.

La comunicación humana se produce mayormente a nivel no consciente, donde el neocórtex procesa cuarenta bits de información por segundo, mientras que el límbico es capaz de hacerlo a once millones más por segundo, siendo el encargado de la expresión de emociones mediante el cuerpo; demostrando una estrecha relación en cuerpo, emoción y razón de manera conjunta en la comunicación y la socialización.

Los humanos son seres sociales, preparados biológicamente para relacionarse con otros semejantes, siendo el contacto social una necesidad básica común, se manifiesta desde el nacimiento. En los primeros días de nacido se observa el entorno, especialmente los rostros humanos y los movimientos corporales. Al crecer, se reproducen los mismos movimientos, comportamientos, tonos de voz para luego aprender a hablar y comunicarse a partir de los modelos observados; y esto, es gracias al cerebro, que está preparado biológicamente para imitar lo que ve.

No obstante, se aprende e imita tanto lo positivo como lo negativo; por ejemplo, comportamientos sociales o antisociales, estereotipos culturales, hábitos comunicativos perjudiciales. Por ejemplo, todos están programados para expresar emociones mediante el rostro; sin embargo, si la familia o la comunidad no manifiesta expresividad, el individuo aprende a reprimir la manifestación emocional, que en el entorno debería ayudarlo a interactuar, pero en otros contextos sociales complejos, no.

Un entrenamiento continuo logrará adquirir nuevos modelos, que ayudan a convertir a la persona en comunicadores efectivos: más atentos, receptivos, flexibles; para ello, es necesario la activación de la recepción de señales que todos los individuos tienen: sus sentidos, en especial la vista, que recogerá información de nuevos modelos. Lo anterior, no refiere a la acumulación de saberes sino a estímulos que el cerebro debe relacionarse al goce y placer, que lo conduzca a aprender haciendo; que fomente la comunicación, el uso de la palabra y el cuerpo,

en interacciones comunicativas, que le permita poner en práctica sus habilidades comunicativas verbales y no verbales, pues está diseñado para aprender de ese modo.

2.3. Bases teóricas del clown

2.3.1. Aproximaciones históricas del clown.

El clown es una figura emblemática para la comedia, un personaje provocador de emociones y sentimientos, caracterizado por establecer una estrecha relación con el público y que lo ha convertido en un personaje con grandes capacidades en el momento de comunicar.

Los primeros antepasados del clown, se encuentran en la antigua Grecia, donde se caracterizaban por ser calvos y con vestuarios más grande de lo usual, que actuaban como personajes secundarios en farsas, mimos o parodiaban a las figuras principales. En la Edad Media, actúan en las cortes reales y en las calles, caracterizado por sus atuendos que mostraban deformidades físicas y la parodia de sus semejantes. Es en la Comedia del Arte italiano, donde adquieren mayor relevancia, siendo categorizados: el Zanni o sirviente, el Arlequín que demostraba ser criado gracioso y tonto, pero luego se convierte en tramposo y astuto acróbata (Sánchez, 2016).

En Europa, en el siglo XVII, los clowns medievales encuentran un lugar en el circo moderno, donde aprenden actos acrobáticos, malabaristas y cómicos, caracterizado por vestir con grandes zapatos, abrigos sin mangas, cabellos rizados enormes y sombreros; así es, como por primera vez aparece la palabra clown, para designar a este actor que hace reír al público en el circo (Nuñonca y Mayta, 2017).

En 1805 aparece el primer clown teatral Joseph Grimaldi, más conocido como Joey, considerado como el padre del clown moderno; su interpretación se asemejaba a una caricatura, en sus números aparecía en escenas de persecución y acciones cómicas. Por otra parte, en 1858 el circo americano da a conocer a la primera mujer clown de circo, Amelia Butler. Y en 1900, algunos clowns demostraron habilidades para cantar y componer canciones para los espectáculos circenses.

A finales del siglo XIX, al clown se le da el poder de la palabra en escenas, que hasta ese entonces era apartado para el director del circo, dando origen al famoso dúo cómico: el Clown Blanco y el Augusto. El dúo cómico, entretenía al público mientras se preparaba el otro número, la idea era provocar tensión, admiración, miedo y risa que generaban en el espectador una serie de emociones, sin la necesidad la narrativa o la representación de una historia, sino

situaciones que provocaran la carcajada, el placer y el divertimento del público (Velásquez, 2015).

El Clown Blanco es caracterizado por un maquillaje en el rostro de color blanco, las cejas bien acentuadas, un lunar en la mejilla, vestuario impecable con lentejuelas y un sombrero blanco; que representa la imagen de autoridad. Mientras que el Augusto es distinguido por dibujarse una enorme boca (como si quisiera esconder sus emociones), ojos bien marcados, vestuario de gran medida o muy pequeña, de formas y colores, con zapatos grandes, un sombrero y una nariz roja. El Augusto mira al mundo con curiosidad y con una actitud distraída, lo que produce que se golpee constantemente con los objetos o muros lastimándose la nariz, considerado como una de las creencias del uso de la nariz roja (Velásquez, 2015).

La relación de estos dos clowns se asemeja al adulto y el niño, Clown Blanco y Augusto, donde parodian la relación jerárquica en situaciones cómicas enriquecidas por gags, elementos sorpresivos (caídas, lanzamientos de agua, etc.) y animación de objetos (sillas que se mueven solas, etc.). El Augusto da la impresión de ser víctima de la situación o encontrar alternativas poco usuales para superar el fracaso en escena (Velásquez, 2015).

En 1997, Jacques Lecoq, pedagogo teatral, realiza el estudio del teatro físico, destacando su interés por el personaje clown y su técnica que permite recuperar en el actor su capacidad de juego, su autenticidad y la oportunidad de presentarse ante un público indefenso; propone una pedagogía del fiasco o fracaso que llevaría al clown del circo al teatro. De este modo, establece los principios de la enseñanza del clown teatral, los cuales siguen vigentes hasta el día de hoy en distintos estudios del arte dramático (Lecoq, 2003).

La herencia práctica del clown, le ha permitido derribar la cuarta pared y comunicarse directamente con el otro, superando las barreras culturales y de tiempo. Es un personaje que se expresa en libertad, se comunica de manera directa, muestra su lado gracioso y torpe al jugar con las palabras, gestos y acciones (Blancas y González, 2017).

El clown actual es la continuidad del Augusto, ese personaje que se abre espacio entre la razón de los hombres, adoptando una estética y lenguaje definido. Sale del circo para ver el mundo, el teatro, la calle o cualquier lugar, para encontrar y jugar con el Clown Blanco de la sociedad al fracaso, accidente y la proeza, con el deseo de ser amado y aceptado por el público.

2.3.2. El clown.

Detrás de cada clown hay un ser humano con gran deseo de expresarse, comunicarse y compartir con el otro. Su origen se relaciona a personajes cómicos muy cercanos al público,

relacionados a lo ridículo y la capacidad de superar la frustración mediante el juego, sin temor a la risa del otro.

Scovenna (2015) explica que la palabra clown viene del inglés, y significa payaso. La construcción de dicho personaje es mediante el uso de la nariz. El actor o la actriz muestra sus emociones ocultas ante un público, con quien interactúa contantemente. Su capacidad gestual y corporal son los medios que utiliza para dar a conocer al público lo que siente en un momento determinado para obtener una respuesta de éste, estableciendo una comunicación abierta desde lo no verbal.

Velásquez (2019) refiere que es un personaje que se encuentra en el mismo individuo y que sale a relucir mediante el juego, donde se da lugar al descubrimiento de sus debilidades y una expresión de sus características más ridículas, que le sirven para crear historias. No es un tonto fingido, sino es la persona en conexión con su lado más inocente que sale cuando juega sin convenciones o prejuicios.

Gené (2016) considera que el clown es un personaje, igual que otros personajes teatrales y es encarnado por un actor o actriz. Su forma de presentarse, de actuar y de interactuar contradice a lo socialmente aceptado. Además, el clown, como todo personaje, manifiesta su forma de ser por como viste, actúa, habla y se relaciona con su entorno, con otros y con él mismo, logrando distanciarse de otros personajes; siendo su factor distintivo su capacidad de hacer reír a partir de la exhibición de sus debilidades e involucrarse en situaciones accidentales y de enredos.

El clown es, pues, un personaje que se caracteriza por usar una nariz roja, que al mismo tiempo le funciona como una máscara que le permite un desdoblamiento y transformación de sentir, pensar y actuar, que no responde a las convenciones de su identidad social y evidenciar otra de manera singular, que le permite expresar y comunicarse libremente desde el juego, la espontaneidad y la empatía.

Aclara Moreira (2015) que la persona que interpreta su clown se vuelve a nombrar, desdoblando otro ser en él. Vive desde esa ficción sin perder la realidad de su ser cotidiano. Es por tal motivo que el proceso de construcción del personaje llevará a la persona a alejarse de su forma de ser aprendida y encontrará otra forma de ser por su vestir, actuar, andar, usar la nariz roja, mediante el juego teatral y las improvisaciones, los medios para lograrlo; durante el proceso mantendrá una comunicación constante con otros.

2.3.3. Características del personaje clown.

Los autores Lecoq (2003), Jara (2010) y Moreira (2015) concuerdan que las características más sobresalientes del personaje clown se construye basado en aspectos ocultos de la personalidad de quien lo interpreta; esto lo diferencia de otros personajes teatrales, pues se basa en la mejor versión de uno mismo, siendo más sinceros, apasionados y transparentes.

El personaje clown rompe la cuarta pared que existe en el teatro y se permite mantener una comunicación directa con el público a quien hace parte de sus juegos escénicos, comparte sus ideas, emociones y sentimientos desde acciones físicas enérgicas y fuera de lo convencional. El personaje clown también toma en cuenta las reacciones del público como una forma de retroalimentación que le sirve para seguir jugando.

El individuo libera su ser clown mediante el uso de la nariz, que le sirve como una máscara que permite transformar la expresión de todo su cuerpo y guardar el anonimato de la persona que la porta, protegiéndose del juicio y juzgamiento de quienes observan.

Otro rasgo importante del clown, es su capacidad creativa que le permite mantener una actitud positiva en el juego improvisado, siendo capaz de mostrar su ridículo, su fracaso y su proeza. Se involucra en situaciones llenas de errores que logran emocionar y colocar al espectador en una posición de superioridad que incita su risa, su ternura o lo convierte en su cómplice.

2.3.4. Propuestas pedagógicas del proceso de construcción del personaje clown.

La técnica de clown de la escuela francesa de Jacques Lecoq ha sido enriquecida a través del tiempo, logrando proponer distintas didácticas para el proceso de construcción del personaje, que le permite separarse del circo y enfocarse a un clown más teatral. Para ello, se expondrá las propuestas pedagógicas de Jacques Lecoq y otros autores de renombre como Jesús Jara, Cristina Moreira, Hernán Gené y Ana Velásquez, que gracias a sus estudios y prácticas pedagógicas han logrado esquematizar sus procesos y compartir sus ejercicios propuestos por ellos mismos o adaptados del circo al teatro, que han sido aplicados en sus formaciones o talleres. Cabe mencionar, que los autores en mención comparten la visión del teatro físico, enfatizando la creación y expresión a partir del cuerpo para sus propuestas pedagógicas de construcción del personaje clown.

Lecoq (2003) propone en su proceso de la construcción de personaje clown: (1) el descubrimiento del lado irrisorio a partir de la exhibición de una debilidad personal relacionada al esquema corporal, formas de moverse y gestos que no se le ha permitido expresar al

individuo. (2) El uso de la nariz clown y la mirada para establecer el contacto con el público y dejarse influir por sus reacciones en juegos interpretativos. (3) La relación con sus pares donde desempeñan roles circenses jerárquicos en escenas de improvisación o situaciones con consignas (Clown Blanco, Augusto y Segundo Augusto). (4) El trabajo sobre el fracaso desde improvisaciones que muestran el fracaso de la pretensión (anuncio de algo asombroso que no es) y del accidente (no consigue hacer lo que pretende) ante un público. Finalmente, (5) la realización de un espectáculo a partir de las experiencias, a partir de la escritura de la dramaturgia y ensayo, donde incluye elementos como variedades cómicas (gags), lo absurdo (contraposición de dos lógicas) o lo excéntrico (la acción de algo diferente a lo usual) para ser representadas ante un público.

Jara (2010) basa su proceso en la escucha, la confianza, la expresión de emociones y la capacidad de crear mediante el juego. Sus contenidos los ha ordenado de la siguiente manera: (1) juegos de calentamiento que permiten la preparación corporal, la desinhibición individual y grupal. (2) Juegos de preparación que permiten la expresión y la comunicación oral y corporal en distintas propuestas de improvisación individual, en parejas o grupal, sin el uso de la nariz. (3) Improvisaciones con nariz, donde se promueve la respuesta espontánea para la creación de situaciones a partir de consignas o reglas claras, juegos con las emociones, juegos de roles, juegos narrativos o de relatos, la complicidad y la conexión desde la mirada que se realiza desde el gesto corporal y la palabra, en la mayoría de casos.

Moreira (2015) señala que sus unidades de estudio del clown son: (1) el lenguaje, donde se trabaja la sonoridad vocal mediante ejercicios de imitación de sonidos, animales, personas, en diferentes ritmos. (2) La corporalidad, trabaja la exposición física como la construcción del movimiento y la actitud corporal definida mediante el vestuario, la expresión del ridículo desde el esquema corporal a través de juegos de imitación, el uso de la nariz y la acción del cuerpo a partir de los movimientos de cabeza, tórax, manos y pies. (3) La manipulación de materiales y de objetos (4) La relación entre pares, donde realiza ejercicios de improvisación de status o poder. (5) La inclusión de la música, donde se adquiere habilidades para el canto o aprender a tocar algún instrumento. Finalmente, (6) la composición de escenas breves, mediante el trabajo del lenguaje, las circunstancias y el conflicto del personaje, como requisito indispensable es haber participado en diversas escenas improvisadas, reconociendo los aspectos de su clown de manera definida y estar dispuesto a mostrarla mediante una escena ante un público.

Gené (2016) detalla que su propuesta de taller de clown consta de siete partes: (1) El ser humano, afectado, antes que nada, donde se trabaja situaciones a partir de consignas que le permite desarrollar la conciencia de ser observados y aprender a correr el riesgo a fallar. (2) El

ser sincero y espontáneo, le permite reaccionar a estímulos, desarrollar su capacidad de hacer reír a otros desde la ingenuidad o torpeza mediante la propuesta de situaciones. (3) En escena, no quitarse los problemas de encima, desde su personaje realiza juegos e improvisaciones donde se proponen problemas desde el inicio. (4) La nariz de clown, le permite usarlo como una máscara para provocar la transformación de esquema corporal, expresarse de manera exagerada y comunicarse mediante la mirada. (5) Improvisaciones más exigentes, donde se trabaja de forma triangular: el actor/clown, compañeros de escena (jerarquías clowns) y el público desarrollando su capacidad de escucha, observación y reacción. (6) Entrar en la dramaturgia del personaje, permite que a partir de su experiencia en las improvisaciones anteriores muestra características definidas, descubiertas en la exploración de su personaje (caminar, hablar, mirar, etc.) en situaciones propuestas, con objetivos claros antes de entrar a escena y reconocer su rol clown en cada circunstancia. Finalmente, (7) el primer montaje, se refiere a la creación de una dramaturgia para montar un pequeño número desde su personaje clown, proponer un conflicto y siendo capaz de escuchar al otro para aplicar cambios para lograr la puesta final ante un público.

Los principios de la propuesta de Gené son el juego, la reacción a los impulsos físicos, estar presente, ser sinceros al responder, ser transparente ante otros, aprender a desarrollar un juego escénico, reconocer las intensidades dramáticas, reconocer al público y soportar la risa del otro.

Velásquez (2019) realiza una recopilación de juegos y los agrupa para proponer un proceso, que no obedece a una secuencia y puede ser utilizada de forma no ordenada: (1) jugar, donde se propone recuperar la espontaneidad y creatividad del sujeto que permite el movimiento, la interacción y la reacción mediante juegos de atención, expresión corporal y contacto con el otro. (2) Juegos físicos, para jugar con el ridículo donde el sujeto descubre las propias características irrisorias o ridículas a partir del cuerpo que expone ante otros. (3) Ejercicios colectivos para jugar con su propio ridículo, donde se desarrolla la escucha, la atención, la confianza en el otro y la aceptación de error ante un grupo. (4) Familias de payasos, desde la referencia de una familia, le sirve para jugar a compartir mediante la escucha, la acción-reacción y comunicar lo que siente o emociona a sus pares en improvisaciones. (5) Jugar a la parodia, desde juegos de imitación, de exageración y de parodia con las figuras e ironías de la sociedad, son trabajadas desde el cuerpo y la palabra. (6) Jugar con las emociones, mediante ejercicios e improvisaciones se adquiere mayor confianza en sí mismo y se desarrolla capacidades singulares de emocionarse. (7) El nacimiento del clown, se propone mediante el uso de la nariz como máscara, la mirada y la revelación de su identidad clown en interacciones

con otros. (8) Contravestido clown, se relaciona con juegos de cambios de vestuarios que permite explorar sus defectos corporales o comportamientos que no corresponden a la vestimenta (policía torpe, etc.). (9) Dúo clown, es la creación de situaciones basada en improvisaciones donde los personajes clown dan lugar al conflicto desde la diferencia de acciones, jerarquías (Augusto y Clown Blanco), características, problemas o accidentes. (10) Entradas de clown, propuestas de improvisación donde el personaje clown caracterizado, se dispone sólo en escena a jugar con el público mediante el fracaso de la pretensión y del accidente. Y, (11) jugar con objetos, se propone improvisaciones y juegos teatrales con objetos de manera individual o grupal que permita estimular la imaginación, la creatividad y proponer motores de acción para la creación de escenas o números clown.

Los autores mencionados basan sus procesos en herramientas lúdicas como son los ejercicios dramáticos, juegos dramático e improvisaciones que permiten que el actor accione y reaccione de manera espontánea para la creación escénica posterior (Gené, 2016). Las situaciones son imaginarias o cotidianas e impulsan al individuo a actuar desde un comportamiento corporal y oral poco convencional, siempre dentro del marco del juego. En una constante comunicación con el público, con otro clown y con él mismo, de manera clara con el cuerpo y las palabras.

Pasaremos a desarrollar los componentes utilizados para la presente investigación y los objetivos que integran la construcción del personaje clown de este estudio.

2.3.4.1. Descubrimiento de lo irrisorio y ridículo.

La palabra ridículo, según la RAE (2021), indica que es algo que por su rareza o extravagancia mueve o puede mover a risa. Y la palabra irrisorio es que mueve a risa y burla. Es decir, un comportamiento extraño o fuera de lo común en una persona puede provocar la risa en otra.

Gené (2016) propone que el camino para descubrir el clown de uno mismo, es reconocer el propio ridículo, aceptarlo, compartirlo y permitir que otros se rían de él. Entonces, la búsqueda de este personaje en la persona se convierte en la reconstrucción de ella misma, en una nueva identidad que muestra aspectos ridículos e irrisorios, que se encuentra oculto en la propia persona.

Toda persona tiene aspectos graciosos o ridículos, sin embargo, desde la infancia es condicionada para ocultarlos pues no son aceptados socialmente. Y es mediante la técnica del clown que se provoca que esta personalidad emerja para su reconocimiento, aceptación y ser visible ante un público.

A. El cuerpo cómico.

Para descubrir el aspecto irrisorio del cuerpo se tiene que jugar con éste para lograr romper los patrones inhibitorios que han sido condicionados para bloquearlos y permitir su expresión libre, el juego y la risa.

Velásquez (2019) propone jugar con el propio esquema corporal, donde los movimientos y posturas dominantes de la persona son cambiadas y llevadas a la exageración. Bergson (2018) explica que una fisionomía cómica puede lograrse mediante la “deformidad que una persona bien formada logre imitar” (p. 15). La acción de imitar permite explorar otro esquema corporal distinto al propio; entre más diferente sea al propio, como la imitación de animales, objetos o personas alejadas a la forma cotidiana de ser, más contribuirá a revelar aspectos escondidos del cuerpo. Rodríguez (2021) explica la desmecanización del individuo. el reconocimiento y ruptura de patrones de andar, moverse y responder corporalmente fuera de lo acostumbrado. Mediante los juegos teatrales relacionado a la imitación, exageración o aun la parodia, permite encontrar el propio ridículo.

Por otro lado, la imaginación debe conectarse con la infancia vivida, con la capacidad de arriesgarse a crear desde la imposibilidad e intentar hacer cosas nuevas, pues cuando crecemos la razón y la lógica nos encuadra a un molde o una forma de ser y hacer. La capacidad imaginativa llevada a la representación, provoca que una parte escondida se libere, permitiendo que el cuerpo y la voz sean los medios para fiscalizar las ideas.

