



PERÚ

Ministerio
de Educación

Despacho
Viceministerial de
Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación
Técnico-Productiva y Superior
Tecnológica y Artística



ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

“Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

“Año del Bicentenario del Congreso de la República del Perú”

INFORME SOBRE LA REVISIÓN DE FORMATO Y TURNITIN DE LA TESIS

DE : DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN

A :

KATHERINE LUCERO ZARATE CHAMBI

Bachiller

ASUNTO:

Observaciones al trabajo de suficiencia profesional titulado **PERCEPCIONES DOCENTES SOBRE EL JUEGO DRAMÁTICO TRANSMEDIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR** que presenta para optar por el título de licenciada en Educación Artística, especialidad Arte Dramático.

FECHA :

Lima, 07 de agosto del 2023

Informamos que, de acuerdo con las rutas establecidas, se llevó a cabo la revisión del trabajo de tesis de la bachillera **KATHERINE LUCERO ZARATE CHAMBI**, para optar el título de licenciada en Educación Artística, especialidad Arte Dramático.

La revisión se centró en dos partes; la primera es una revisión de escritura y citado y la segunda, revisión a través de la plataforma turnitin:

1) **Revisión de formato:**

Se observa que se subsanaron todas las observaciones en relación con el formato de escritura y citado.

2) **Revisión a través de la plataforma turnitin:**

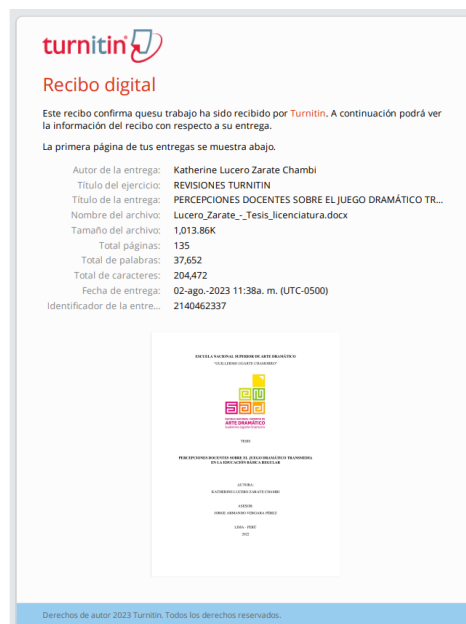
La revisión se realizó a través de la plataforma Turnitin con el fin de corroborar que su tesis no cuente con un porcentaje de coincidencias por citas y referencias mal empleadas. La revisión dio el siguiente resultado:



“Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”
 “Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”
 “Año del Bicentenario del Congreso de la República del Perú”

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	TRABAJO DE LA TESIS	PORCENTAJE TURNITIN
KATHERINE LUCERO ZARATE CHAMBI	PERCEPCIONES DOCENTES SOBRE EL JUEGO DRAMÁTICOTRANSMEDIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR	0%

Recibo Turnitin



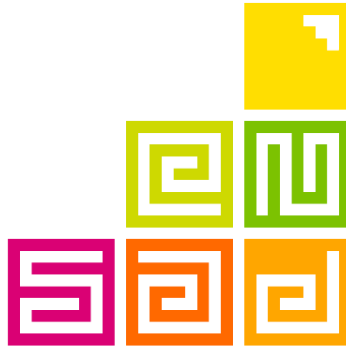
CONCLUSIONES

Luego de realizada revisión de formato y turnitin se concluye que la tesis profesional titulada “PERCEPCIONES DOCENTES SOBRE EL JUEGO DRAMÁTICO TRANSMEDIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR, para optar por el título de licenciada en Educación Artística, especialidad Arte Dramático, ha logrado subsanar todas las observaciones en relación con la revisión de escritura y citado y la revisión mediante la plataforma turnitin.

Dirección de Investigación

ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO

“GUILLERMO UGARTE CHAMORRO”



**ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO**
Guillermo Ugarte Chamorro

TESIS

**PERCEPCIONES DOCENTES SOBRE EL JUEGO DRAMÁTICO TRANSMEDIA
EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR**

Para optar el título de Licenciada en Educación Artística,

Especialidad Arte Dramático

AUTORA:

KATHERINE LUCERO ZARATE CHAMBI

ASESOR:

JORGE ARMANDO VERGARA PÉREZ

LIMA - PERÚ

2022

A tres mujeres

Agradecimientos:

A Monica, Natividad, Angela, Erick, Raúl, Felipe,
Monmonce, Lleny y Jorge; por su motivación y aliento.