Mediante el juego, el individuo aprende a tolerar la risa del otro, disminuye sus propios enjuiciamientos y se muestra disponible a la interacción que lo posibilita a divertirse en grupo; es decir, el individuo mediante el juego expresivo aprende a comunicarse desde el cuerpo y la voz, expresando, accionando y reaccionando de manera creativa a estímulos físicos o imaginarios desde la lúdica teatral que le permite relacionarse de manera más segura.

B. La nariz de clown.

Velásquez (2019), indica que la nariz clown es un elemento representativo del personaje, pero no debe ser utilizado como un accesorio u objeto cualquiera. La autora concuerda con Jara (2010), en que el intérprete debe usar la nariz clown como una máscara que posibilita el desdoblamiento y la metamorfosis del intérprete.

Como lo explica Isarre (2018), al colocarse la nariz clown, se asume que ocurre una transformación interna que le permite comportarse de manera distinta para conectar su personalidad clown. Entonces, la persona debe entregarse a la simple idea de que la nariz clown borra los límites entre lo que ella representa y la necesidad de la revelación de su otro yo.

Jara (2010) señala que la nariz clown es un objeto de color rojo, redondo (en la mayoría de los casos), aunque puede tener algunas variaciones de forma como alargadas o puntiagudas, que se adhiere a la piel y cubre la nariz de la persona. Por otro lado, Lecoq (2003) lo define como un dispositivo que permite emerger la ingenuidad y fragilidad del individuo, este pequeño dispositivo en medio del rostro logra desdibujar la expresión, dándole un acento ridículo, donde resalta la expresividad de los ojos y la boca.

Gené (2016) explica que la nariz clown debe ser usada como una máscara teatral, por tanto hay reglas técnicas para su uso: la primera es que se mira con la nariz, es decir el personaje mira hacia donde dirige la nariz; la segunda, la nariz debe ser bien colocada y no debe ser tocada ante el público, pues pierde expresividad; la tercera, la nariz no se quita en escena o delante de la audiencia, el intérprete deberá encontrar un lugar fuera de la vista del público para retirarla; y, por último, la nariz debe ser manipulada y utilizada con la importancia debida. (p. 82)

Desde la práctica, se considera a los ejercicios del uso de la nariz clown como el nacimiento del personaje; a partir de un estado de relajación se hace entrega de la nariz clown para conectar y transmitir ingenuidad y simpatía (Velásquez, 2019). Para darle el sentido de ritualidad de una máscara, es necesario actividades con música y accesorios como sombreros y otros elementos, dentro de un contexto de fiesta de disfraces (Lecoq, 2003), que permite explorar esta nueva forma de estar e interactuar con otros desde esta nueva forma de ser.

De esta manera, el uso de la nariz de clown se relaciona al proceso de aceptación del lado irrisorio que permite interactuar con otros de manera graciosa, cómoda y lúdica; es por ello que se realizará ejercicios de encuentro con otros clowns o con la audiencia, buscando la cercanía del personaje clown con otros y realizar acciones sencillas como saludar, presentarse, etc.

C. La mirada clown.

Velásquez (2019) señala que los ojos del clown son su alma. Podría indicarse bajo dos aspectos: el primero, Jara (2010) señala que “si un clown no nos mira, no existe” (p. 88), entonces la mirada se convierte en un elemento para validar la presencia del personaje en un espacio y tiempo. El segundo aspecto, señala que la mirada “es la autopista de comunicación donde circula toda la información” (Vigneau, 2016, p. 41). Es decir, la mirada es el elemento primordial para compartir ideas, emociones y sentimientos del personaje, asimismo recibir lo mismo de quien lo observa.

Isarre (2018) menciona que, como principales características de la mirada clown son los ojos bien abiertos, con la intención de no perderse nada y mostrar inocencia y debe ir acompañada de la nariz clown. Jara (2010) también menciona que el mirar al público debe ser cara a cara, con mucha confianza y respeto. La forma de mirar es directa hacia la audiencia, en los primeros ejercicios se trabaja la mirada sostenida, es decir, mantener la mirada hacia alguien de manera relajada, esto permite que la persona pierda el miedo de ser observada.

Velásquez (2019) propone mostrar vulnerabilidad y transparencia, mediante el juego de acciones sencillas, los clowns se miran y se reconocen como tal. Para esto, el uso de la nariz clown es imprescindible. Por otra parte, Jara (2010) señala que el clown debe mostrarse ante un público (no necesariamente otros clowns) mostrando una sensibilidad máxima, es decir, estar muy receptivo a la reacción de la audiencia. En los ejercicios propuestos por el autor, propone en la primera fase perder el miedo de mirar a las personas a los ojos; y, en la segunda fase, expresar desde la mirada una intención clara y observar la respuesta del público; finalmente, en la última fase, comunicar un mensaje desde la mirada y las palabras.

Como resultado, la persona muestra su lado irrisorio al utilizar la mirada en relación con sus mensajes orales como medio de comunicación de su mundo interior, sus intenciones; dirige el contacto visual al público y se deja influir por las reacciones de éste, relacionadas con la risa.

2.3.4.2. Aceptación del fracaso.

El diccionario de la Real Academia Española, el término fracaso tiene las siguientes acepciones: (1) resultado adverso, (2) suceso lastimoso inopinado y funesto, (3) caída o ruina de algo con estrépito y rompimiento.

Velásquez (2019) explica que las situaciones de fracaso llevan una connotación negativa en el teatro y la vida; no obstante, el personaje clown busca construir una escena llena

de errores. En otras palabras, el personaje clown necesita encontrarse en situaciones que presentan grandes dificultades para realizar una tarea simple.

Gené (2016) señala que en la vida cotidiana el ser humano inclina su tendencia a evitar los problemas; no obstante, en el teatro y el clown los personajes juegan con los problemas para crear el drama. La torpeza (reacción fuera de tiempo), lo fortuito (lo no programado) y lo contradictorio (oposición de dos cosas) son los elementos que promueve el maestro en las improvisaciones para conducir a los personajes clown a situaciones dirigidas a mostrar su fracaso. Sánchez (2016) señala que la labor del profesor consiste en promover el aspecto lúdico mientras controla el juego escénico, que tiene la potestad de detener o añadir propuestas en el proceso de improvisación de los clowns, logrando la aceptación del error de manera ligera y tolerable.

Jugar a fracasar se refiere a la construcción de situaciones llena de errores que emocionan al público, pues cuando pierde gana la risa del público (Velásquez, 2019). Lecoq (2003) señala que puede presentarse de dos maneras: fracaso por pretensión y fracaso por accidente que para el presente trabajo guarda relación con los ejercicios e improvisaciones propuestos por Jesús Jara y en algunos casos, propuestas de la misma autora relacionados a situaciones comunicativas donde el cuerpo y el gesto se relacionan con la palabra.

A. Emociones del clown.

Jara (2010) reconoce que la sociedad, en su mayoría, reprime la expresión de emociones y sentimientos pues se relaciona con debilidad. Por tanto, la labor del profesor es estimular la expresión de emociones del clown mediante el juego escénico. Es necesario, que transite por cada emoción evitando valorarlas en negativas o positivas, sino permitirse jugar con ellas y compartirlas con otros desde el cuerpo y el gesto.

Como primera etapa, el clown debe recuperar sus capacidades singulares de emocionarse, pues al crecer se ha aprendido a controlar las emociones al punto de reprimirlas. Gené (2016) señala que el clown vive siempre con la posibilidad del fracaso, por ello no teme mostrar sus emociones de forma auténtica, entonces el estudiante deberá aprender a compartir sus emociones desde la interacción con otros durante juegos escénicos clown para comunicar distintas ideas desde una emoción específica. También deberá navegar por distintas emociones, de preferencia emociones básicas desde donde se despliegan otras más complejas.

Paso siguiente, el clown ampliará su registro emocional mediante la exploración de ejercicios de intensidades emocionales y el cambio de una emoción a otra, logrando encontrar los motores de acción para sus improvisaciones (Jara, 2010).

Lecoq (2003) y Velásquez (2019) refieren el fracaso de pretensión, cuando el personaje clown anuncia sobre algo creando una expectativa en el público, que en realidad termina no siendo como lo anunció. La relación del fracaso de pretensión y las emociones ocurren cuando el personaje clown utiliza la expresión verbal y la gestualidad del rostro para elevar el grado de credibilidad y expectación de una idea ante un público, pero al final no satisface lo prometido. Es una artimaña del clown que usa para llamar la atención del público, que finalmente es atrapado en su fanfarronería mostrando su aspecto vulnerable: el error provocando la risa o ternura del espectador.

Desde este punto, el clown participará de situaciones comunicativas con otros clowns o con la audiencia donde deberá acompañar sus palabras con la expresión emocional desproporcionada al cuerpo y gesto con el fin de anunciar algo asombroso o de gran importancia que en realidad no es más que algo simple o banal. El profesor, si ve necesario, guiará al personaje clown para utilizar la exageración y crear una gran expectativa o atraer la atención del público, con las palabras y gestos para conducirlo al fracaso de pretensión en improvisaciones.

B. Creación de historias.

Otro aspecto, que proponen Lecoq (2003) y Velásquez (2019) es el fracaso del accidente. Surge cuando es cuando el personaje clown quiere hacer algo, y quiere hacerlo bien, pero ocurren sucesos no esperados o previstos que le impide o dificulta conseguir su objetivo.

El personaje clown ingresa a escena dispuesto a demostrar que sabe o conoce muy bien lo que ha venido a hacer; sin embargo, mientras lo realiza se convierte en víctima de constantes incidentes que se convierten en fuerzas opositoras que aparecen para evitar o entorpecer su objetivo.

Las propuestas de improvisación de Jesús Jara implican situaciones discursivas donde el clown comunica un relato (historia, anécdota, etc.), pero se presentan situaciones como realizarlo con otro clown que no sabe, entre otros aspectos que se relacionan con el fracaso del accidente. Todo elemento que logre traer cambios a

una estructura conocida en un relato podremos decir que se convierte en incitador para que el personaje clown muestre su fracaso.

El clown no sabe que va a fracasar, él ingresa de manera segura, con una actitud positiva y con una confianza desmedida, dispuesto a jugar a ser un gran orador para ello utilizará los gestos corporales para demostrar lo bien que lo sabe hacer, atraer la atención del público y convencerlos, a pesar de que los accidentes provoquen cambios en su relato, mantendrá a su audiencia atenta para demostrar que es como dice que es.

El proceso de no sacarse los problemas de encima requiere que el clown escuche, sea espontáneo y cómplice en lograr enredarse y romper estructuras conocidas y llevarlas a la locura e ironía. Dream (2012) explica que cuando existen varios clowns en escena es necesario que todos compartan responsabilidad en la improvisación, son equipo no adversarios; a pesar que el otro ingrese desde la consigna de traer el elemento desestabilizador al clown en escena o sea el mismo profesor que lo proponga, deberá aceptarlo con humildad y estar dispuesto a fracasar desde el juego. Sin perder su objetivo de comunicarse de manera eficiente ante la audiencia con el fin de convencerla, enfatizando sus ideas con el uso de su cuerpo y voz, a pesar que existan elementos distintos al relato, que deberá aceptar con una actitud positiva y jugar con ellos hasta el final.

2.3.5. El clown como herramienta pedagógica.

Si bien el clown viene del mundo del espectáculo circense, una de las características es su habilidad para comunicarse en distintos niveles, verbales como no verbales; lo que le permite capturar la atención del público. Este aspecto no se ha perdido en el clown teatral o moderno, al contrario, ha logrado enriquecerlo.

Por tal motivo, los educadores hoy en día se muestran interesados en conocer los elementos comunicativos que trabaja el personaje clown para proponer talleres que permitan a los estudiantes mediante el juego, la risa y el placer, aprender a desarrollarlo para fortalecer sus competencias comunicativas, como lo demuestran los estudios realizados por Sánchez (2016) y Nuñonca y Quispe (2017). Más aún, los mismos docentes se muestran interesados en tomar algún taller de clown para mejorar sus habilidades comunicativas dentro del aula.

La técnica del clown se ha abierto camino en la educación, pasando de entretener a ser utilizada como una estrategia para la enseñanza-aprendizaje de las habilidades comunicativas

como la expresión y comprensión oral y escrita. Además, contribuye a la regulación de emociones, promueve el pensamiento creativo, el trabajo en equipo y manejar la frustración, aspectos que se relacionan con las interacciones sociales y el éxito personal.

Jara y Prieta (como son citados por Prados, Márquez y Arcos, 2018), señalan los beneficios de risa y el humor que aporta el clown en el ámbito educativo, entre los que mencionan: permitir aprendizajes significativos, promover la construcción de relaciones entre estudiantes, mejorar la autoestima y motivación, fortalecer la cohesión del grupo, potenciar la creatividad y favorecer las habilidades comunicativas.

El clown se basa en la pedagogía del placer, donde se educa desde, hacia, para, por y a través del goce, recuperando la capacidad de jugar, la espontaneidad, la curiosidad desde un proceso de aprendizaje divertido, aceptando con entusiasmo el ensayo y el error (Prados et al., 2018). Se ha planteado como una pedagogía que tiene en sus bases las emociones que producen bienestar, que permite que cada individuo se eduque de forma sana y equilibrada física, mental, emocional y socialmente.

2.4. Definición de términos

Cómico o cómica: Que divierte y hace reír. (RAE).

Comunicación: La comunicación es el acto o los actos voluntarios para relacionarse con el entorno (Baró, 2018).

Interlocutor(a): Cada una de las personas que toman parte en un diálogo (RAE).

Situación comunicativa: Es el contexto específico que demanda una interacción con el otro o con más personas, mediante canales verbales y no verbales (MINEDU, 2015). Cabe aclarar que los contextos que se estudian son el diálogo cara a cara y el hablar ante un público.

Potenciar: Comunicar potencia a algo o incrementar la que ya tiene (RAE).

Pertinente: Perteneciente o correspondiente a algo. (RAE).

2.5. Plan de acción

2.5.1. Características del plan de acción.

El plan de acción implica un compromiso por parte de la investigadora y los participantes del estudio, estableciendo el plazo y el monitoreo de las acciones diseñadas en la propuesta del taller de construcción del personaje clown.

Entre sus principales características están:

- Humanista: se valora al estudiante como persona y la importancia del desarrollo de sus capacidades comunicativas que le sirve para establecer relaciones sociales e interactuar con su entorno.
- Integral: permite interrelacionar capacidades del estudiante como el pensamiento creativo, su capacidad de resolución de problemas, regular sus emociones, trabajo en equipo, a partir de situaciones comunicativas.
- Organizado: se selecciona y planifica la información, el tiempo y las actividades acorde con el desarrollo físico, mental y social de los estudiantes, a fin de tomar decisiones adecuadas y eficaces en la propuesta pedagógica.
- Funcional: los estudiantes participan en actividades que permiten ampliar y mejorar su repertorio comunicativo verbal y no verbal para interacciones sociales más complejas.
- Motivador: las actividades propuestas son dirigidas a despertar el interés de los adolescentes, en un ambiente lúdico de escucha, respeto y tolerancia.

El taller de construcción del personaje es una propuesta que se fundamenta en la metodología lúdica, experimental y activa, con el fin de adecuar el plan de acción a los estudiantes de 4° de secundaria, sección B, de la I.E. 5011 Darío Arrus Cuesta, del distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao, con el fin de potenciar el uso del comportamiento cinésico en situaciones comunicativas. Se ha considerado la evaluación inicial para conocer la cantidad de estudiantes que utilizan el comportamiento cinésico pertinente en situaciones comunicativas y una evaluación final para mediar la cantidad de estudiantes que han logrado potenciar el aspecto en mención.

El tiempo de duración del taller es de 16 sesiones, con dos sesiones adicionales para la evaluación inicial y final, desarrolladas desde el mes de julio a diciembre del 2019. La estructura del taller es de cinco módulos de aprendizajes: el primer módulo consta de tres sesiones, el segundo módulo conforma tres sesiones, el tercero conforma tres sesiones, el cuarto módulo cuatro sesiones y el quinto tres sesiones. El tiempo estimado para cada sesión es de noventa minutos y la frecuencia una vez por semana.

2.5.2. Relación con el Currículo Nacional.

El taller de construcción de personaje clown, tiene como uno de sus fundamentos el área curricular de Arte y Cultura, que prioriza la competencia de crear proyectos desde los lenguajes artísticos que está orientado al desarrollo de capacidades de expresión o comunicación de

mensajes, ideas y sentimientos mediante la práctica de sus habilidades imaginativas, creativas y expresivas. (MINEDU, 2016). La técnica de clown que forma parte del lenguaje teatral permite a los estudiantes vivenciar y amplificar sus emociones, incorporar nuevas formas de interactuar con otros mediante la construcción de propuestas escénicas desde la imaginación y la creatividad.

El teatro o arte dramático posibilita la exploración y representación de “mundos reales y ficticios a través del uso del lenguaje corporal, la voz, el gesto, la palabra y el espacio para contar algo y crear significados como intérpretes y como espectadores” (MINEDU, 2021, párr. 15). El proceso de construcción del personaje clown, a diferencia de otros personajes, no parte de un texto dramático sino de acción del cuerpo del actor o actriz, que adopta un modo singular de actuar, de relacionarse con otros, de conectarse con el espacio y diversos elementos en distintas situaciones escénicas mediante el uso de la máscara clown.

Otro de los fundamentos del taller de construcción de personaje clown, es la transversalidad con el área curricular de comunicación, en la competencia se *comunica oralmente en su lengua materna*. Allí la comunicación interviene en la interacción activa para expresarse en ideas y emociones de manera creativa y responsable, lo que corresponde a una práctica social que se pone en juego en su propio entorno y en las diversas oportunidades sociales nuevas. (MINEDU, 2016).

El taller propuesto se relaciona con las distintas capacidades de la competencia en mención, pero tiene mayor repercusión la capacidad de utilizar recursos no verbales de manera estratégica, mediante el empleo de gestos, posturas y movimientos, en una situación comunicativa para realzar y matizar intenciones e influir en los interlocutores (MINEDU, 2016). Cabe resaltar, que las capacidades de la expresión oral funcionan en sinergia unas con otras, lo que permite que mientras se expresa verbalmente ante sus interlocutores, modula la voz, establece una distancia adecuada ante el interlocutor según el propósito comunicativo que persigue (MINEDU, 2015).

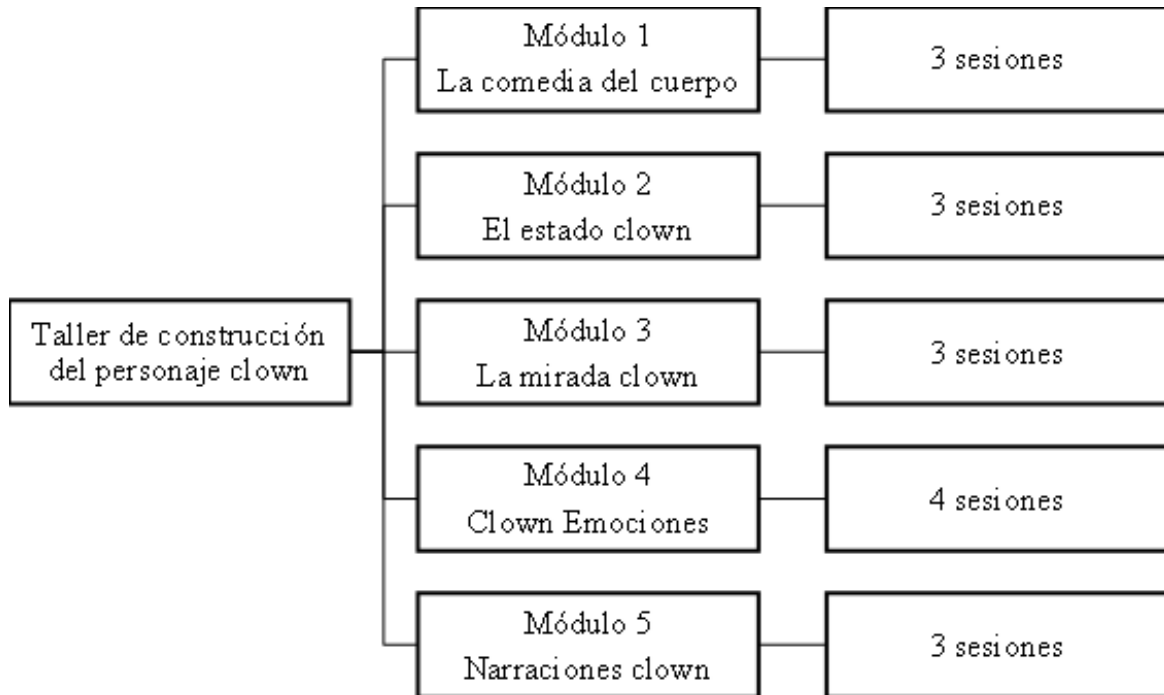
Las distintas competencias y capacidades detalladas se entrelazan de forma estratégica para potenciar el comportamiento cinésico de los estudiantes y la técnica del clown para conocer, usar y aplicar de manera estratégica los elementos comunicativos del cuerpo en distintas situaciones y contextos.

2.6. Esquema del plan de acción

A continuación, se muestra el esquema del plan de acción del taller de construcción del personaje clown.

Figura 1.

Plan de acción



Nota: Autoría propia.

Capítulo III. Método de investigación

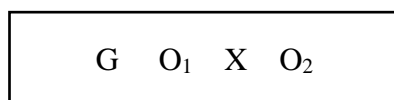
3.1. Tipo de investigación

Se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo porque se utilizó métodos y técnicas como la observación, la medición de las unidades de análisis, muestreo y el tratamiento estadístico. Explica Ñaupas (2018) que “la recolección de datos y el análisis de datos se utiliza para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis formuladas previamente” (p 140), lo cual responde al enfoque cuantitativo.

3.2. Diseño de investigación

El diseño es preexperimental, con un solo grupo, con mediciones antes y después de la introducción de la variable independiente, no reúne los requisitos para los experimentos puros como la validez interna, es decir no cuenta con un grupo control y mantiene un control mínimo que permite las mediciones de presencia y ausencia (Ñaupas et al., 2018).

El diagrama sería de la siguiente forma:



Siendo:

G es el grupo o muestra.

O₁ corresponde a la primera observación antes de la aplicación de la variable independiente (preprueba).

X es la experiencia didáctica aplicada (propuesta pedagógica)

O₂ es la segunda observación posterior a la aplicación de la experiencia de campo (posprueba).

Es decir, al grupo muestra se le aplicó una preprueba antes del tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior a la experiencia, denominada posprueba.

3.3. Sistema de hipótesis

3.3.1. Hipótesis general.

El taller de construcción del personaje clown potencia el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, en los estudiantes de 4° grado de secundaria, sección B,

de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista, Provincia Constitucional del Callao.

3.3.2. Hipótesis específicas.

H1: El porcentaje de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista Provincia Constitucional del Callao, evidencia un bajo uso del comportamiento cinésico para un contexto comunicativo, antes de la aplicación del taller de construcción del personaje clown.

H2: La aplicación del taller de construcción del personaje clown potencia la actitud postural en un contexto comunicativo en los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista Provincia Constitucional del Callao.

H3: La aplicación del taller de construcción del personaje clown potencia el uso de gestos de los estudiantes en un contexto comunicativo, en los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, en un contexto comunicativo.

H4: El porcentaje de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista Provincia Constitucional del Callao, evidencia un incremento en el uso del comportamiento cinésico para un contexto comunicativo, después de la aplicación del taller de construcción del personaje clown.

3.4. Variables e indicadores

3.4.1. Variable dependiente: Comportamiento cinésico

Umberto Eco (como fue citado por López et al., 2018), define la cinesis como “el universo de las posturas corporales, de las expresiones faciales, de los comportamientos gestuales y de todos aquellos fenómenos que oscilan entre el comportamiento y la comunicación” (p. 95).

Knapp (1982) lo define como “el movimiento del cuerpo o comportamiento cinésico comprende de modo “característico” los gestos, los movimientos corporales, los de las extremidades, las manos, la cabeza, los pies, las piernas, las expresiones faciales, la conducta de los ojos y también la postura” (p. 17).

Para efecto de la presente investigación, el comportamiento cinésico se define operacionalmente como la acción que realiza una persona con su cuerpo, que se relaciona con

la postura corporal, la posición corporal, la mirada, los gestos faciales y corporales que tienen un valor comunicativo para establecer una conversación o dirigirse ante un público.

3.4.2. Dimensión de la variable dependiente: Actitud postural.

El *Diccionario Real Academia Española* (RAE, 2021) define actitud como: “Postura del cuerpo, especialmente cuando expresa un estado de ánimo” (párr. 1).

Rafael López et al. (2018) definen la postura como “relativa a una ‘posición estática’” (p.100).

Cestero (2016) especifica que “las posturas son posiciones, estáticas que adopta el cuerpo humano y que comunica, activa o pasivamente” (p. 6)

Kuhnke (2018) señala desde la postura corporal incluye la orientación y cercanía del cuerpo hacia otra persona (p. 131).

López et al. (2018) indican que “una actitud abierta o positiva hacia una interacción refleja una postura relajada, pies dirigidos hacia la persona con la que vamos a interactuar, orientación frontal y contacto ocular directo” (p. 105)

Para efecto de la presente investigación, la actitud postural se define operacionalmente como la relación de la postura corporal, la orientación y distancia del cuerpo en relación a otro y la mirada hacia el otro, con el fin de mostrar seguridad y disposición de establecer una comunicación por parte del hablante.

3.4.3. Dimensión de la variable dependiente: Uso de gestos.

Cestero (2017) refiere que “el cuerpo ofrece muchas posibilidades de movimiento, pero propone dos tipos básicos, que se encuentran relacionadas entre sí: los gestos faciales y los gestos corporales” (p. 1066).

El diccionario de términos del Centro Virtual Cervantes (2021) señala los ilustradores son “actos no verbales que aparecen directamente unidos al habla o acompañándola y que sirven para ilustrar lo que se dice” (párr. 5). Además, Knapp (1985) señala que los gestos ilustrativos mantienen una sincronía con el contenido verbal (p. 181). Por otro lado, el diccionario de términos del Centro Virtual Cervantes (2021) define que los gestos expresivos-afectivos son “principalmente, gestos faciales que expresan estados afectivos, aunque también el cuerpo puede transmitir muestras de afecto. Estas muestras de afecto pueden repetir las producciones lingüísticas orales, contradecirlas o no guardar relación con ellas” (párr. 7).

Para efecto de la presente investigación el uso de gestos se define operacionalmente como los movimientos del rostro para expresar emociones y actitudes hacia otro y los movimientos de brazos y manos que sirven para ilustrar o expresar una idea en sincronía con el habla.

3.4.4. Variable independiente: Construcción del personaje clown

Scovenna (2015) define al clown como:

(...) un personaje que se construye a partir del trabajo con máscara (generalmente se usa una nariz roja postiza) donde cada actor construye su propio clown con las emociones escondidas que tiene; este personaje teatral está en contacto directo e inmediato con el público y en su actuación interactúa constantemente con los espectadores (p. 30).

Velásquez (2019) explica el proceso de construcción del personaje clown donde el individuo debe aceptar:

(...) el error y el vacío emocional que el fracaso produce, en lugar de frustración, un descubrimiento de sus debilidades y una expresión de sus características ridículas, que se traducen en la oportunidad de construir nuevas lógicas, nuevas historias, nuevas posibilidades (p.7).

Por otra parte, Jara (2010) señala que “para el clown la vida, su vida, es comunicación y es pasión” (p. 74).

Para efecto de la presente investigación, la construcción de personaje clown se define como el proceso de exploración de un personaje que se expresa desde el propio lenguaje corporal cómico de la persona, caracterizado por el uso de una nariz clown que mira de forma directa a un público para comunicar sus emociones e ideas mediante la relación del cuerpo, el gesto y la palabra en situaciones improvisadas donde juega con el error y el fracaso.

3.4.5. Dimensión de la variable independiente: Descubrimiento y aceptación de lado irrisorio.

La palabra ridículo, según la RAE, en una de sus acepciones indica que es algo que por su rareza o extravagancia mueve o puede mover a risa.

Gené (2016) manifiesta que el “conocer nuestro propio ridículo aceptar, compartirlo y tolerar que la gente se ría de nosotros” (p. 27), es parte del proceso de construcción del personaje clown.

Para dicho proceso, se relaciona con lo manifestado por Bergson (2018) quien explica que una fisionomía cómica puede lograrse mediante la “deformidad que una persona bien

formada logre imitar” (p. 15). Ello se vincula con lo dicho por Rodríguez (2021) con la idea de que el esquema corporal apprehendido se rompa para adquirir otros (p. 64).

Además, Velásquez (2019) indica a la nariz clown como una máscara

(...) un objeto mágico que se pone sobre la cara, sustituyendo así el rostro de la persona (...) establece una convención con el espectador; ella anuncia el color de la situación a todos: ¡esto es un juego!, ¡es un clown!” (p. 69).

Jara (2010) afirma que “con la nariz de clown, aún sin hacer nada, resulta entretenido para quien me mira” (p. 85).

Otro rasgo que se relaciona con esta dimensión lo señala Jara (2010): “si un clown no nos mira, no existe” (p. 88) y mediante ella, “es un guiño a la complicidad” (Jara, 2010, p. 88).

Para efectos de la presente investigación, se define el descubrimiento y la aceptación del lado irrisorio como la exploración de una caracterización fuera de lo habitual de la persona, que parte desde la postura corporal, la mirada y el uso de la nariz clown para socializar y comunicarse con otros.

3.4.6. Dimensión de la variable independiente: Acepta el fracaso.

En el diccionario de la Real Academia Española, el término fracaso tiene las siguientes acepciones: (1) resultado adverso, (2) suceso lastimoso inopinado y funesto, (3) caída o ruina de algo con estrépito y rompimiento.

Velásquez (2019) refiere al “actor disponible para jugar con su interlocutor, el público; es el actor, su nariz roja y los elementos que articulará en su juego improvisado: ridículo, fracaso y proeza” (p. 96).

Lecoq (2003) señala que puede presentarse de dos maneras: fracaso por pretensión y fracaso del accidente (p. 220).

En relación al fracaso por pretensión, Velásquez (2019) señala que “este fracaso se produce cuando el clown anuncia que él va hacer algo magnífico y en realidad no es más que un acto simple y banal” (p. 97). Mientras que el fracaso del accidente “se denomina así cuando el clown quiere hacer algo y una sucesión de accidentes que él no ha previsto le impiden conseguir su objetivo (p. 98).

Para efectos de la presente investigación, la dimensión aceptación del fracaso se define operacionalmente como la expresión emocional de la exploración de su clown al comunicar una idea para producir expectativa en el interlocutor y fracasa al demostrar desde improvisaciones basadas en el principio de fracaso de pretensión. Así también, se trata de relatar una historia, cuento o anécdota utilizando el cuerpo, el gesto y la palabra mientras sobrelleva

situaciones accidentadas desde improvisaciones basadas en el principio de fracaso del accidente de su clown.

3.4.3. Indicadores de las variables.

3.4.3.1. Indicadores del comportamiento cinésico. A continuación, se muestran los siguientes indicadores de la variable dependiente:

Indicador 1: Muestra una postura erguida y abierta mientras se comunica ante un público en los juegos de imitación y de imaginación.

Indicador 2: Se posiciona frente ante sus interlocutores y mantiene una distancia cercana a éste para mostrar y recibir receptividad en una comunicación desde la caracterización clown.

Indicador 3: Mantiene contacto visual con una persona y con un grupo de personas mientras comunica sus ideas durante las improvisaciones propuestas.

Indicador 4: Usa los gestos faciales para expresar sus emociones mientras se comunica verbalmente con otro.

Indicador 5: Utiliza gestos corporales, movimientos de brazos y manos, para acentuar e ilustrar sus ideas mientras se expresa verbalmente.

3.4.3.2. Indicadores de la construcción del personaje clown. A continuación, se muestran los siguientes indicadores de la variable independiente:

Indicador 1: Adopta distintas posturas y movimientos cómicos mediante juegos de imitación y de imaginación para establecer comunicación con otros.

Indicador 2: Interactúa de forma directa y cercana con otros mientras utiliza la nariz clown como máscara de su personaje clown para obtener la atención del otro.

Indicador 3: Comunica las intenciones de su personaje clown utilizando la mirada al otro a partir de improvisaciones propuestas.

Indicador 4: Expresa sus emociones al comunicar ideas ante un público para crear expectativa y asombro, que lo conduce al fracaso de su personaje clown.

Indicador 5: Comunica un relato de manera convincente, utilizando el cuerpo, el gesto y la palabra mientras sobrelleva situaciones adversas y accidentadas desde su personaje clown.

3.5. Población y muestra

La población está constituida por 47 estudiantes del 4° de educación secundaria de la I.E. N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista de la Provincia Constitucional del Callao, en el año 2019.

La muestra está conformada por 17 estudiantes, cuyas edades están comprendidas entre los 14 a 15 años, matriculados en el 4° año de educación secundaria, sección B, de la I.E. N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”, ubicado en el distrito de Bellavista de la Provincia Constitucional del Callao, en el año 2019.

3.6. Técnica e instrumento de recolección de datos

3.6.1. Técnicas de recolección de datos.

La técnica utilizada es la observación, el cual es el proceso de conocimiento de la realidad mediante el contacto directo del sujeto, objeto o fenómeno por conocer, requiere focalizar la conciencia en algún objeto o persona a observar (Ñaupas et al., 2018).

Por tanto, la observación permitió conocer las características del comportamiento cinésico de los estudiantes de la muestra.

3.6.2. Instrumento de recolección y medición de datos

El instrumento es una guía de observación estructurada, propia de las investigaciones cuantitativas, donde se ha definido con precisión los comportamientos que se observarán y las categorías que se usarán para registrar y analizar la situación (Ñaupas et al., 2018). Se categorizó dos dimensiones a observar del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo de los estudiantes: la actitud postural y el uso de gestos.

Para la medición de los datos se aplicó una escala de estimación, que a diferencia de una lista de cotejo que indica la presencia o ausencia, dicho instrumento contiene una escala que busca medir cómo o en qué medida se manifiesta una situación o conducta. (Arias, 2012).

Para el presente proyecto, se aplicó la preprueba y la posprueba mediante una ficha de observación con escala de estimación para medir las características del comportamiento cinésico de los estudiantes de la muestra, en un contexto comunicativo.

Asimismo, se utilizó una lista de cotejo para registrar actitudes y comportamientos de acuerdo de cada sesión, que se encuentra relacionada a las dimensiones de la variable dependiente:

- (a) Dimensión “Actitud postural”.
- (b) Dimensión “Uso de gestos”.

Capítulo IV. Trabajo de Campo

4.1. Propuesta Pedagógica

4.1.1. Características fundamentales de la propuesta pedagógica

Porto y Merino (2015) definen la propuesta pedagógica como una estructura diseñada que propone objetivos y métodos para llevar a cabo la búsqueda de soluciones o problemas, que previamente han sido diagnosticada en una población determinada.

La adolescencia es la etapa que comprende muchos cambios físicos, psicológicos y sociales, donde se presenta un incremento en la interacción con otros, especialmente los pares. La comunicación se convierte en una necesidad primordial, si el adolescente no utiliza de manera apropiada su cuerpo y gestos al comunicarse, transmite una imagen errada de él mismo como la distorsión de sus ideas, intenciones y sentimientos; al sentirse incomprendido su autoestima baja y muestra un mayor grado de evasión a situaciones comunicativas más complejas, como es el caso de los estudiantes del 4° B.

En relación a la problemática expuesta, la propuesta pedagógica busca potenciar el uso del comportamiento cinésico en situaciones comunicativas de los estudiantes mediante el taller de construcción del personaje clown, para encarar sus inseguridades al momento de comunicarse, con el cuerpo y la palabra, de forma directa, creativa y lúdica.

La propuesta se fundamenta en la metodología activa, práctica e intuitiva, fomentando el trabajo colaborativo mediante actividades lúdicas relacionadas al arte dramático: ejercicios dramáticos, juego dramático, juego de roles e improvisaciones, aplicable para trabajar los aspectos comunicativos del cuerpo en situaciones de interacción con sus pares.

La sistematización de la propuesta se apoya en el estudio de las variables *la construcción del personaje clown* como variable independiente y *el comportamiento cinésico* como variable dependiente. El análisis de sus dimensiones ha categorizado *el descubrimiento del lado irrisorio y ridículo* y *la aceptación del fracaso* pertenecientes a la variable independiente y *la actitud postural* y *el uso de gestos* de la variable dependiente, estableciendo la influencia de la variable independiente a la variable dependiente, expresados en indicadores para de evidenciar los resultados esperados en los estudiantes durante la ejecución de las sesiones.

En función de lo expuesto, se ha organizado el taller en cinco módulos de aprendizaje para establecer la relación de las dimensiones e indicadores de cada una de las variables:

El módulo 1: la dimensión *descubrimiento y aceptación de lado irrisorio*, con el indicador *adopta distintas posturas y movimientos cómicos mediante juegos de imitación y de imaginación para establecer comunicación con otros*, se relaciona con la dimensión *actitud*

postural, teniendo como indicador muestra una postura erguida y abierta mientras se comunica ante un público en los juegos de imitación y de imaginación.

El módulo 2: la dimensión *descubrimiento y aceptación de lado irrisorio*, con el indicador *interactúa de forma directa y cercana con otros mientras utiliza la nariz clown como máscara de su personaje clown para obtener la atención del otro*, se relaciona con la dimensión *actitud postural*, con su indicador *se posiciona frente ante sus interlocutores y mantiene una distancia cercana a este para mostrar y recibir receptividad en una comunicación desde la caracterización clown.*

El módulo 3: la dimensión *descubrimiento y aceptación de lado irrisorio*, con su indicador *comunica las intenciones de su personaje clown utilizando la mirada al otro a partir de improvisaciones propuestas*, se relaciona con la dimensión *actitud postural*, con su indicador *mantiene contacto visual con una persona y con un grupo de personas mientras comunica sus ideas durante las improvisaciones propuestas.*

El módulo 4: la dimensión *acepta el fracaso*, con su indicador *expresa sus emociones al comunicar ideas ante un público para crear expectativa y asombro, que lo conduce al fracaso de su personaje clown*, se relaciona con la dimensión *uso de gestos*, con su indicador *usa los gestos faciales para expresar sus emociones mientras se comunica verbalmente con otro.*

El módulo 5: la dimensión *acepta el fracaso*, con su indicador *comunica un relato de manera convincente, utilizando el cuerpo, el gesto y la palabra mientras sobrelleva situaciones adversas y accidentadas desde su personaje clown*, se relaciona con la dimensión *uso de gestos*, con su indicador *utiliza gestos corporales, movimientos de brazos y manos, para acentuar e ilustrar sus ideas mientras se expresa verbalmente.*

4.1.2. Modelo Didáctico

Según Crisancho (como fue citado por Bayas y Condo, 2020), señala que el modelo didáctico:

(...) son las representaciones valiosas y clarificadoras de los procesos de enseñanza-aprendizaje, que facilitan su conocimiento y propician la mejora de la práctica, al seleccionar los elementos más pertinentes y descubrir la relación de interdependencia que se da entre ellos” (p. 53).

La presente propuesta se fundamenta en el paradigma sociocultural de Vygotski, que promueve el desarrollo cognitivo complejo de los estudiantes mediante el proceso de socialización a través de actividades organizadas que permiten el aprendizaje desde la convivencia, la relación y la colaboración. El papel del docente es dirigir a los estudiantes a

descubrir el significado del contenido impartido, proponiendo situaciones significativas e interactivas, donde descubran el sentido a las actividades desde la experiencia.

Asimismo, responde a las etapas de desarrollo cognitivo piagetiano: operaciones formales, propio de la etapa de la adolescencia, ayudando a mejorar su capacidad de abstracción que le permite pensar sobre situaciones hipotéticas, imaginar escenarios sin la necesidad palpable de los mismos y atribuir significados; esto le permite actuar ante una situación comunicativa utilizando los elementos de la comunicación del cuerpo a partir de la representación teatral.

Por otro lado, se propone desarrollar la propuesta pedagógica mediante un taller educativo. Según Hernández y Guárate (2017), el taller pedagógico es un tipo de unidad didáctica para organizar el aprendizaje en la planificación curricular (otras formas son los módulos, los proyectos y las unidades de aprendizaje). La característica fundamental del taller es que el conocimiento se obtiene haciendo y está dirigido a un grupo específico de personas, en este caso a estudiantes del aula, que poseen un nivel de conocimiento determinado y se pretende que mejoren de manera práctica el desarrollo de habilidades y destrezas para buscar soluciones a problemas concretos.

El taller educativo propuesto para la presente investigación, busca fortalecer las competencias comunicativas que se aplican en distintas áreas curriculares, creando un espacio para producir aprendizajes prácticos desde el trabajo colaborativo, el juego y el teatro. González (citado por Maya, 2007) explica “[El] taller como tiempo-espacio [es] pensar, el sentir y el hacer. Como un lugar para la participación y el aprendizaje a través del interjuego de los participantes con la tarea, confluye pensamiento, sentimiento y acción” (p. 15).

Así, pues, las habilidades comunicativas con prácticas y por ello la programación didáctica corresponde con la modalidad taller pedagógico para lograr sistematizar y reforzar aprendizajes específicos de la práctica del comportamiento cinésico en la comunicación con el clown.