A Christeen, Claudia, Luisa, Sara, Gala y Fátima;
por inspirarme y dejarme aprender de ustedes.

Índice

Introducción.....	1
Capítulo I: Planteamiento del problema.....	5
1.1. Descripción del problema.....	5
1.2. Formulación del problema.....	8
1.2.1. Problema general.....	8
1.2.2. Problemas específicos.....	8
1.3. Determinación de objetivos.....	9
1.3.1. Objetivo general.....	9
1.3.1. Objetivos específicos.....	9
1.4. Justificación de la investigación.....	9
1.5. Alcances y limitaciones de la investigación.....	10
Capítulo II: Marco Teórico.....	11
2.1. Antecedentes.....	11
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	11
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	15
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	17
2.2.1. Educación transmedia.....	17
2.2.2. El juego dramático.....	26
2.2.3. Percepciones: una mirada social y psicocognitiva.....	29
2.3. Definición de términos básicos.....	31
2.3.1. Dramatización.....	31
2.3.2. Juego.....	31
2.3.3. Juego dramático.....	31

2.3.4. Juego dramático transmedia.....	31
2.3.5. Modernidad líquida.....	32
2.3.6. Multiplataformas.....	32
2.3.7. Percepciones.....	32
2.3.8. Transmedia.....	32
Capítulo III: Metodología.....	33
3.1. Tipo de investigación.....	33
3.2. Diseño de la investigación.....	34
3.3. Descripción del ámbito de la investigación.....	34
3.4. Categorías.....	35
3.4.1. Definición conceptual de las categorías.....	35
3.5. Limitaciones.....	36
3.6. Población y muestra.....	37
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.7.1. Técnicas de recolección de datos.....	38
3.7.2. Instrumentos de recolección de datos.....	39
3.8. Plan de recolección y procesamiento de la información.....	39
Capítulo IV: Discusión, conclusiones y recomendaciones.....	40
4.1. Discusión de resultados.....	40
4.1.1. Juego dramático en plataformas digitales.....	41
4.1.2 Beneficios del Juego dramático en la virtualidad.....	45
4.1.3 Dificultades del Juego dramático en entornos virtuales.....	49
4.2. Conclusiones.....	51
4.3. Recomendaciones.....	53
4.4. Referencias.....	54

4.5 Anexos	60
4.5.1. Matriz de consistencia (enfoque cualitativo).	60
4.5.2. Cronograma de actividades para el desarrollo del proyecto de investigación. ...	61
4.5.3. Recursos.	62
4.5.4. Matriz de entrevista semiestructurada.	62
4.5.5. Validación de instrumentos en base a juicio de expertos	64
4.5.6. Entrevistas.	65

Resumen

La investigación presentada a continuación tiene como objetivo identificar, comprender y describir las percepciones de las y los docentes de Arte y Cultura de educación básica regular, contextualizado en la I.E. Aplicación Monterrico, Santiago de Surco - Lima, con relación al juego dramático transmedia utilizado como herramienta pedagógica durante el 2021. Desde ese punto, se consolidaron conceptos en base a la categoría: el juego dramático transmedia, unificando constructos sostenidos por Henry Jenkins respecto a las narrativas transmedia, y a autores como Juan Cervera, Jorge Eines y Alfredo Mantovani quienes sustentan la importancia del juego dramático en la educación básica regular. De esta forma, se recolectará las percepciones de los beneficios y dificultades que los docentes visibilizaron, a través de la utilización del juego dramático transmedia y que plataformas digitales relacionan a esta herramienta pedagógica al aplicarlo a lo largo de sus unidades, sesiones o proyectos de aprendizaje durante el proceso de educación virtual. Por otro lado, se propone utilizar un enfoque que permita la correcta recopilación de percepciones, como en este caso lo es el enfoque cualitativo; de esa forma se busca un alcance descriptivo y desarrollar un diseño fenomenológico, donde la muestra está conformada por seis docentes de la institución educativa Aplicación Monterrico, quienes se han desarrollado en el ámbito de la educación artística virtual durante el 2021. Así, se desea recopilar y describir las percepciones docentes sobre la implementación del juego dramático transmedia como herramienta pedagógica a través de entrevistas semiestructuradas, que serán analizadas mediante métodos de codificación y finalmente interpretadas.