Desde el plano artístico, Jara (2010) menciona que el clown es un ser sociable y comunicativo, pues su necesidad de conectar con el público es imperativa. A diferencia de otros personajes, para él no existe la cuarta pared y su conexión con el otro, es el principal motivo de su existencia. Por ello, el trabajo de búsqueda del cuerpo cómico en uno mismo, la conexión con el otro y la creación de situaciones desde la espontaneidad permite al estudiante aplicar los recursos comunicativos corporales en el acto comunicativo.

La exploración del personaje clown propuesto por Lecoq para la propuesta son: descubrimiento y aceptación del lado irrisorio y aceptar el fracaso: sin embargo al encontrarse

poco desarrollo en la didáctica del autor, se ha visto por conveniente considerar a los autores contemporáneos como Jesús Jara y Ana Velásquez, quienes por su experiencia en dictado talleres y formaciones clown han diseñado ejercicios y actividades de manera esquemáticas relacionados a los contenidos de los estudios de Lecoq. Además, la autora ha propuesto ejercicios basados desde su experiencia y conocimiento del tema.

Es importante resaltar que la técnica del clown se encuentra de principio a fin de la propuesta pedagógica, logrando cada dimensión influenciar a las dimensiones de la variable dependiente: comportamiento cinésico. De este modo presentamos la influencia de la variable independiente sobre la dependiente, como la relación de dimensiones e indicadores determinada para la propuesta en mención. A continuación, se presenta una tabla que representa dicha relación.

Tabla 1.
Relación de las dimensiones e indicadores de las variables.

Variable independiente: construcción del personaje Clown		Variable dependiente: Comportamiento cinésico	
Dimensiones	Indicadores	Indicadores	Dimensiones
Descubrimiento del lado irrisorio	Indicador 1: Adopta distintas posturas y movimientos cómicos mediante juegos de imitación y de imaginación para establecer comunicación con otros.	→ Indicador 1: Muestra una postura erguida y abierta mientras se comunica ante un público en los juegos de imitación y de imaginación.	Actitud Postural
	Indicador 2: Interactúa de forma directa y cercana con otros mientras utiliza la nariz clown como máscara de su personaje clown para obtener la atención del otro.	→ Indicador 2: Se posiciona frente ante sus interlocutores y mantiene una distancia cercana a éste para mostrar y recibir receptividad en una comunicación desde la caracterización clown.	
	Indicador 3: Comunica las intenciones de su personaje clown utilizando la mirada al otro a partir de improvisaciones propuestas.	→ Indicador 3: Mantiene contacto visual con una persona y con un grupo de personas mientras comunicar sus ideas durante las improvisaciones propuestas.	
Acepta el fracaso	Indicador 4: Expresa sus emociones al comunicar ideas ante un público para crear expectativa y asombro, que lo conduce al fracaso de su personaje clown.	→ Indicador 4: Usa los gestos faciales para expresar sus emociones mientras se comunica verbalmente con otro.	Uso de gestos
	Indicador 5: Comunica un relato de manera convincente, utilizando el cuerpo, el gesto y la palabra mientras sobrelleva situaciones adversas y accidentadas desde su personaje clown.	→ Indicador 5: Utiliza gestos corporales, movimientos de brazos y manos, para acentuar e ilustrar sus ideas mientras se expresa verbalmente.	

Nota: Autoría propia.

El Taller de Mi Personaje Clown es una estrategia para potenciar los canales comunicativos y expresivos del cuerpo de los estudiantes. Mediante el proceso de la búsqueda de su personaje clown, los estudiantes tendrán la posibilidad de utilizar de manera individual e integrada los elementos del comportamiento cinésico en distintas situaciones comunicativas.

El taller se desarrolla en 5 módulos, que suman un total de 16 sesiones, y cada sesión consta de 90 minutos. Cada sesión tiene las siguientes etapas:

- Motivación: Estimula el interés y prepara al estudiante de manera corporal y emocional para el nuevo aprendizaje mediante juegos corporales y grupales.

- Desarrollo del aprendizaje: Establece una serie de actividades que ponen en relieve los conocimientos previos con los nuevos para finalmente, obtener una integración de ambos conocimientos.
- Metacognición: Obtener la información cualitativa del proceso por medio de preguntas que ayuden a reconocer en los nuevos descubrimientos y sus obstáculos y posibles soluciones de la sesión.

A partir de lo anterior, pasaremos a desarrollar módulo y sesiones de forma detallada:

En el primer módulo titulado “El cuerpo cómico”, los estudiantes mediante juegos de imitación y de imaginación practican la postura erguida y abierta para que, a partir de ésta, adopten distintas posturas que representan actitudes, animales y comuniquen sus ideas ante sus compañeros para lograr incitar la risa.

- Sesión 1 “Presentaciones divertidas”: en esta sesión, el estudiante juega con la alineación su postura mediante un hilo invisible al estar de pie, caminar y realizar acciones de saludo y despedida; luego, lo relaciona con una actitud corporal que proyecta una imagen segura y seria. Finalmente, juega con las vocales y consonantes y renombra su persona, presenta su nuevo nombre ante sus compañeros mostrando seguridad en lo que habla desde la postura corporal.
- Sesión 2 “De serio a tonto”: los estudiantes, a partir de la alineación de su postura aprendida, juegan con partes de su cuerpo al salir del eje vertical de su columna mediante posiciones de pie, desplazamientos y proponen personajes con diversas actitudes: agresivo, curioso, coqueta, etc. Además, lo relacionan con un animal. Posteriormente, nombran su cuerpo cómico de manera muy seria y formal desde su cuerpo y voz y lo representan ante sus compañeros para provocar la risa.
- Sesión 3 “Crea, comunica y ríe”: en esta sesión, a los estudiantes se les entrega un objeto, a partir del elemento imaginarán usos distintos y lo comunicarán de manera segura usando la postura erguida y abierta ante un compañero, luego pasarán a imitar a un vendedor de ventas por televisión, mientras su presentación incluirá un movimiento corporal (tic) que lo relacionará al uso del producto, con el fin de hacer reír a sus compañeros. Finalmente, dialogan sobre el uso de la postura abierta y erguida y su proyección de la imagen segura del hablante en la comunicación.

Hasta el momento, los estudiantes han logrado reconocer la postura erguida y abierta para mostrar una imagen segura y formal ante un público, asimismo, a partir de ésta, juegan a la ruptura de la rigidez de su esquema corporal lo que le permite generar oportunidades para provocar la risa del otro.

En el segundo módulo titulado “Estado clown”, los estudiantes se caracterizan usando la nariz clown y otros elementos (sombreros, bufandas, etc.) para mostrar su personaje clown y comunicarse a partir de él, desde una posición frente a frente y cercana a sus interlocutores para lograr interés.

- Sesión 4 “La Nariz Clown”, en esta sesión los estudiantes reconocen la nariz de clown como una máscara; para ello, se les muestra otras máscaras y se conversa sobre lo que es una máscara y su función (lineamientos dado por Hernán Gené). Luego reciben su propia nariz de clown, conocen las reglas de su uso y practican encuentro de clowns, a modo de juego, donde se propone mirarse con la nariz, estar frente a frente a distancias muy cercanas de otros y lograr una interacción breve con otros clowns.
- Sesión 5 “Prendas clowns” los estudiantes a partir de jugar a llevar sombreros y otros elementos (telas, bufandas, lentes, correas, etc.) caracterizarán su clown y lo relacionan con un rasgo peculiar. Esta propuesta es una adaptación de la actividad el gran disparate de Jacques Lecoq. Cada clown caracterizado muestra esa particularidad desde los objetos elegidos y lo comparte con otros, utilizando posturas frente a frente y cercanas que les permite comunicarse y actuar recíprocamente en diálogos y creaciones grupales para provocar la risa.
- Sesión 6 “Mi historia Clown”, desde la elección de sus elementos para su caracterización, los estudiantes crean su historia clown la cual tendrá el objetivo de impresionar a otros clowns y a una persona para lograr que muestre su interés lo que comunica al colocarse en posiciones corporales frente a frente y manteniendo cercanía.

Hasta este momento, los estudiantes han caracterizado su personaje clown mediante el uso de la máscara y elementos que muestran una particularidad y han compartido su historia de clown usando la posición corporal frente a frente y cercana al otro para mostrar y recibir receptividad para comunicarse y seguir desarrollando su capacidad de estimular la risa.

En el tercer módulo titulado “La mirada clown”, los estudiantes desde improvisaciones propuestas para sus personajes clown, desarrollan la conexión comunicativa con otros clowns y con el público para mostrar su nivel de interpretar los mensajes y crear situaciones creativas y graciosas.

- Sesión 7 “Mirada Conexión Clown”, los estudiantes dialogan sobre la función de la mirada cuando se comunica algo, prueban el no mirarse y los efectos que producen en el hablante como en el interlocutor. Luego, mediante mirar al otro desde su

personaje clown establecen conexión en juegos de desplazamientos, movimientos y niveles del espacio. Finalmente, en dúo clown realizan improvisaciones donde establecen un vínculo entre ellos desde a mirada para lograr comunicarse de manera simultánea y coordinada ante un público.

- Sesión 8 “Mirádonos creamos”, utiliza la mirada para transmitir una idea y emoción y regular la respuesta de la audiencia, además, reciben información del otro desde mirarlo mientras se comunica para responder de manera recíproca en juegos de conversaciones clown extranjeros, propuestas por Jara.
- Sesión 9 “No te olvides del público”, propone transmitir un mensaje breve proyectando la mirada de su personaje clown hacia un público, después transmite intenciones desde la mirada y la palabra ante ellos desde su personaje clown para lograr una reacción de éste; finalmente, trabajan para conectarse con el público desde la mirada, mediante improvisaciones que les permite jugar a ser traductor de otro clown, con el fin de estimular la risa.

Hasta aquí, los estudiantes han fortalecido en mantener contacto con otro y un grupo de personas mientras comunica sus ideas (interpretaciones) desde su personaje clown, asimismo utilizan la mirada para establecer conexión con otro en situaciones comunicativas. Asimismo, gracias a los primeros pasos de construcción del personaje clown como el cuerpo cómico, la nariz clown y la mirada han logrado integrar la postura, posición corporal y la mirada pertinente en sus actos comunicativos con el propósito de estimular la risa.

En el cuarto módulo titulado “Clown emociones”, los estudiantes exploran las emociones básicas y complejas de su personaje clown para expresarlas en interacciones con otros clowns y el público con la finalidad de lograr crear expectativas durante su comunicación con otros clowns y el público, esto conlleva caer en situaciones de fracaso de su personaje en improvisaciones grupales dirigidas hacia el público.

- Sesión 10: “Emociones clown I”, los estudiantes exploran las emociones básicas de alegría, tristeza y enojo; primero las imitan, reconociendo los movimientos del rostro; luego, pasarán a jugar con las intensidades de cada una y desde la expresión del rostro y una expresión verbal, finalmente, utilizan la expresión y las intensidades de una emoción para crear expectativa sobre algo asombroso del personaje clown.
- Sesión 11 “Emociones clown II”, los estudiantes exploran las emociones básicas de miedo, asco y sorpresa; primero las imitan, reconociendo los movimientos del rostro; luego, pasaran a jugar a cambiarlas de manera rápida una con otra, utilizando la expresión del rostro y lo verbal, finalmente, en una improvisación de dúo clown

que desafían la orden de uno de los clowns para hacer algo y comunicar sus argumentos desde estados emocionales intensos y cambiantes, como si fueran niños pequeños, para al final fracasar al cumplir la orden del otro.

- Sesión 12 “La emoción, la verdad del clown”, los estudiantes dialogan sobre sus percepciones del fracaso en el clown y cómo muestran emocionalmente sus reacciones, para luego realizar el juego de expresar sus emociones de manera clara hacia otra persona y finalmente desde una improvisación mostrar las emociones de su personaje a partir de jugar con alguien del público para justificarlas, pero la persona al negar el hecho, ocurre la reacción emocional ante esta desilusión con su rostro, cuerpo y palabras.
- Sesión 13 “Fracaso clown”, los estudiantes expresan distintos estados emocionales desde un estímulo sonoro y se dejan afectar por ello hasta crear distintas acciones y luego, crean una historia grupal donde cada uno se reparte una parte del relato y lo comunica con una emoción específica, durante la representación se presentan cambios de emociones; finalmente, se toma las impresiones sobre el cambio de manera inesperada en la improvisación.

Hasta aquí, los estudiantes han logrado expresar y comunicar sus emociones mediante las expresiones faciales y palabras, en situaciones comunicativas de improvisaciones emocionales de dúo clown y de interacción directa con el público que permite verlos fracasar a los personajes desde la pretensión de querer lograr algo, pero no lo hacen.

El quinto módulo se titula “Narraciones clown” en este módulo los estudiantes integran todas las experiencias y descubrimientos de los anteriores módulos, que les permite mostrarse como un gran comunicador ante un público, apoyados en el uso de gestos corporales para transmitirlos en situaciones accidentadas, mostrando la lógica de su personaje: lo absurdo, el juego y la risa.

- Sesión 14 “Comunica tus ideas desde el cuerpo”, los estudiantes inventan palabras desde la combinación de sílabas, luego desde sus personajes muestran sus habilidades comunicativas al explicar el significado de la palabra dando énfasis con sus gestos corporales de manera exagerada por la emoción y la confianza que sienten en sí mismos.
- Sesión 15 “No temas al enredo”, los estudiantes desde relatos (historias, cuentos, anécdotas, etc.) combinan dos propuestas y crean una para ser expuesta ante un público. Para ello, realizan una presentación y narran su creación, ilustrando sus

ideas de manera exagerada en su relato, enfrentando situaciones imprevistas como ser sacado del escenario, cambiar su idioma, etc., pauteado por la docente.

- Sesión 16 “A pesar del fracaso, sigo comunicando”, en esta última etapa los estudiantes afinan detalles en la presentación de su relato, le añaden una presentación, seleccionan su caracterización, practican usando la palabra, la postura y gestos, para finalmente mostrarlo ante un público y jugar con las situaciones accidentadas que provocan otros clowns o direcciona la docente para provocar la risa del público, logrando mantener una actitud positiva y lúdica mientras lo hace.

Finalmente, los estudiantes han logrado manifestar un mejor manejo de su comportamiento cinésico: postura, posición corporal, mirada y gestos durante distintas interacciones, lo que les ha permitido mostrar en un trabajo individual su personaje clown como un comunicador social que maneja distintas estrategias para estimular la risa en otros, partiendo desde su cuerpo y situaciones de fracasos en escena.

4.2. Prueba de entrada

Como se puede apreciar en la Tabla 2, en cada ítem un estudiante puede obtener un puntaje del 0 al 3, dependiendo del nivel de logro que demuestre. La ficha de observación tiene 5 ítems, por tanto, el puntaje total máximo que un estudiante puede alcanzar es 15 y el mínimo puntaje total que puede alcanzar es 0. Este resultado total demuestra el nivel de uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo de los estudiantes de la muestra.

La presente investigación propone comparar los resultados totales antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica del taller de construcción del personaje clown para establecer la medida de la potenciación del uso del comportamiento cinésico.

Además, en la ficha de observación se puede verificar que los tres primeros ítems miden la dimensión Actitud postural, por tanto, su máximo puntaje es 9 y el mínimo es 0. Del mismo modo, los dos últimos ítems miden la dimensión Uso de gestos en el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, por tanto, el máximo puntaje que puede obtener un estudiante es 6 y el mínimo es 0.

Con la finalidad de que la medición tenga consistencia interna, la siguiente Tabla muestra las rúbricas que objetivan cada puntaje, siendo los niveles de logro correspondientes a la siguiente calificación:

No logrado:	0
Logro en Inicio:	1
Logro en proceso:	2
Logro:	3

Nótese que cada ítem corresponde a la medición de cada indicador de las dimensiones y su relación con las dimensiones de la variable dependiente.

Tabla 2.

Ficha de observación de la propuesta educativa.

FICHA DE OBSERVACIÓN (PRETEST Y POSTEST)																					
Nivel de logro_ 0 – No logrado 1 – En inicio 2 – En proceso 3 – Logrado	Dimensión: Actitud Postural												Dimensión: Uso de Gestos								
	Indicador 1				Indicador 2				Indicador 3				Indicador 4				Indicador 5				
	Alinea de su postura al eje corporal vertical imaginario y mantiene una postura abierta al comunicarse ante un público				Comunica receptividad ante su interlocutor mediante la orientación de su cuerpo y la cercanía al cuerpo de otro.				Mira directamente a los ojos de otra persona para comunicar.				Utiliza los movimientos de sus manos y brazos para acentuar o ilustrar sus ideas mientras las expresa verbalmente.				Utiliza los gestos faciales para comunicar estados de ánimo y actitudes.				
	ITEM 1: Muestra una postura erguida y abierta mientras se comunica ante un público				ITEM 2: Orienta su cuerpo hacia el compañero y se mantiene cercano hacia el otro mientras mantiene un dialogo				ITEM 3: Dirige la mirada hacia el compañero mientras dialoga con éste.				ITEM 4: Realiza movimientos con sus brazos y manos para enfatizar ideas mientras narra una historia.				ITEM 5: Usa el gesto facial para expresar distintas emociones mientras explica un tema.				
	Nivel del logro				Nivel del logro				Nivel del logro				Nivel del logro				Nivel del logro				
0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3		
Nº																					
1.																					
2.																					
3.																					
4.																					
5.																					
6.																					
7.																					
8.																					
9.																					
10.																					
11.																					
12.																					
13.																					
14.																					
15.																					
16.																					
17.																					

Nota: Autoría propia

Tabla 3.*Rúbricas de indicadores de la prueba.*

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	RÚBRICAS			
			0 No logrado	1 En inicio	2 En proceso	3 Logrado
ACTITUD POSTURAL	Indicador 1 Reconoce la alineación de su postura al eje corporal vertical imaginario y mantiene una postura abierta para mostrar seguridad y apertura al otro.	Ítem 1 Muestra una postura erguida y abierta mientras se comunica ante un público	No participa de la actividad	Participa, pero mantiene una postura cerrada y desalineada al eje corporal vertical imaginario ante el compañero.	Por momentos alinea el eje corporal o mantiene posturas abiertas ante el compañero.	Mantiene constantemente la postura al eje corporal vertical imaginario y muestra una postura abierta ante el compañero.
	Indicador 2 Comunica receptividad ante su interlocutor mediante la orientación de su cuerpo y la cercanía al cuerpo de otro.	Indicador 2 Orienta su cuerpo hacia el compañero y se mantiene cercano hacia el otro mientras mantiene un dialogo	No participa de la actividad	Participa, pero mantiene una posición corporal no orientada al compañero y alejada de éste.	Por momentos orienta el cuerpo al compañero o se mantiene cercano a éste.	Mantiene constantemente la orientación de su cuerpo hacia el compañero y se mantiene cercano hacia éste.
	Indicador 3 Mira directamente a los ojos de otra persona para comunicar.	Indicador 3 Dirige la mirada hacia el compañero mientras dialoga con éste.	No participa de la actividad	Participa, pero en ningún momento mira al compañero mientras habla.	Por momentos dirige la mirada hacia el compañero mientras dialoga.	Se mantiene constantemente mirando al compañero mientras dialoga con él.
USO DE GESTOS	Indicador 4 Utiliza los movimientos de sus manos y brazos para acentuar o ilustrar sus ideas mientras las expresa verbalmente.	Indicador 4 Realiza movimientos con sus brazos y manos para enfatizar ideas mientras narra una historia.	No participa de la actividad	Participa, pero no realizó ningún movimiento no acompaña su narración con el movimiento de sus manos o las mantiene esconde.	Por momentos, usa el movimiento de sus brazos y manos para enfatizar o ilustrar mientras narra la historia o luego las esconde a veces.	Usa el movimiento de sus manos y brazos para enfatizar o ilustrar lo que expresa verbalmente y mantiene a la vista sus manos ante sus compañeros.
	Indicador 5 Utiliza los gestos faciales para comunicar estados de ánimo y actitudes.	Indicador 5 Usa el gesto facial para expresar distintas emociones mientras explica un tema.	No participa de la actividad	Participó, pero se mantiene inexpresivo en su rostro durante la improvisación.	Por momentos, relaciona sus expresiones faciales para expresar sus emociones durante la improvisación.	Relaciona sus emociones mediante las expresiones faciales de manera clara durante la improvisación.

Nota: Autoría propia

4.3. Resultados estadísticos e interpretación de la preprueba y la posprueba

A continuación, se muestran los puntajes totales obtenidos por los 17 estudiantes en el instrumento de medición de la presente investigación

Tabla 4.

Resultados de la medición del uso del comportamiento cinésico

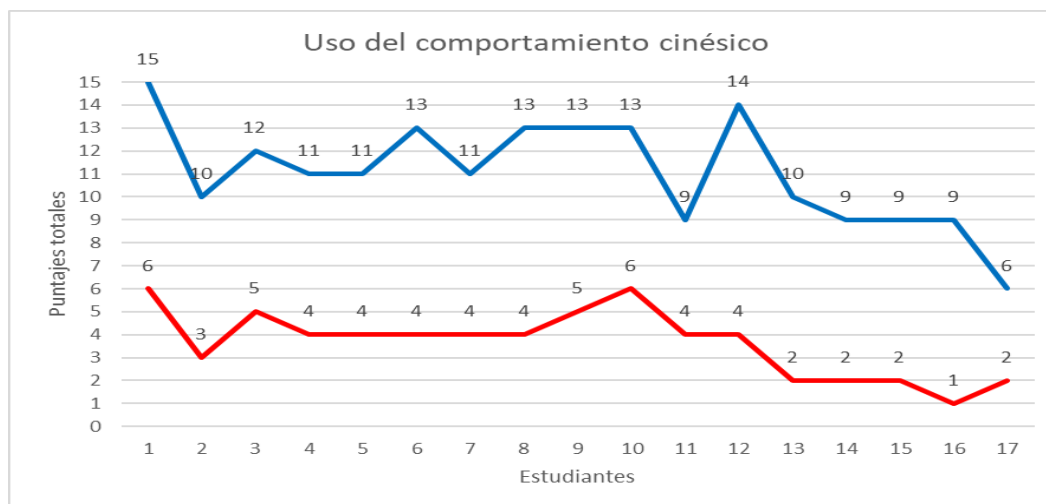
Estudiantes	Puntajes totales	
	Preprueba	Posprueba
1	6	15
2	3	10
3	5	12
4	4	11
5	4	11
6	4	13
7	4	11
8	4	13
9	5	13
10	6	13
11	4	9
12	4	14
13	2	10
14	2	9
15	2	9
16	1	9
17	2	6

Nota: Autoría propia.

A simple vista se observa que todos los estudiantes elevaron sus puntajes, lo cual se evidencia también en la siguiente figura.

Figura 1

Puntajes totales en la medición del instrumento



Nota: Autoría propia.

En el análisis de la estadística descriptiva, los datos más relevantes obtenidos en el software SPSS, se aprecia en la siguiente tabla:

Tabla 5.

Datos de estadística descriptiva obtenidos por el aula en el uso del comportamiento cinésico

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	Preprueba	3.65	17	1.455	.353
	Posprueba	11.06	17	2.304	.559

Nota: Autoría propia, mediante software SPSS.

Aquí se aprecia que el promedio de los puntajes de los estudiantes en la preprueba era 3.65 mientras que el promedio en la posprueba es 11.06, todos los demás datos también han aumentado.

Se puede afirmar que ha habido un cambio evidente, sin embargo, es necesario establecer si el cambio es estadísticamente significativo para lo cual se ha comparado las medias de los estudiantes con la t de Student, obteniendo los resultados del software SPSS.

Tabla 6.

Resultados de la comparación de las dos muestras pre y posprueba

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					T	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Pre prueba - Pos prueba	-7.412	1.460	.354	-8.163	-6.661	-20.927	16	.000

Nota: Autoría propia, mediante software SPSS.

Teniendo en cuenta que el margen de error es del 5%, el resultado $0.005 > 0.000$, por tanto, concluye que el taller de construcción del personaje clown potencia el uso del comportamiento cinésico en el contexto comunicativo de los estudiantes de la muestra.

Además, se puede apreciar la diferencia de la distribución de los puntajes obtenidos viendo el nivel de logro antes y después de la propuesta pedagógica, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 7.

Comparación de los niveles de logro obtenidos por los estudiantes

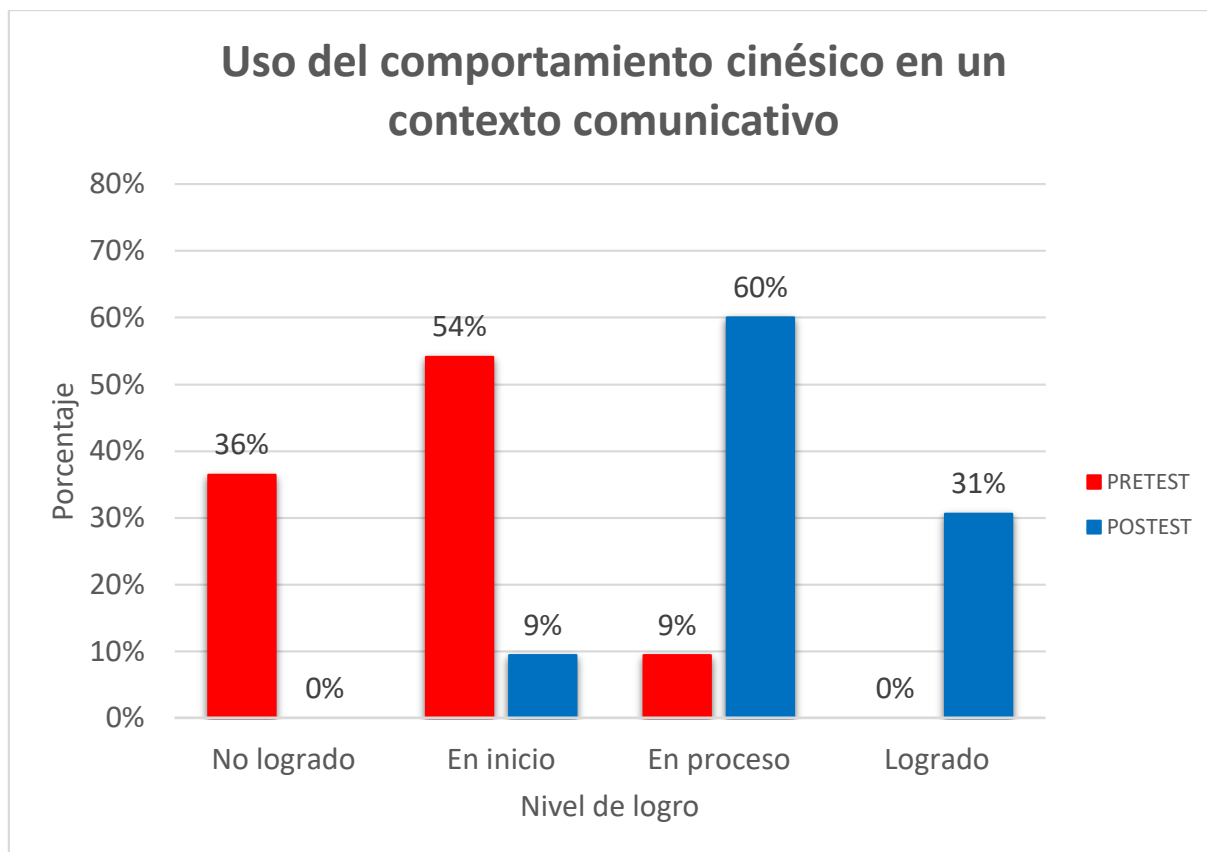
USO DEL COMPORTAMIENTO CINÉSICO					
PREPRUEBA			POSPRUEBA		
	Cant.	%		Cant.	%
No logrado	31	36%	No logrado	0	0%
En inicio	46	54%	En inicio	8	9%
En proceso	8	9%	En proceso	51	60%
Logrado	0	0%	Logrado	26	31%
	85	100%		85	100%

Nota: Autoría propia.

Y en la siguiente figura:

Figura 2.

Comparación en los porcentajes de los niveles de logro obtenidos por el aula de los estudiantes



Nota: Autoría propia

En la preprueba designada con el color rojo, se aprecia que el 36% de los estudiantes está en el nivel *No logrado*, el 54% de los estudiantes del aula se ubican en el nivel *En inicio del logro*, el 9% está *En proceso del logro* y ninguno está en el nivel *Logrado*. Una situación muy diferente se aprecia en la posprueba, luego de aplicado el taller de construcción del personaje clown, nadie del aula se encuentra en el nivel *No logrado*, solamente el 9% del aula está en el nivel *En inicio del logro*, mientras que la mayoría, el 60% está *En proceso del logro* y el 31% se ubica en el nivel *Logrado*.

Ahora, se presenta de manera detallada los resultados de los puntajes totales correspondientes a la dimensión *Actitud postural* del *Comportamiento cinésico*.

Tabla 8.*Resultados de la medición de la Actitud postural*

Estudiantes	Puntajes totales	
	Preprueba	Posprueba
1	4	9
2	3	6
3	3	7
4	4	7
5	2	6
6	3	9
7	3	7
8	3	7
9	3	7
10	5	8
11	3	6
12	4	8
13	2	6
14	0	5
15	2	6
16	1	6
17	1	3

Nota: Autoría propia

Nuevamente se observa un aumento en el puntaje de todos los estudiantes. A continuación, el procesamiento de la estadística descriptiva procesada por el software SPSS.

Tabla 9.*Datos de estadística descriptiva del aula en la dimensión Actitud Postural*

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	Actitud Postural Previa	2.71	17	1.263	.306
	Actitud Postural Posterior	6.65	17	1.455	.353

Nota: Autoría propia, mediante software SPSS

Aquí se aprecia que el promedio de los puntajes del aula en la preprueba es de 2.71, mientras que el promedio en la posprueba es de 6.65 lo que equivale a un gran cambio. Sometido a la t de Student, se presentan los siguientes resultados

Tabla 10.

Resultados de la comparación de las dos muestras para la dimensión Actitud postural

Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Actitud Postural Previa - Actitud Postural Posterior	-3.941	.966	.234	-4.438	-3.444	- 16.816	16	.000

Nota: Autoría propia, mediante software SPSS

Nuevamente, la significatividad del cambio tiene como resultado $0.005 > 0.000$, por tanto, se concluye que el taller de construcción del personaje clown ha potenciado la *Actitud postural* del uso del comportamiento cinésico de un modo estadísticamente significativo.

También se puede apreciar la diferencia de la distribución de los puntajes obtenidos tomando en cuenta los niveles de logro de los ítems 1, 2 y 3 que corresponden a la medición de la *Actitud postural*.

Tabla 11.

Resultados totales los niveles de logro de los ítems 1, 2 y 3 que miden la Actitud postural.

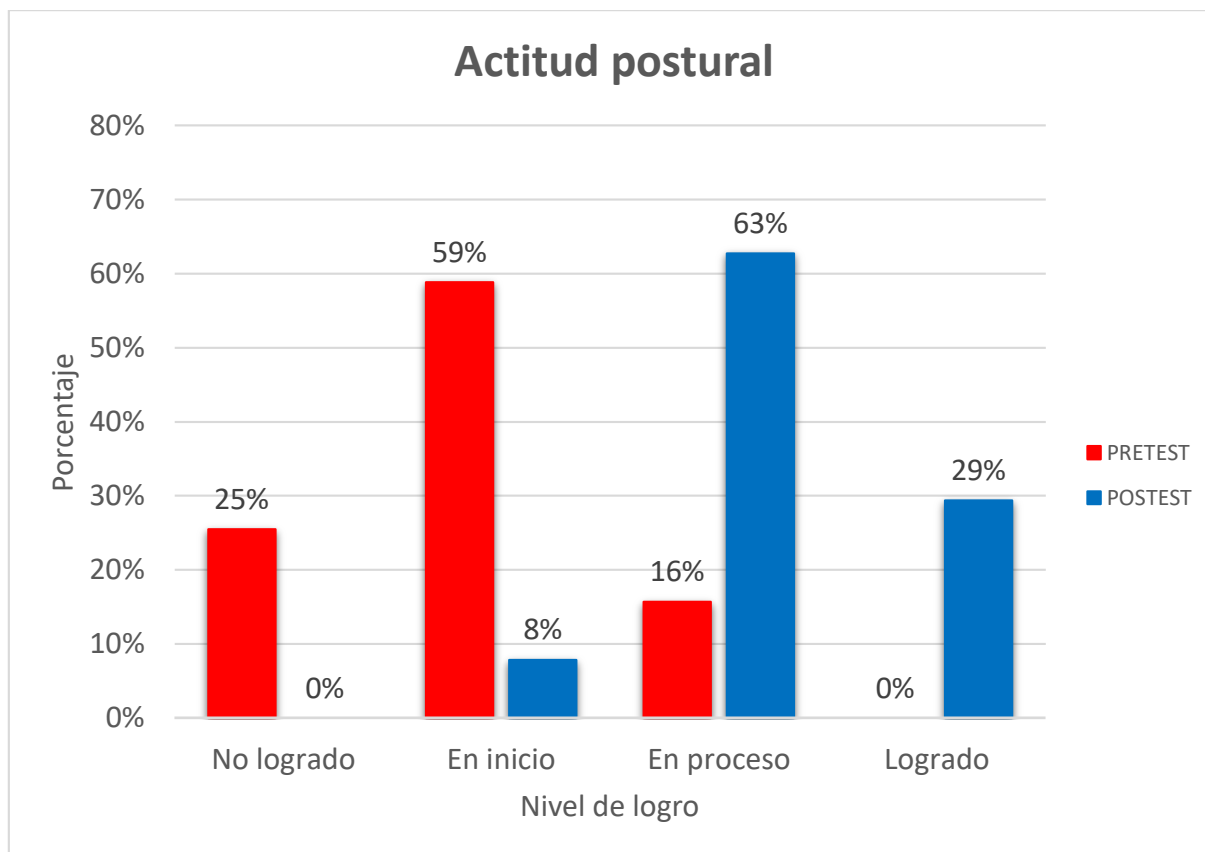
ACTITUD POSTURAL					
PREPRUEBA			POSPRUEBA		
	Cant.	%		Cant.	%
No logrado	13	25%	No logrado	0	0%
En inicio	30	59%	En inicio	4	8%
En proceso	8	16%	En proceso	32	63%
Logrado	0	0%	Logrado	15	29%
	51	100%		51	100%

Nota: Elaboración propia.

A continuación, se muestra los resultados de los porcentajes en la siguiente figura:

Figura 3.

Comparación en los porcentajes de los niveles de logro obtenidos por el aula en la Actitud postural



Nota: Autoría propia

Se observa en la dimensión *Actitud postural* los siguientes resultados:

De la preprueba:

- El 25% de estudiantes se encuentra *No logrado*.
- El 59% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro *En inicio*.
- El 16% de estudiantes se encuentra *En proceso*.
- El 0% de estudiantes se encuentra *Logrado*.

De la posprueba:

- El 0% de estudiantes se encuentra *No logrado*.
- El 8% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro *En inicio*.
- El 63% de estudiantes se encuentra *En proceso*.
- El 29% de estudiantes se encuentra *Logrado*.

Finalmente, se presentan los resultados de los puntajes totales correspondientes a la dimensión *Uso de gestos del uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo*, cuyos resultados se obtienen de la suma de los ítems 4 y 5 del instrumento de medición.

Tabla 12.*Resultados de la medición del Uso de gestos*

Estudiantes	Puntajes totales	
	Preprueba	Posprueba
1	2	6
2	0	4
3	2	5
4	0	4
5	2	5
6	1	4
7	1	4
8	1	6
9	2	6
10	1	5
11	1	3
12	0	6
13	0	4
14	2	4
15	0	3
16	0	3
17	1	3

Nota: Autoría propia.

Como se observa, cada uno de los estudiantes ha incrementado su valoración luego de aplicado el taller de construcción del personaje clown. A continuación, se presenta la valoración de la estadística descriptiva del aula.

Tabla 13.*Datos de estadística descriptiva del aula para la dimensión Uso de gestos*

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	Uso de gestos previo	.94	17	.827	.201
	Uso de gestos posterior	4.41	17	1.121	.272

Nota: Elaboración propia, mediante software SPSS.

Aquí se aprecia un mayor crecimiento del promedio del aula que al inicio de la investigación era 0.94 y luego 4.41, demostrando que los estudiantes potenciaron más la dimensión de uso de gestos. Sometido a la t de Student, se presentan los siguientes resultados:

Tabla 14.

Resultados de la comparación de dos muestras para la dimensión Uso de gestos

Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Uso de gestos previo - Uso de gestos posterior	-3.471	1.068	.259	-4.019	-2.922	- 13.404	16	.000

Nota: Autoría propia, mediante software SPSS.

Como en el anterior resultado, la prueba t de Student demuestra un significatividad estadística del cambio, concluyendo que el taller de construcción del personaje clown ha potenciado el *Uso de gestos del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo*.

De igual modo, este resultado es consistente con los resultados obtenidos por los estudiantes en los niveles de valoración, como se muestra a continuación.

Tabla 15.

Resultados totales de los niveles de logro de los ítems 4 y 5, que miden el Uso de gestos

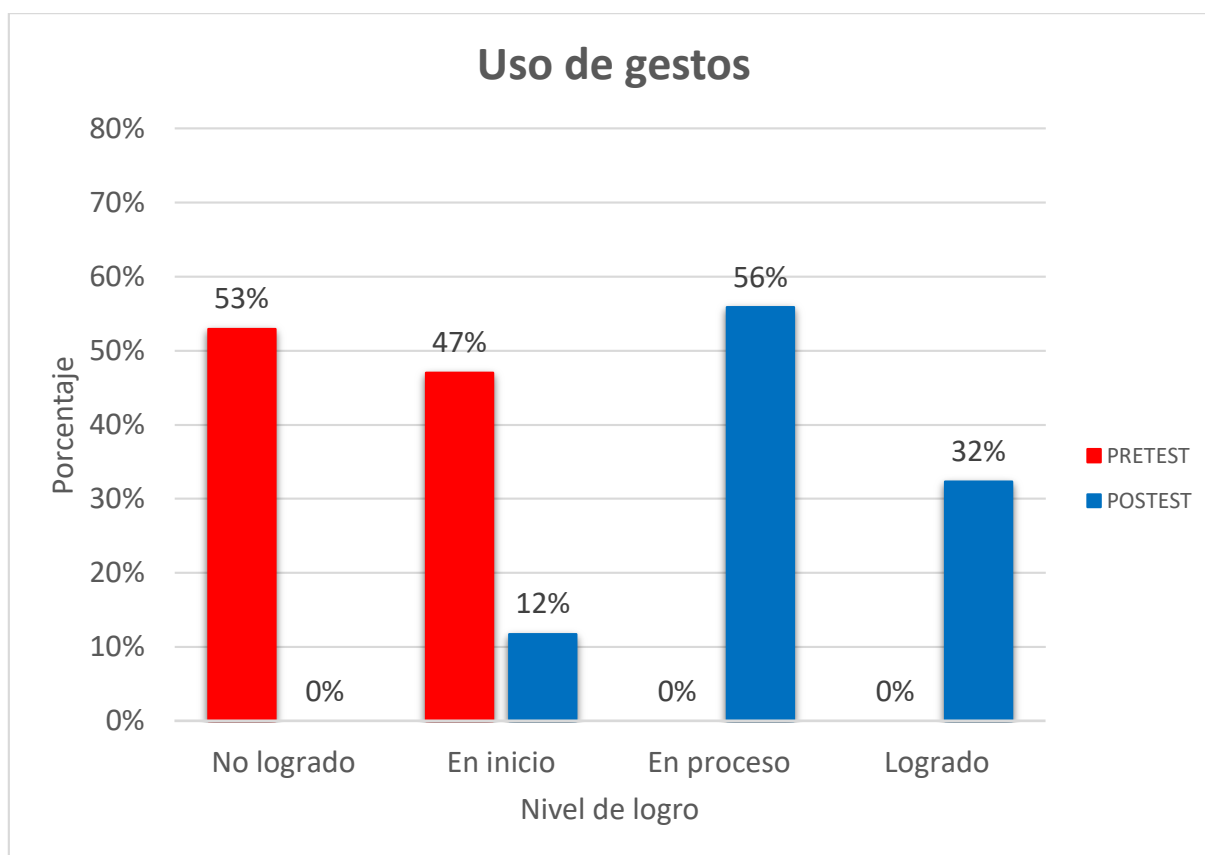
USO DE GESTOS					
PREPRUEBA			POSPRUEBA		
	Cant.	%		Cant.	%
No logrado	18	53%	No logrado	0	0%
En inicio	16	47%	En inicio	4	12%
En proceso	0	0%	En proceso	19	56%
Logrado	0	0%	Logrado	11	32%
	34	100%		34	100%

Nota: Autoría propia

A continuación, se muestra los resultados de los porcentajes en la siguiente figura:

Figura 4.

Comparación de los niveles de logro obtenidos por el aula en el Uso de gestos



Nota: Autoría propia

Se observa en la dimensión *Actitud postural* los siguientes resultados:

De la preprueba:

- El 18% de estudiantes se encuentra *No logrado*.
- El 16% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro *En inicio*.
- El 0% de estudiantes se encuentra *En proceso*.
- El 0% de estudiantes se encuentra *Logrado*.

De la posprueba:

- El 0% de estudiantes se encuentra *No logrado*.
- El 4% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro *En inicio*.
- El 19% de estudiantes se encuentra *En proceso*.
- El 11% de estudiantes se encuentra *Logrado*.

4.5. Resultado de los análisis

La muestra de estudio estuvo conformada por los 17 estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista de la Provincia Constitucional del Callao, siendo los resultados:

1. Se pudo corroborar que el porcentaje mayor de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista de la Provincia Constitucional del Callao, evidencia que el uso del comportamiento cinésico se ubican en los niveles de logro "no logrado" y "en inicio", lo que indica el uso inadecuado en un contexto comunicativo, antes de la aplicación del taller de construcción del personaje clown.
2. Se pudo corroborar que el taller de construcción del personaje clown, con su dimensión descubrimiento del lado irrisorio y sus indicadores logró potenciar la actitud postural de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista de la Provincia Constitucional del Callao, en un contexto comunicativo.
3. Se pudo corroborar que el taller de construcción del personaje clown, con su dimensión acepta el fracaso y sus indicadores logró potenciar el uso de gestos de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista de la Provincia Constitucional del Callao, en un contexto comunicativo.
4. Se pudo corroborar que el porcentaje mayor de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista de la Provincia Constitucional del Callao, evidencia que el uso del comportamiento cinésico aumentaron en los niveles de logro "en proceso" y "logrado", lo que indica que indican aplican un uso adecuado en contextos comunicativo, después de la aplicación del taller de construcción del personaje clown.

Capítulo V. Discusión, conclusiones y recomendaciones

5.1. Discusión de los resultados

Los resultados obtenidos tras las observaciones demostraron que tras la aplicación del taller de construcción del personaje clown en los estudiantes de 4° B grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista de la Provincia Constitucional del Callao potenció de manera significativa su comportamiento cinésico, en el cual se analizó elementos como: postura corporal, posición corporal, mirada, gestos faciales y corporales pertinentes a un contexto comunicativo.

Esto fue posible por la selección del instrumento de investigación: ficha de observación con cuatro valores por cada aspecto observado, similar al de la investigación de Lozada (2016), que permitió de manera más precisa medir la frecuencia de la conducta kinésica en una situación comunicativa propuesta. Esto demostró que las características del comportamiento cinésico de los estudiantes después de la aplicación, subieron uno a dos niveles de logro, corroborando un cambio significativo en la mayoría del porcentaje de estudiantes.

Esta mejora, fue debido a la propuesta pedagógica del taller de construcción del personaje clown aplicado en los estudiantes que potenció la frecuencia del uso del aspecto de actitud postural. Al ser el clown un personaje cómico y relacionado a la risa su proceso de construcción se basa en lo práctico y experiencial, siendo la primera establecer el contacto con el otro como lo indica Lecoq (2003), Jara (2012) y Gené (2016) para provocar la risa en éste; también el uso de postura y posición corporal adecuada para establecer una comunicación de confianza con una persona y grupos de personas como lo detalla López et al. (2018), utilizando la mirada para comunicar ideas y sentimientos (Kuhnke, 2018) y crear conexión con el otro (Vigneau, 2016) desde la caracterización del clown.

También, en la fase de la aceptación del fracaso de construcción del personaje clown, se potenció el uso de gestos faciales y corporales a partir de involucrarse en situaciones que permiten jugar con los dos tipos de fracaso propuesto por Lecoq (2003). El primero, desde el personaje explorara sus capacidades expresivas emocionales para lograr la credibilidad ante la audiencia para, finalmente, fracasar ante éste, lo que implica el uso de gestos faciales y los movimientos de los músculos de rostro que aportan a los mensajes verbales gran información de estados emocionales (Kuhnke, 2018). El segundo, su personaje amplía su capacidad comunicadora al realizar relatos creados de manera creativa que implica transmitir sus ideas de manera más convincente, enfatizando y graficando sus mensajes verbales (López et al., 2018)

mientras se enfrenta situaciones accidentadas provocadas que lo conduce al fracaso (Velásquez, 2019).

Esto permitió que los estudiantes aprendieran a manejar la coherencia entre sus mensajes verbales y su lenguaje corporal, establecer una comunicación eficaz, proyectar una imagen más segura de sí mismos al comunicarse, capturar más rápido el interés del interlocutor y superar experiencias negativas del pasado de índole comunicativo.

Es importante mencionar, de acuerdo con el Ministerio de Educación (2016), que el comportamiento cinésico está integrado en la competencia de expresión oral, relacionado a la capacidad que utiliza recursos no verbales y paraverbales; no obstante, los estudiantes carecían de experiencias significativas, lo que se revirtió con la propuesta pedagógica de la aplicación del taller.

5.2. Conclusiones

Los resultados obtenidos, en esta investigación, según nuestras variables y dimensiones trabajadas, gracias a nuestro pre test y pos test podemos concluir:

1. Se determinó que el mayor porcentaje de estudiantes, evidencio niveles bajos en el uso de las características del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, antes de la aplicación del taller de construcción del personaje clown, ubicando al 65% (11 estudiantes) en el nivel “en inicio” y el 35% en el nivel “no logrado” (6 estudiantes).
2. Se determinó que el taller de construcción del personaje clown, en su dimensión de aceptación y descubrimiento de lado irrisorio potenció la actitud postural de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, evidenciando el uso de posturas, posiciones corporales y la mirada a un contexto comunicativo, dando como resultado que el 53% (9 estudiantes) en nivel “logrado”, el 41% (7 estudiantes) en nivel “en proceso” y una minoría el 6% (1 estudiantes) en nivel “en inicio”.
3. Se determinó que el taller de construcción del personaje clown, en su dimensión de acepta el fracaso potenció el uso de gestos de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, evidenciando el uso de gestos faciales y corporales a un contexto comunicativo, dando como resultado que el 41% (7 estudiantes) en nivel “logrado”, el 35% (6 estudiantes) en nivel “en proceso” y una minoría del 24% (4 estudiantes) en nivel “en inicio”.
4. Se determinó que el mayor porcentaje de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, evidenció niveles altos en el uso de las características del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, después de la aplicación del taller de construcción del personaje clown, ubicando el 53% (9 estudiantes) en nivel “en proceso” y el 41% (7 estudiantes) en nivel “logrado” y una minoría del 6% (1 estudiantes) en nivel “en inicio”.

5.3. Recomendaciones

Establecida las conclusiones de esta investigación se recomienda

- Para aumentar el uso del comportamiento cinésico de los estudiantes se recomienda la aplicación de técnicas teatrales como el taller de clown que permiten actuar en distintas situaciones comunicativas para crear un espacio distendido para el ensayo y el error en el uso más estratégico y efectivo al momento de comunicarse, en un ambiente ameno, lúdico y práctico.
- El uso de la técnica de clown como una herramienta pedagógica es un aporte valioso para el desarrollo de capacidades dentro del aula: por esto, es necesario que los docentes que lo apliquen conozcan sus bases teóricas y prácticas para utilizarla de manera pertinente y eficaz a sus propósitos educativos.
- Se ha determinado la efectividad del clown en relación al fortalecimiento de capacidades comunicativas por lo que la institución educativa debería considerar incluirla como una estrategia didáctica en el área de comunicación u otras afines en sus diferentes niveles educativos.

Referencias

- Anticona Guarniz, A. C. (2019). *Elementos de la comunicación no verbal presentes en el proceso de interacción entre los clowns del grupo ñatos de risa y los niños hospitalizados en la sala de pediatría del Hospital Regional Docente de Trujillo en el año 2018 [Tesis de licenciatura]*. Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego. Facultad de Ciencias de la Comunicación.
- Baró, T. (2018). *Inteligencia No Verbal: Descubre tu potencial de comunicación más allá de la palabra*. Versión Kindle: Ediciones Paidós.
- Bayas Vallejo, A., & Condo Illapa, D. E. (2020). *Organizadores gráficos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Ciencias Naturales para los estudiantes de octavo EGB del colegio Giordano Bruno em el año 2019*. Quito: Universidad Central de Ecuador. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
- Birdwhistell, R. (1952). *Introduction to Kinesics: (An Annotation System for Analysis of Body Motion and Gesture)*. Washington D.C.: Department of State. Foreign Service Institute.
- Blancas Rodríguez, F., & González Gómez, R. (2017). *Creación de personaje en la técnica clown de la puesta en escena “Los Merolicos” [Tesis de licenciatura]*. México: Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Humanidades. Licenciatura en Artes Teatrales.
- Cárdenas Niño, A. M., Moreno Garzón, L. F., & Sáenz Arias, G. P. (2018). *Los ejercicios de expresión corporal desde el lenguaje no verbal que brinda el teatro: una propuesta para mejorar la kinésica y proxémica de los docentes en formación inicial de la Universidad la Salle en la interacción con los estudiantes*. Bogotá: Universidad de La Salle. Facultad de Ciencias de la Educación. Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras.
- Centro Virtual Cervantes. (27 de 6 de 2021). *Diccionario de términos clave*. Obtenido de Comunicación: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/indice.htm
- Cestero, A. (2016). La comunicación no verbal: propuestas metodológicas para su estudio. *Lingüística en la red. Revista virtual*, 1-86. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/320547286_La_comunicacion_no_verbal_propuestas_metodologicas_para_su_estudio
- Chire Apaza, L. K. (2019). *Programa “teatro en acción” para desarrollar la comunicación no verbal en estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa de Gestión Pública 40172 Villa El Golf, distrito de Socabaya-Arequipa [Tesis de*

- licenciatura*] . Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Darwin, C. (1902). *La expresión de las emociones. En el hombre y los animales*. Valencia: Sampere Editores.
- Davis, F. (2019). *El lenguaje de los gestos*. Buenos Aires: Eleven.
- Delors, J. y. (1996). *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Madrid: Santillana/UNESCO.
- Dream, C. (2012). *El payaso que hay en ti*. . Barcelona: Clownplanet.
- Española, R. A. (17 de julio de 2021). *Diccionario de la Lengua Española, 23ra edición*. Obtenido de Ridículo: <https://dle.rae.es/rid%C3%ADculo>
- Gené, H. (2016). *El arte de ser payaso*. México: Ediciones y Producciones Escénicas y Cinematográficas: Paso de Gato.
- Hernández, C., & Guárate, A. Y. (2017). *Modelos didácticos: Para situaciones y contextos de aprendizaje*. Narcea Ediciones.
- Isarre, A. (2018). *Relaciones saludables Punto Clown: Aprende a disfrutar de tus relaciones interpersonales y alegre tu vida*. Versión Kindle: Edición propia.
- Jara, J. (2010). *El clown un navegante de las emociones*. Sevilla: Proexdra.
- Knapp, M. (1982). *La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno*. México: Paidós.
- Kuhnke, E. (2018). *Lenguaje no verbal para Dummies*. Barcelona: Planeta.
- Lecoq, J. (2003). *El cuerpo poético*. Barcelona: Alaba Editorial.
- López Pérez, R. M., De los Reyes Martín, J., & Viñambres González, R. (2018). *Comunicación No Verbal. 51 respuestas aportadas por la ciencia*. Versión Kindle: Behavior & Law Ediciones.
- Lozada Medina, G. E. (2016). *Expresiones artísticas como potenciador de la comunicación no verbal [Monografía para optar Licenciatura]*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. Facultad de Humanidades. Departamento de Lenguas. Licenciatura en Español e Inglés.
- Lozada, G. E. (2016). *Monografía para optar Expresiones artísticas como potenciador de la comunicación no verbal*. Bogotá: UPN.
- Maya Betancourt, A. (2007). *El taller educativo*. Coop. Editorial.
- Mehrabian, A., & Ferris, S. (1967). Inference of attitudes from nonverbal communication in two channels. *Journal of Counseling Psychology*. Vol. 30, N° 3, 248-252.
- Meza, V. A., & Rojas, I. (2017). *Caracterización y evaluación de la comunicación no verbal en los estudiantes de 9º en la clase de lengua castellana para mejorar sus prácticas*

- expositivas por medio de un proyecto pedagógico de aula [Tesis de licenciatura].* Cali: Universidad de San Buenaventura Colombia, Facultad de Educación, Licenciatura en Lengua Castellana.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de aprendizaje. VII ciclo. Área curricular: Comunicación 3°, 4° y 5° grados de educación secundaria.* Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo nacional de la educación básica.* Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (10 de Diciembre de 2021). *Expresarte. El arte nos inspira a crecer.* Obtenido de Talleres: <http://www.minedu.gob.pe/expresarte/talleres.php>
- Moreira, C. (2015). *Técnica de clown: una propuesta emancipadora.* Buenos Aires: Inteatro.
- Naranjo Gamboa, B. O., & Castelo Silva, Jazmín Abigail. (2021). *Teatro como herramienta educativa de expresión oral y escrita para estudiantes de la carrera de comunicación social de la universidad técnica de Ambato promoción 2017-2021.* Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales. Carrera de Comunicación Social.
- Nuñonca Choque, Richart Javier, & Mayta Quispe, E. (2017). *Aplicación del clown como estrategia para favorecer la expresión oral en alumnos del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Padre Pérez De Guereñu del distrito de Paucarpata; Arequipa-2017 [Tesis de licenciatura].* Arequipa: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M. R., Palacios Vilela, J. J., & Romero Delgado, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa – cualitativa y redacción de la tesis.* Bogotá: Ediciones de la U.
- PERSUM. Psicólogos Oviedo. Asturias. (11 de diciembre de 2021). *PERSUM.* Obtenido de La comunicación no verbal: <https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/comunicacion/>
- Poyatos, F. (2018). Los estudios de comunicación no verbal como rama interdisciplinar de la *Linred. Revista virtual,* 1-31. Obtenido de https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/34423/estudios_poyatos_LINRED_2018_N16.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Prados Megías, E., Márquez García, M. J., & Padua Arcos, D. (2018). *Otra pedagogía en movimiento: Dialogando con la experiencia en la formación inicial.* Almería: Universidad de Almería.

- Real Academia de la Lengua Española. (14 de Julio de 2021). *Diccionario de la Lengua Española, 23ra edición*. Obtenido de Potenciar: <https://dle.rae.es/potenciar?m=form>
- Real Academia Española de la Lengua. (17 de Julio de 2021). *Diccionario de la Lengua Española, 23ra edición*. Obtenido de Actitud: <https://dle.rae.es/actitud?m=form>
- Rodríguez, J. (2021). *Caricatos: Una aproximación a la técnica del clown*. Versión Kindle: Altuequi Equilibrio.
- Rulicki, S., & Cherny, M. (2011). *Comunicación no verbal. Cómo la inteligencia emocional se expresa a través de los gestos*. Buenos Aires: Granica.
- Saavedra, R. (2016). *Taller de expresión corporal para fortalecer las habilidades sociales no verbales en preadolescentes del centro de atención residencial "Aldea Infantil Juan Pablo II" de Cusco*. Lima: Escuela Nacional Superior de Arte Dramático "Guillermo Ugarte Chamorro".
- Sánchez Velasco, A. (2016). *La dramatización como estrategia para la mejora de la competencia comunicativa: una investigación en educación secundaria desde las técnicas de improvisación y clown [Tesis doctoral]*. Murcia: Universidad de Murcia. Departamento de Didáctica y Organización Escolar.
- Scovenna, M. A. (2015). *Definición, juegos... ¡Acción!*. Buenos Aires: Nueva Generación.
- Velásquez Ángel, A. M. (2015). *Proyecto de investigación: la pertinencia artística y social del clown en Colombia, Una mirada a la historia del arte clown en Colombia*. Antioquia: Universidad de Antioquia, Facultad de Artes, Departamento de Teatro.
- Vigneau, A. (2016). *Clown esencial. El arte de reírse de sí mismo*. Barcelona: La llave.

Anexo 1

Matriz de Consistencia: El taller de construcción del personaje clown para potenciar el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, en los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao.			
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>General</p> <p>¿De qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, en los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao?</p> <p>Específicos</p> <p>1. ¿Qué porcentaje de estudiantes del 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, evidencian el uso del comportamiento cinésico a un contexto comunicativo, antes de la aplicación del</p>	<p>General</p> <p>Determinar de qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo de los estudiantes de 4° B grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao.</p> <p>Específicos</p> <p>1. Determinar el porcentaje de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao que evidencia el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, antes de la aplicación del</p>	<p>General</p> <p>El taller de construcción del personaje clown potencia el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, en los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao</p> <p>Específicas</p> <p>: El porcentaje de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, evidencia un bajo uso del comportamiento cinésico para un contexto comunicativo, antes de la aplicación del taller</p>	<p>Variable Independiente:</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE CLOWN</p> <p>Descubrimiento y aceptación de lado irrisorio</p> <p>Ind 1: Adopta distintas posturas y movimientos cómicos mediante juegos de imitación y de imaginación para establecer comunicación con otros.</p> <p>Ind 2: Interactúa de forma directa y cercana con otros mientras utiliza la nariz clown como máscara de su personaje clown para obtener la atención del otro.</p> <p>Ind 3: Comunica las intenciones de su personaje clown utilizando la mirada al otro a partir de improvisaciones propuestas.</p>

<p>taller de construcción del personaje clown?</p> <p>2. ¿De qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia la actitud postural de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, en un contexto comunicativo?</p> <p>3. ¿De qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia el uso de los gestos de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, en un contexto comunicativo?</p> <p>4. ¿Qué porcentaje de estudiantes del 4° B de educación secundaria de la</p>	<p>taller de construcción del personaje clown.</p> <p>2. Determinar de qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia la actitud postural de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, en un contexto comunicativo.</p> <p>3. Determinar de qué manera el taller de construcción del personaje clown potencia el uso de gestos de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, en un contexto comunicativo.</p> <p>4. Determinar el porcentaje de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la</p>	<p>de construcción del personaje clown.</p> <p>H2: La aplicación del taller de construcción del personaje clown potencia la actitud postural de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, en un contexto comunicativo.</p> <p>H3: La aplicación del taller de construcción del personaje clown potencia el uso de gestos de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la Institución Educativa N° 5011 "Darío Arrus Cuestas" ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, en un contexto comunicativo.</p> <p>H4: El porcentaje de los estudiantes de 4° B de educación secundaria de la</p>	<p>Acepta el fracaso</p> <p>Ind 4: Expresa sus emociones al comunicar ideas ante un público para crear expectativa y asombro, que lo conduce al fracaso de su personaje clown.</p> <p>Ind 5: Comunica un relato de manera convincente, utilizando el cuerpo, el gesto y la palabra mientras sobrelleva situaciones adversas y accidentadas desde su personaje clown.</p> <p>COMPORTAMIENTO CINÉSICO</p> <p>Actitud postural</p> <p>Ind 1: Muestra una postura erguida y abierta mientras se comunica ante un público en los juegos de imitación y de imaginación.</p> <p>Ind 2: Se posiciona frente ante sus interlocutores y mantiene una distancia cercana a éste para mostrar y recibir receptividad en una comunicación desde la caracterización clown.</p> <p>Ind 3: Mantiene contacto visual con una persona y con un grupo de personas mientras comunica sus ideas durante las improvisaciones propuestas.</p>
---	---	--	--

<p>Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista –Callao, evidencian el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, después de la aplicación del taller de construcción del personaje clown?</p>	<p>Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao que evidencia el uso del comportamiento cinésico en un contexto comunicativo, después de la aplicación del taller de construcción del personaje clown.</p>	<p>Institución Educativa N° 5011 “Darío Arrus Cuestas” ubicado en el distrito de Bellavista – Callao, evidencia un incremento en el uso del comportamiento cinésico para un contexto comunicativo, después de la aplicación del taller de construcción del personaje clown.</p>	<p style="text-align: center;">Uso de gestos</p> <p>Ind 4: Usa los gestos faciales para expresar sus emociones mientras se comunica verbalmente con otro</p> <p>Ind 5: Utiliza gestos corporales, movimientos de brazos y manos, para acentuar e ilustrar sus ideas mientras se expresa verbalmente.</p>
--	---	---	---

Nota: Autoría propia.

Anexo 2.

PROYECTO: TALLER MI PERSONAJE CLOWN

I. Datos generales

Institución Educativa:	I.E. N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”
Área:	Arte y Cultura.
Ciclo/grado:	4° B de nivel secundaria.
Total de horas:	36 horas pedagógicas.
Profesora:	Sandra Elizabeth Riquelme Velásquez.

II. Tema transversal:

Enfoque Búsqueda de la Excelencia

III. Fundamentación

La importancia de esta investigación se propone modificar el comportamiento cinésico de los estudiantes, ampliando el repertorio de las señales no verbales mediante la construcción de personajes, en este caso, el clown. Mediante ejercicios teatrales, improvisaciones y caracterizaciones, los estudiantes favorecerá su capacidad de expresión oral, específicamente su comunicación no verbal, aumentando su capacidad de comunicarse y promover relaciones sociales saludables.

Tabla 16.

Área, competencia y capacidades del taller propuesto.

Área	Competencia	Capacidad	Instrumento de evaluación
Arte y cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	Lista de cotejo
		Aplica procesos creativos	
		Evalúa y comunica sus procesos proyectos.	
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	

Nota: Autoría propia

IV. Organización

V. Unidades didácticas desarrolladas

MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 1: “EL CUERPO CÓMICO”

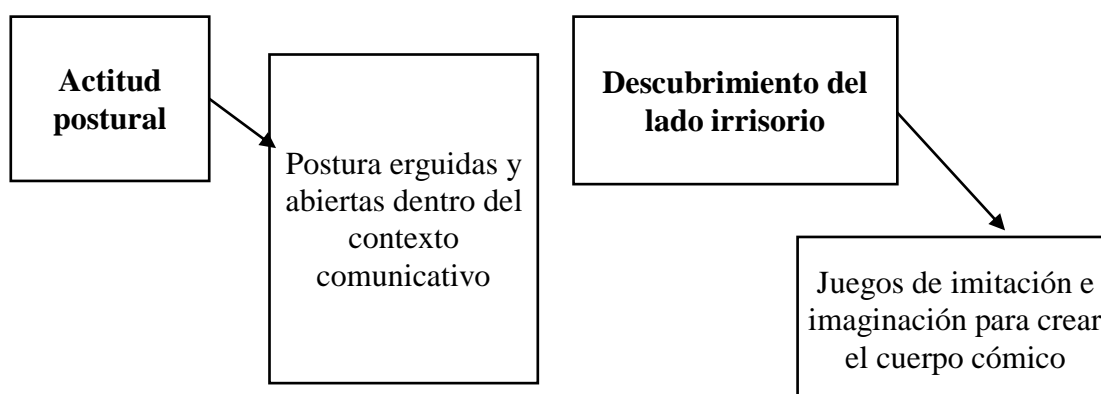
1. Datos generales

- 1.1. I.E.: N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”.
- 1.2. Nombre del docente: Sandra Elizabeth Riquelme Velásquez.
- 1.3. Grado y sección: 4° “B”
- 1.4. Número de estudiantes: 17
- 1.5. Duración: 3 sesiones (6 horas pedagógicas).
- 1.6. Fechas: 4,11 y 18 de julio del 2019

2. Enfoque

Figura 6

Enfoque de módulo de aprendizaje 1



Nota: Autoría propia

3. Competencias, capacidades e indicadores de logro.

Tabla 17

Competencias, capacidades e indicadores MA1

Competencia	Capacidades	Indicador
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	Adopta distintas posturas y movimientos cómicos mediante juegos de imitación y de imaginación para establecer comunicación con otros.

Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Muestra una postura erguida y abierta mientras se comunica ante un público en los juegos de imitación y de imaginación.
--	---	---

Nota: Autoría propia

4. Intervención didáctica

Tabla 18

Intervención didáctica MA1

Sesiones	Estrategias	Tiempo	Recurso
Sesión 1 Presentaciones divertidas	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Se vale equivocarse</p> <p>Todos los estudiantes caminan por el aula. La docente realiza una señal, el sonido de los golpes de un toc, con la consigna que todos los estudiantes deben realizar una acción. Se aumenta distintas consignas y se le asigna distintos números de golpes. Quien se equivoca debe ponerse de pie en medio con manos en la cintura, postura erguida, pies firmes y pecho elevado y decir fuerte: ¡Me equivoqué!</p>	10 min.	Palitos toc
	<p>PROCESO DE APRENDIZAJE</p> <p>Hilo invisible</p> <p>Todos los participantes estarán sentados con ojos cerrados con el cuerpo totalmente relajado. A la señal de la docente imaginarán que un hilo invisible está jalando desde el centro de su cabeza hacia arriba. Como si fueran muñecos irán estirando la columna</p> <p>La docente colocará la canción “El Lago de los Cisnes de Chaikovski”, para cada ir incrementando que la columna se estire. Los estudiantes irán colocándose de pie y caminando desde esta postura. Imaginarán que son un personaje con mucha clase, como, por ejemplo: un aristócrata, una persona elegante, etc., se saludan entre ellos y mantienen una conversación casual breve. A la señal de la docente repiten la misma acción con otro compañero.</p> <p>Nombres extranjeros</p>	10 min.	Equipo de música

	<p>En parejas, un estudiante dice su nombre y apellido y el otro también lo dice. Luego volverán a repetir su nombre y apellido solo pronunciando las vocales y después solo los sonidos de las consonantes. La pareja elegirá como lo renombrará usando las formas en como ha dicho su nombre anteriormente el participante, puede hacer elegir una opción o combinarlo.</p> <p>Presentación excéntrica</p> <p>En parejas, el estudiante se presenta ante la audiencia de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Caminarán desde el fondo del salón hasta la marca en el suelo, que es un punto cercano a la audiencia. – Durante ello, deberán moverse al ritmo y no mirarse en ningún momento – Cuando paren la música, se darán cuenta de la presencia del otro y se presentaran con sus nombres excéntricos. Al decir sus nombres, deberán adoptar una postura erguida y abierta, mostrando mucho orgullo. – Establecerán un dialogo corto, siempre tratando de decir el nombre del otro con mucho respeto y al escuchar nuevamente la música, se irán despidiendo mientras van caminando al fondo del escenario. 	20 min	
		30 min	
	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>¿Cómo te sentiste al adoptar una postura erguida y abierta mientras comunicas tus ideas? ¿Qué actividades o propuestas provocaron tu risa?</p>	20 min	
<p>Sesión 2 “De serio a tonto”</p>	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Baile por partes</p> <p>Los estudiantes se ubican en el espacio. La docente coloca una música de fondo para que empiecen a mover partes del cuerpo que va indicando. Cabeza, hombros, brazos, manos, tronco, caderas, piernas, rodillas y pies. Al detenerse la música, es la señal para alinear su postura al eje vertical, como en la actividad del hilo invisible.</p>	20 min	Equipo de sonido.

	<p>PROCESO DE APRENDIZAJE</p> <p>Baile de desalineaciones</p> <p>Todo el grupo se empezará a moverse siguiendo el ritmo de la música. Al detenerse, ellos adoptarán una postura bien alineada y erguida y seguirán moviendo brazos y piernas sin perder la postura. A la señal, la docente señalará una parte del cuerpo que se desalinea de todo, por ejemplo: la cadera hacia un costado derecho, un hombro inclinado izquierda, etc. Y seguirán moviéndose enfatizando el movimiento de esa parte del cuerpo. Nuevamente se detiene la música y relacionaran esa postura corporal con un animal. Al escuchar nuevamente la música se moverán como ese animal. Nuevamente se detiene la música y la docente les indica que su personaje animal le es permitido hablar, entabla una conversación con otro personaje animal. Finalmente, a la señal de la docente vuelve a la posición inicial.</p> <p>Baile cómico</p> <p>Se dividen en grupos de 4 o 6 personas. Inician una coreografía de movimientos imitando sus propuestas animales. Por ejemplo: Este es el paso de perro cojo, etc. Todo el grupo lo imita y se les pide que lo exagera lo más que se pueda. Luego otro propone otro paso, y así sucesivamente</p> <p>Si ríes, terminas</p> <p>Salen tres al escenario y se colocan al fondo del salón desde una postura erguida y abierta, presentan su paso de baile y lo realizan, si la audiencia se ríe, ellos dan un paso. No hay turno, cualquier estudiante puede elegir cualquier momento para internarlo. Antes de realizar sus pasos siempre deben adoptar la postura designada y asignar un nombre a su paso de baile. Termina cuando cada participante llega a dar los tres pasos. Y pasan otros tres participantes.</p>	<p>20 min</p> <p>10 min.</p> <p>20 min.</p>	
	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué posturas están relacionadas a la seriedad y formalidad? ¿Cómo una</p>	<p>10 min</p>	

	postura erguida y formal provoca risa? ¿Por qué?		
SESIÓN 3 “Crea, comunica y ríe”	MOTIVACIÓN El tic Los estudiantes de pie en círculo se les pide que cada uno propongan un movimiento repetitivo como un tic. Mientras que todo el grupo lo imita.	20 min	
	PROCESO DE APRENDIZAJE Deja volar tu imaginación A cada estudiante se le da un objeto (papel, bolsa, un cono de papel higiénico, etc.). Cada uno deberá proponer 5 objetos distintos al objeto. Por ejemplo, un cono de papel es un micrófono, etc. Y lo mostrará a sus compañeros con mucha seguridad ante su propuesta, manteniendo sus pies firmes y su postura alineada al eje vertical imaginario. El mejor vendedor De uno en uno los estudiantes presentan su objeto como producto de uso personal. Lo realiza desplazándose desde el fondo del escenario hacia el público. Cuando estén cerca de ellos, termina su presentación diciendo: “lo he probado en mí mismo y no me ha pasado nada”, y realiza un tic. Si ríe el público se sienta sino regresa a la fila para volver a intentarlo con otra propuesta.	20 min. 30 min.	
	METACOGNICIÓN ¿Cuándo es adecuado usar posturas erguidas y abiertas? Menciona una situación comunicativa	20 min.	

Nota: Autoría propia.

MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 2 “ESTADO CLOWN”

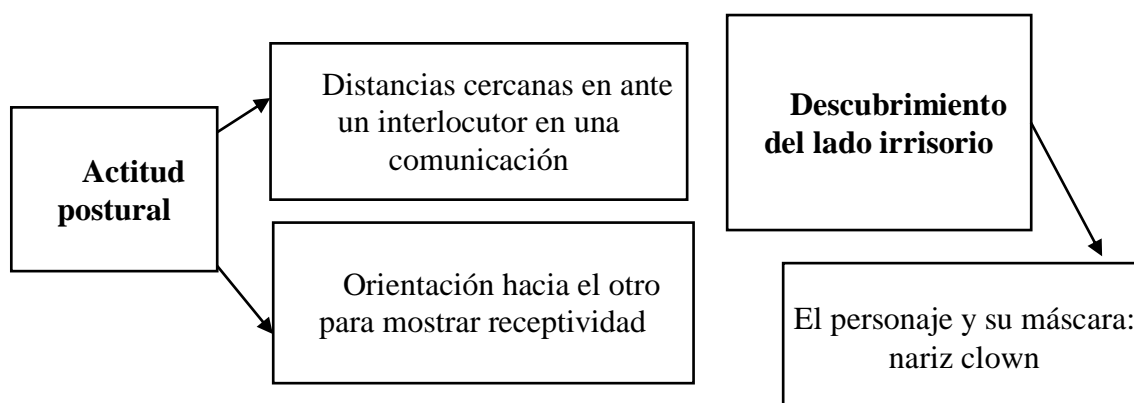
1. Datos generales

- 1.1. I.E.: N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”.
- 1.2. Nombre del docente: Sandra Elizabeth Riquelme Velásquez.
- 1.3. Grado y sección: 4° “B”
- 1.4. Número de estudiantes: 17
- 1.5. Duración: 3 sesiones (6 horas pedagógicas).
- 1.6. Fechas: 15,22 y 29 de agosto del 2019

2. Enfoque

Figura 7.

Enfoque de módulo de aprendizaje 2



Nota. Autoría propia

3. Capacidades, destrezas e indicador de logro

Tabla 19

Competencias, capacidades e indicadores MA2

Competencia	Capacidades	Indicador logro
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos	Interactúa de forma directa y cercana con otros mientras utiliza la nariz clown como máscara de su personaje clown para obtener la atención del otro.
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Se posiciona frente ante sus interlocutores y mantiene una distancia cercana a este para mostrar y recibir receptividad en una comunicación desde la caracterización clown.

Nota. Autoría propia.

4. Intervención didáctica

Tabla 20
Intervención didáctica MA2

Sesiones	Estrategias	Tiempo	Recurso
SESIÓN 4 “La Nariz Clown”	MOTIVACIÓN La máscara del clown La docente muestra distintas mascararas (máscara de comedia del arte y máscara blanca). Dialoga con los estudiantes sobre que son las máscaras y para qué sirve. Luego saca las narices rojas y dialoga con los estudiantes sobre si ellos pueden consideran que la nariz clown una máscara y por qué. La docente explica que una máscara es el dispositivo que nos invita a transformarnos, a adoptar una personalidad distinta a la nuestra, pues al colocarnos la nariz clown algo del actor desaparece y algo del personaje surge. El personaje nace en nosotros y su primer anhelo es encontrar la mirada y la cercanía del otro. El uso de la nariz de forma técnicas debe guardar estas reglas: - Se mira con la nariz, no con los ojos. - Deben ser colocadas y no se tocan - No se quitan en escena, se colocan fuera de la vista de la audiencia. - Hay que encontrar la coherencia entre lo que se lleva y el comportamiento. La docente entrega las narices clown a los estudiantes, quienes practican su colocación en el rostro y la forma correcta de retirarla.	20 min.	Máscaras de la comedia del arte, mascara blanca. Narices clown (rojas)
	PROCESO DE APRENDIZAJE El despertar del clown Todos los estudiantes se ubican en un espacio del salón. Se colocan la nariz roja. La docente coloca una música suave. Y los estudiantes se acuestan como si estuvieran durmiendo. La docente indica que es la primera vez que la nariz despierta a este mundo, por tanto, al mirar irán aceptando como es el mundo	30 min	

	<p>con una gran inhalación y otra exhalación.</p> <p>Luego, empezarán a caminar y a observar otras narices. Para ello, primer observaremos al otro manteniendo una distancia de un metro y se quedarán observándose esas narices por lo menos 5 segundos, y luego buscan a otra nariz. La docente irá restando distancia hasta quedar o más cerca una nariz de otro.</p> <p>Finalmente, se mira a quien habita la máscara (la nariz). Deberá mirar a la persona de forma relajada, (inhalando y exhalando por la nariz) y buscar mirar directamente a los ojos sin ejecutar ninguna expresión o mueca, todo el rostro totalmente relajado y lo más cerca que puede uno estar. También usarán la inhalación profunda y la exhalación durante esta parte del ejercicio. Se saludan entre ellos, como consideren que ese personaje lo haría y se retiran a buscar otro clown para realizar la misma secuencia.</p> <p>Mira y acércate.</p> <p>En parejas, salen corriendo los clowns teniendo una distancia lejana uno del otro. Al llegar a 2 metros de distancia del público, se miran y luego miran al público para manifestar sobre lo que sienten al ver la presencia del otro clown y lo comparte con el público. Se vuelven a voltear y frente a frente, cada uno trata de convencer al otro para acercarse. Las propuestas deben ser desde la inocencia de un niño que desea jugar con otro. El objetivo lograr que se acerquen lo más que puedan mientras y a partir de allí proponen un juego de niños, lo accionan. La docente da una señal y los clowns se miran de manera cerca por última vez, miran al público y se van.</p>	20 min	
	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>¿Cómo te sentiste al estar frente a otros y a una distancia cercana de ellos desde el uso de la máscara clown (nariz)?</p> <p>¿Lograste mantener frente a frente y cercano a tu compañero durante el diálogo?</p>	20 min.	

	<p>al otro, deben mantenerse frente a frente y a una distancia cercana.</p> <p>Canción a mi prenda clown</p> <p>En parejas, los dos clowns portan elementos del baúl. Escuchan una base de rap e irán improvisando una canción sobre lo que llevan, las intervenciones serán por turnos. La pareja se encuentra separados de 2.5 metros aproximadamente, frente a frente su meta es estar lo más cerca posible; para ello, deberán provocar la risa del público que los observa mediante la creación de su canción, mientras más risas se escuche podrán dar pasos acercándose hasta el metro de distancia.</p>		
	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>¿Cómo te sentiste mostrar tu caracterización clown a otros? ¿Qué rasgos peculiares descubriste de tu clown? ¿Qué benefició descubriste al estar frente a frente y cercano a tu compañero mientras te comunicabas?</p>	10 min	
<p>SESIÓN 6 “Mi historia clown”</p>	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Las prendas se relacionan con la historia del clown</p> <p>Observan algunas imágenes de personajes clowns con rasgos peculiares: Los hermanos Marx, Wendy y Machín e imágenes de clowns y sus accesorios. Los estudiantes dialogan sobre rasgos que atribuyen al clown mediante la observación de los elementos particulares que llevan.</p>	20 min.	
	<p>PROCESO DE APRENDIZAJE</p> <p>Historias de mi clown</p> <p>En parejas, frente a frente crean la historia de su clown. Frente a frente en una distancia lejana, cada uno está caracterizado por su nariz y sus elementos de la clase anterior.</p> <p>Uno inicia diciendo: “es obvio que ese sombrero es.... “lo relaciona con una persona o personaje. Ej: Ese sombrero es de un señor. Continúa “Intuyo que...” deduce una característica del personaje “eres viejo”; Imagino que “eres soltero con artritis y has perdido la memoria y no sabes dónde estás”. El clown toma la propuesta y dialoga</p>	30 min.	

	<p>desde esa propuesta con el estudiante. Luego cambian roles y se repite la secuencia. Cambian de parejas y anotan las características y rasgos peculiares que los otros han deducido por los elementos que llevan.</p> <p>Mi historia es más interesante.</p> <p>Dos clowns suben al escenario, cada uno se encuentra a una distancia lejana de otro, en medio hay una persona. Los dos clowns deberán turnarse para ir contando aspectos de su historia y justificando sus prendas y tratando de atraer la atención de esa persona. La persona se irá acercando al clown que su historia le parezca más atractiva o le causa risa. Si le gana la persona deberá encontrarse frente a frente y cercana al clown que atrajo su atención, dando la espalda al otro clown.</p>	30 min.	
	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>¿Cómo lograste atraer la atención de la persona para tu personaje? ¿Qué crees que significa que una persona adopta una postura frente a frente y cercana ante otra que habla?</p>	20 min.	

Nota. Autoría propia

MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 3 “LA MIRADA CLOWN”

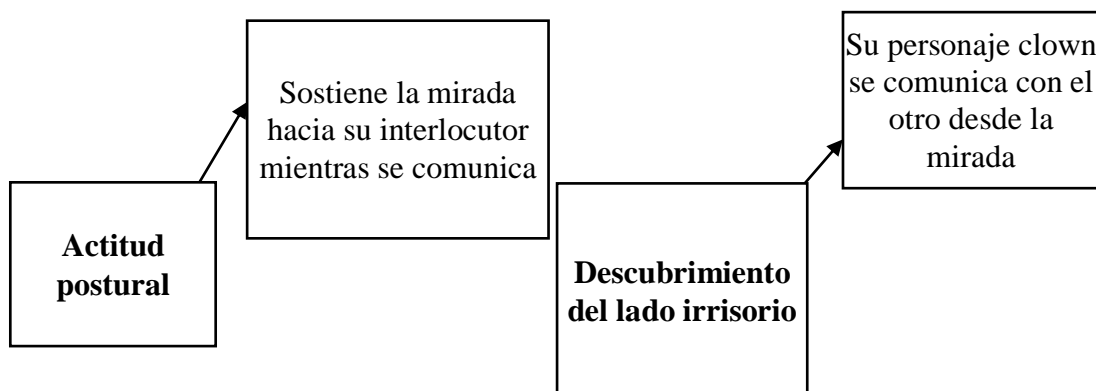
1. Datos generales

- 1.1. I.E.: N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”.
- 1.2. Nombre del docente: Sandra Elizabeth Riquelme Velásquez.
- 1.3. Grado y sección: 4° “B”
- 1.4. Número de estudiantes: 17
- 1.5. Duración: 3 sesiones (6 horas pedagógicas).
- 1.6. Fechas: 5,12 y 19 de setiembre del 2019

2. Enfoque

Figura 8.

Enfoque de módulo de aprendizaje 3



Nota. Autoría propia.

3. Capacidades, destrezas e indicador de logro

Tabla 21.

Competencias, capacidades e indicadores MA3

Competencia	Capacidades	Indicador logro
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos	Comunica las intenciones de su personaje clown utilizando la mirada al otro a partir de improvisaciones propuestas.
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Mantiene contacto visual con una persona y con un grupo de personas mientras comunicar sus ideas durante las improvisaciones propuestas.

Nota. Autoría propia.

4. Intervención didáctica

Tabla 22.
Intervención didáctica MA3

Sesiones	Estrategias	Tiempo	Recurso
SESIÓN 7 “Mirada conexión clown”	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>La mirada</p> <p>Los estudiantes se dividen por parejas y comparten algo sobre ellos mismos a la pareja mientras está se tapa los ojos.</p> <p>Luego se reúnen en grupo todos los estudiantes sus impresiones sobre cómo se sintieron al no mirar con quien hablaba y cómo se sintió quien escuchaba</p> <p>Luego se les pregunta a los estudiantes ¿Qué significar es mirar? Luego se escribe en la pizarra la definición de la RAE que es “dirigir los ojos hacia un objeto”</p> <p>Se realiza otra pregunta a los estudiantes si tiene conocen la utilidad de la mirada al comunicarse, se recogen las respuestas.</p>	20 min	
	<p>PROCESO DE APRENDIZAJE</p> <p>Atrapa miradas</p> <p>Los estudiantes se dividen en parejas. Se mantienen mirando, uno de ellos propone un movimiento y el otro lo imita, un par de veces repite el movimiento y pasa a proponer otro, luego aplican distintas distancias y niveles del espacio, pero siempre se mantienen mirándose y estableciendo conexión con la pareja. Después intercambia roles con la pareja. Finalmente hay cambio de parejas.</p> <p>Miradas conectadas siameses</p> <p>Dos clowns salen a escena, la propuesta es que son siameses, es decir, que todo lo que hagan o digan debe ser igual entre los dos. Ingresan y se presentan, siempre los dos dirán y se moverán del mismo modo. El público y la docente les realizan preguntas. Siempre ante cada respuesta, se mirarán y luego</p>	30 min 30 min	

	mirarán al público para decir la respuesta, los dos al mismo tiempo.		
	METACOGNICIÓN ¿En qué re ayudó mirar al compañero (a)? ¿Cuándo miramos o dejamos que otros nos miren que sensaciones experimentamos?	20 min	
SESIÓN 8 “Mirádonos creamos”	MOTIVACIÓN El teléfono malogrado En fila, uno le dice un mensaje con una mímica, el que sigue lo exagera un poco, y así hasta llegar al último. Luego, se uno dice otro mensaje con una mímica, pero va distorsionando el mensaje, pero mantiene la mímica, hasta llegar al último.	20 min.	
	PROCESO DE APRENDIZAJE Cunado diga yo Se coloca los clowns se forman haciendo un círculo. A uno se le llama estar al centro y con mucha energía dirá “Cuando yo diga ... Ustedes dicen...”; Al decirlo, lo dirá con una energía clara, y los demás clowns responderán con una frase que les ha enseñado. Trabaja en mirar a todos, y quien no lo hagan de igual manera que él, lo mirará hasta que lo realice, este pasa al centro y vuelve a repetirse. Luego se llama a otro e inventa otras frases. Conversaciones con un extranjero clown En parejas, los clowns establecen un dialogo, pero uno lo hace en distinto idioma (inglés, árabe, etc.) o puede usar la sonoridad del idioma. El otro clown responde como si comprendiera lo que le dice. Mientras lo hace deberá mantenerse mirando, evitar hablar al mismo tiempo, se dan el paso para hablar mediante la mirada, pueden proponer situaciones del por qué surge ese diálogo entre los dos clowns.	30 min 30 min.	
	METACOGNICIÓN ¿Qué función descubriste de la mirada en la comunicación del clown?		

<p>SESIÓN 9 “No te olvides del público”</p>	<p>MOTIVACIÓN El chiste olvidado Dos clown salen a escena, uno inicia contando un chiste, puede ser conocido por el o inventado; a la mitad de su intervención aparece el otro clown, ambos se miran y el último clown concluye el chiste</p>	20 min.	
	<p>PROCESO DE APRENDIZAJE Mensaje Clown El clown sale a escena e intenta comunicar un mensaje sin palabras, para esto debe escribir en una frase su mensaje: “Os necesito, me siento solo, quiero agua, etc.”, Mira al público de manera directa y lo transmite desde la mirada, luego utiliza un idioma cualquiera para decirlo verbalmente. Cuando considere que el público ha comprendido se retira, sin antes mirar al público por última vez.</p> <p>Clown traductor Dos clowns juegan a realizar una conferencia, uno de ellos desempeña el rol de traductor de otro clown, que habla siempre en otro idioma. Quien inicia es el clown extranjero, y el otro lo mira a los ojos para crear la conexión para traducirlo. Para crear un grado mayor de dificultad y provocar la risa, se propone un tema específico de la conferencia. Siempre los clowns buscan provocar la risa del público o simpatizar con éste, para lograr su objetivo.</p>	30 min 30 min	
	<p>METACOGNICIÓN ¿Qué te gustó de la clase? Haz una lista de las funciones descubiertas de la mirada en el clown y cómo lo aplicarías cuando te comunicas con otros.</p>	20 min.	

Nota. Autoría propia.

MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 4 “CLOWN EMOCIONES”

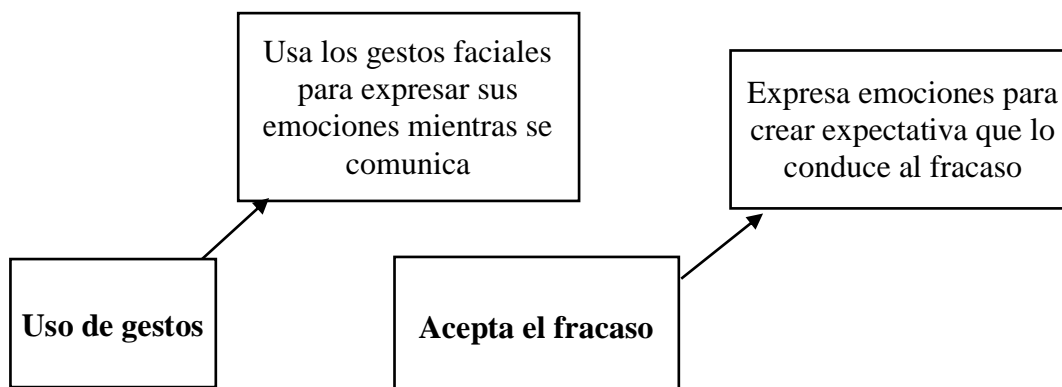
1. Datos generales

- 1.1. I.E.: N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”.
- 1.2. Nombre del docente: Sandra Elizabeth Riquelme Velásquez.
- 1.3. Grado y sección: 4° “B”
- 1.4. Número de estudiantes: 17
- 1.5. Duración: 4 sesiones (8 horas pedagógicas)
- 1.6. Fechas: 26 de setiembre y 3,10,24 de octubre del 2019

2. Enfoque

Figura 9.

Enfoque de módulo de aprendizaje 4



Nota. Autoría propia.

3. Capacidades, destrezas e indicador de logro

Tabla 25.

Competencias, capacidades e indicadores MA4.

Competencia	Capacidades	Indicador logro
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos	Expresa sus emociones al comunicar ideas ante un público para crear expectativa y asombro, que lo conduce al fracaso de su personaje clown.
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Usa los gestos faciales para expresar sus emociones mientras se comunica verbalmente con otro.

Nota. Autoría propia.

4. Intervención didáctica

Tabla 26.

Intervención didáctica MA4.

Sesiones	Estrategias	Tiempo	Recurso
SESIÓN 10 "Emociones clown I"	MOTIVACIÓN Moviendo el rostro En círculo, los estudiantes realizan movimientos circulares en la cara comenzando por el cuello y terminando en la frente. Realizan movimientos segmentados del rostro bajo la dirección de la docente. Como arquear las cejas, fruncir las cejas, arrugar la frente, mover la mandíbula, etc. Luego, se coloca música que llame al movimiento y se realizará distintas secuencias de movimientos siguiendo el ritmo.	10 min	
	PROCESO DE APRENDIZAJE Emociones básicas: alegría, tristeza y enojo Los estudiantes observan 3 emociones: alegría, tristeza y enojo. Tratan de imitar las expresiones en sus rostros. Luego, la docente coloca del 1 al 3 en la pizarra. Indicando que 1 es cuando sentimos un grado menor una de las emociones y 3 es cuando la emoción s desbordante. Los estudiantes caminan por el espacio y la docente empieza a indicar una emoción y el grado menor de cómo se siente, e ira subiendo el grado hasta llegar a 3 donde no solo el rostro está involucrado sino también el cuerpo. Finalmente, eligen una palabra a la emoción lo relaciona y transmiten la emoción a la palabra. Juegan con las intensidades. Expectativa emocional Entra un clown con una emoción trabajada anteriormente. Ingresas otro clown y al verlo, trata de averiguarlo. El clown se deja dominar por la emoción de manera gradual con la que ha ingresado. Por ejemplo, molesto diciendo dialogo ¿por qué ella?, ¿Eso no es posible? Yo que la cuido y siempre la vigilo.... Etc. Finalmente a la insistencia del otro clown revela la causa de la emoción que	20 min. 40 min.	

	pide, finalmente hace lo que se le pide, y muestra sus emociones al fracasar.		
	METACOGNICIÓN ¿Cómo te sentiste expresarte de manera cambiante e intensa en las improvisaciones? ¿Qué apporto la expresión emocional en tu comunicación con otros?	10 min	
SESIÓN 12 “La emoción, la verdad del clown”	MOTIVACIÓN Conversatorio sobre el fracaso Los estudiantes dialogan sobre lo que es el fracaso y cómo las personas reaccionan ante ello, que emociones se observan o qué acciones toman. Asimismo, cómo maneja el clown el fracaso y cómo muestra sus emociones ante ello en escena	20 min.	
	PROCESO DE APRENDIZAJE Pasar la emoción Todo el grupo se mantiene sentado con su rostro oculto. Uno inicia pasándole una emoción con la cara al compañero sentado a la derecha. Y este al siguiente hasta terminar la ronda. Así realiza con un par más de emociones. Clown vive en las emociones Cada clown escribe una emoción en un papel al ingresar al escenario mostrará esa emoción. La docente le pregunta sobre quién es el causante de esa emoción y el clown deberá atribuir a alguien del público mientras comunica el por qué, siempre manteniendo su estado emocional propuesto a lo que la otra persona contradice el hecho. El clown reacciona ante esa desilusión de manera emocional y lo comunica con sus palabras.	20 min 30 min	
	METACOGNICIÓN ¿Qué emociones te invadieron al experimentar el fracaso en escena? ¿lograste transmitir las de manera clara ante la audiencia?	20 min.	
SESIÓN 13 “Fracaso clown”	MOTIVACIÓN Pretencioso Todos los estudiantes caminan por el espacio. A la señal del docente se posicionan formando un círculo. Cada uno deberá demostrar que es mejor en algo, deberán comunicarlo con una	20 min	

	<p>emoción. Finalmente, la docente reta hacer lo que han dicho.</p> <p>Se relaciona esta situación con las expectativas que el clown crea en escena solo para obtener el cariño o la simpatía del público.</p>		
	<p>PROCESO DE APRENDIZAJE</p> <p>Yo soy... y vengo</p> <p>Cada uno, desde su personaje clown, dice su nombre clown y propone un objetivo por el cual se encuentra en ese lugar, momento y antes esas personas, se queda en el escenario e ingresa otro haciendo la misma acción, finalmente al ingresar todos los clowns podrán despedirse del público.</p> <p>La falsa buena noticia</p> <p>Ingresa un clown con una emoción desbordante y comunica sobre que lo han contratado para un trabajo, vive la emoción de manera intensa y luego ingresa otro clown y le comunica que ha habido un error y el puesto lo tiene él. El clown comunica su desilusión mediante su rostro, cuerpo y voz, mientras que el otro clown vive la emoción de ser el seleccionado; finalmente ingresa otro clown que le comunica que habido un error. Salen otros tres a escena y se propone otra noticia que comunica el clown y repite la dinámica.</p>	<p>20 min</p> <p>30 min</p>	
	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>¿Cuál fue la situación fracaso de tu personaje clown?</p> <p>¿Qué emociones surgieron al enfrentar el fracaso?</p> <p>¿Cómo aportó las expresión de emociones a tu relato?</p>	20 min	

Nota. Autoría propia.

MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 5 “NARRACIONES CLOWN”

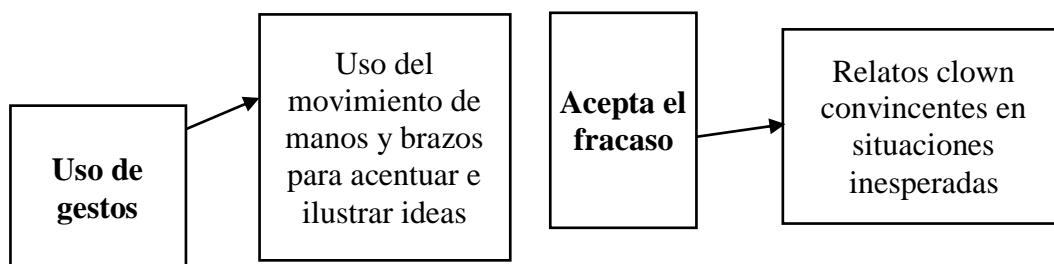
1. Datos generales

- 1.1. I.E.: N° 5011 “Darío Arrus Cuestas”.
- 1.2. Nombre del docente: Sandra Elizabeth Riquelme Velásquez.
- 1.3. Grado y sección: 4° “B”
- 1.4. Número de estudiantes: 17
- 1.5. Duración: 3 sesiones (6 horas pedagógicas)
- 1.6. Fechas: 7, 14 y 21 de noviembre del 2019

2. Enfoque

Figura 10.

Enfoque de módulo de aprendizaje 5



Nota. Autoría propia.

3. Capacidades, destrezas e indicador de logro

Tabla 25.

Competencias, capacidades e indicadores MA5.

Competencia	Capacidades	Indicador logro
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos	Comunica un relato de manera convincente, utilizando el cuerpo, el gesto y la palabra mientras sobrelleva situaciones adversas y accidentadas desde su personaje clown.
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Utiliza gestos corporales, movimientos de brazos y manos, para acentuar e ilustrar sus ideas mientras se expresa verbalmente.

Nota. Autoría propia.

4. Intervención didáctica

Tabla 26.

Intervención didáctica MA5

Sesiones	Estrategias	Tiempo	Recurso
SESIÓN 14 “Comunicat tus ideas desde el cuerpo”	MOTIVACIÓN Diccionario clown Los estudiantes escriben en un papel distintas silabas y todas las reúnen al centro del espacio. Cada papel se encuentra en una mesa ocultando la parte escrita, cada estudiante deberá seleccionar tres a 4 papeles y con ella deberá formar una palabra que le atribuyan un significado y deberán decirla con una intención. Por ejemplo, llamar la atención, darle ternura, etc.	20 min	Papeles de colores lapiceros
	PROCESO DE APRENDIZAJE Etimólogos clown En círculo, imitando un conocedor de palabras (lingüista, etc.) dará un paso al frente y dirá su palabra delante de sus compañeros e inventará una etimología de la palabra que explicará en un minuto ante sus compañeros desde su personaje clown. Para ello deberá utilizar los movimientos de manos y brazos para enfatizar las partes más importantes del significado atribuido. Discurso enfático clown Ante el público, un clown como si fuera un discurso ante un público profesional explicando proponiendo un gesto característico o particular que repetirá constantemente o una secuencia gestos provocando la exageración en la explicación.	30 min 30 min	
	METACOGNICIÓN ¿En un relato ante un público que más comunica las palabras o la expresión del cuerpo? ¿Por qué? ¿Tu personaje clown proyecta confianza en sí mismo? ¿De qué manera?		
SESIÓN 15 “No temas al enredo”	MOTIVACIÓN Historias en la marcha Sentados en círculo, se seleccionará a uno que contará el inicio de la historia iniciando con “Erase una vez...”	15 min	

	<p>mirará a su compañero de la derecha diciendo “y de pronto”, y el compañero continuará la historia y dirá “entonces...” Y el otro quien recibe la frase dirá “de pronto...” y así sucesivamente hasta terminar la historia. Es muy importante que la respuesta sea inmediata como si fuera algo conocido y asimismo para crear convencimiento usar sus gestos corporales para enfatizar ideas.</p>		
	<p>PROCESO DE APRENDIZAJE Creando ando Todos los participantes dan ideas sobre relatos que pueden compartir en público, como cuentos, historias, anécdotas, mitos, secretos, etc. Se escriben en distintos papales y al azar se da dos para cada uno, deberán crear un discurso narrativo combinando los dos relatos recibidos. Narración accidentada El clown realiza la presentación de su relato, utilizando sus gestos corporales de manera exagera para enfatizar sus ideas, mientras lo hacen la docente les presenta distintas situaciones que deberán enfrentar y jugar con ellas en escena, por ej. Ser sacado del escenario, cambiar el idioma, un clown viene y le hace cosquilla, etc.</p>	<p>25 min</p> <p>30 min.</p>	
	<p>METACOGNICIÓN ¿Por qué crees que el clown no corre de los problemas? ¿Cómo muestra seguridad en su relato, a pesar que está improvisando? ¿Qué importancia tiene los gestos corporales en el relato?</p>	20 min	
<p>SESIÓN 16 “A pesar del fracaso, sigo comunicando</p>	<p>MOTIVACIÓN Elección de la historia Los estudiantes preparan su relato de la clase anterior, tomando en cuenta que deben realizarlo de manera que atraigan la atención del público mediante su caracterización, su postura, mirada y gestos y como premisa es “vivir la historia, antes que narrarla”, además realizar una presentación que genere expectativa.</p>	30 min	

	<p>PROCESO DE APRENDIZAJE Velada narrativa clown El clown inicia su relato de manera muy preparada buscando mostrar siempre el querer hacer bien las cosas, utilizando las palabras y el cuerpo para comunicar claramente sus ideas, cuando esté en la parte más interesante; según lo indique la docente, habrá situaciones que se presentarán como: un clown tocando distintos elementos de rato en rato, un sonido, clowns bailando u otra situación, aceptando la situación para unir la situación presente a su relato, provocando la risa del público o la simpatía de éste.</p>	40 min.	
	<p>METACOGNICIÓN ¿Crees que el clown es un buen comunicador? ¿por qué?, ¿Qué elementos tiene para hacerlo? ¿Qué podrían aplicar en tu contexto como estudiante?</p>	20 min.	






Nota. Autoría propia.

Anexo 3

Figura 11.

Oficio dirigido a la I.E.

CARGO

"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

Lima, 04 de marzo de 2019

OFICIO N° 015-2019-MINEDU/ENSAD/D/DA

Licenciada:
Silvia Maritza Guerrero Cangalahua
Directora de la I.E. "Darios Arrus"- 5011 DREC – Bellavista
PRESENTE.-

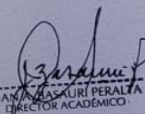

De mi mayor consideración:



Reciba el saludo efusivo de la comunidad Educativa de la **Escuela Nacional Superior de Arte Dramático "Guillermo Ugarte Chamorro" ENSAD** y del mío propio.

Tengo a bien presentarle a la Srta. **Sandra Elizabeth Riquelme Velasquez**, con DNI N° 43297776 estudiante del IX ciclo de la Carrera de Educación Artística Especialidad Arte Dramático, quien se encuentra realizando su trabajo de Investigación por lo que pido a su despacho brindarle las facilidades del caso para el desarrollo de dicha investigación cuyo tema es: **"TALLER DE CLOWN PARA MEJORAR EL COMPORTAMIENTO CINÉSICO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "DARIOS ARRUS"- 5011 DREC – BELLAVISTA"**

Agradecido por la atención que brinda a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



JUAN CASAPURI PERALTA
DIRECTOR ACADÉMICO




MARGARITA SEMINO CASAPURI
DIRECTORA DE LA I.E. "DARIOS ARRUS"
07/09/19

www.ensad.edu.pe | Av. Paseo de la República
 Cdra. 4 S/N – Parque de la Exposición
 Lima 1, Perú
 Telf.: 332-0432 – Anexos 15 o 21

Nota. Autoría propia

Figura 12.

Constancia de la aplicación del taller propuesto.



I.E. N° 5011 DARIO ARRUS CUESTAS
 Calle 72 S/N – Zona 4 – Ciudad del Pescador – Bellavista – Callao
 Teléfono 650 – 4895

"Decenio de la Igualdad de oportunidades para las Mujeres y Hombres"
 "Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 5011 DARIO ARRUS CUESTAS, DRE CALLAO, BELLAVISTA, QUE SUSCRIBE.


HACE CONSTAR:

Que, la Srta. **SANDRA ELIZABETH RIQUELME VELASQUEZ**, con DNI: 43297776, estudiante de IX y X Ciclo de la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático "Guillermo Ugarte Chamorro" (ENSAD-GUCH) de la carrera de Educación Artística especialidad Arte Dramático. quien realizó sus prácticas pre profesionales y el desarrollo de su investigación desde el mes de abril al mes de diciembre del 2019.

Desempeñándose con responsabilidad, entusiasmo, compromiso e identificación con los objetivos y valores institucionales.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada y para los fines que crea conveniente.

Bellavista, 31 de diciembre del 2019



[Firma manuscrita]

Lic. Silvia Maritza Guerrero Cangahuala
 Directora General

Nota: Autoría propia

Anexo 4**Figura 13.***Registro fotográfico de la prueba de entrada*

En la prueba de entrada, los estudiantes al comunicarse en un diálogo y ante un público, su comportamiento cinésico es: posturas cerradas, evasión a mirar al otro, su cuerpo no está orientado hacia el interlocutor e inexpresividad gestual.

Nota: Autoría propia

Figura 14.

Registro fotográfico de sesiones del taller Mi personaje Clown..





En el proceso del taller “Mi personaje Clown”, los estudiantes potenciaron el uso de las características del comportamiento cinésico para un contexto comunicativo mediante el taller propuesto. Manifestaron uso de posturas, gestos y miradas que les permitieron una comunicación más efectiva desde su personaje clown.
 Nota: Autoría propia