Palabras clave: juego dramático transmedia, plataformas digitales, educación virtual, educación artística, narrativas transmedia.

Abstract

The research presented below aims to identify, understand, and describe the perceptions of arts and culture teachers in regular basic education, contextualized in the I.E. Aplicación Monterrico, Santiago de Surco - Lima, regarding the use of transmedia dramatic play as a pedagogical tool during 2021. From this point, concepts were consolidated based on the category: transmedia dramatic play, unifying constructs supported by Henry Jenkins regarding transmedia narratives, and authors like Juan Cervera, Jorge Eines, and Alfredo Mantovani who advocate for the importance of dramatic play in regular basic education. In this way, perceptions of the benefits and difficulties that teachers identified through the use of transmedia dramatic play and the digital platforms related to this pedagogical tool when applied throughout their units, sessions, or learning projects during the virtual education process will be collected. On the other hand, an approach that allows for the correct collection of perceptions is proposed, such as the qualitative approach, aiming for a descriptive scope and developing a phenomenological design, where the sample consists of six teachers from the Aplicación Monterrico educational institution who worked in the field of virtual artistic education during 2021. Thus, it is desired to collect and describe teachers' perceptions of the implementation of transmedia dramatic play as a pedagogical tool through semi-structured interviews, which will be analyzed through coding methods and finally interpreted.

Keywords: transmedia dramatic play, digital platforms, virtual education, artistic education, transmedia storytelling.

Introducción

El desarrollar labores educativas está constantemente vinculado a la innovación y a la incertidumbre, algo que se ha agudizado, sobre todo, en los últimos tres años. Durante la crisis sanitaria debido al SARS-CoV-2, el mundo ha pasado por un estrepitoso, y forzoso, cambio en múltiples sectores, desde lo económico hasta lo social, exponiéndonos a la adaptabilidad de nuevas formas de vida; lo que me ha permitido tener la oportunidad de ser parte de la revolución digital en el sector educativo, desde dos perspectivas: estudiante y docente.

En una primera instancia, las oportunidades de continuar con un aprendizaje significativo a través de espacios educativos, rodeados de incertidumbre, demandó importantes niveles de flexibilidad y disposición para adaptarse a los cambios, lo que nos permite un importante espacio de innovación para lograr diversificar y consolidar un área donde se maneje un lenguaje en común. Es así que a través de la virtualidad se expandieron redes tecnológicas y se concretaron las nuevas aulas virtuales en la educación artística, lo que nos permitió continuar compartiendo conocimientos, no solo a niveles teóricos, si no también prácticos.

Como estudiante, pude entender la importancia de las plataformas digitales para el desarrollo personal y profesional de cada una/o y para la socialización y creación de nuevos aprendizajes; también es importante mencionar, que muchas y muchos estudiantes encontraron una fuente de motivación a través de la inmersión en la virtualidad y sus herramientas digitales.

Por otro lado, teniendo mis primeras experiencias en un aula, como docente de educación básica regular, he podido ser partícipe de una educación en la que las/os estudiantes ya no se sientan a escucharnos y a ser bancos de información. Su principal fuente de información ya no viene de los maestros. Desde hace mucho tiempo se ha apuntado a una educación horizontal que construya conocimientos colectivos, y muchas instituciones han tomado como base ese tipo de educación; sin embargo, es importante dar ese reconocimiento a la virtualidad que ha propuesto diversificar y acelerar este proceso de pasar de una pedagogía de la enunciación a una pedagogía de la participación, y es esta participación es lo que conforma un núcleo creador de múltiples conocimientos y narrativas.

Es importante comentar que esta investigación nace a partir de mi experiencia subjetiva en el ámbito de la educación artística durante el contexto de pandemia, donde he podido conocer las nacientes formas de lenguaje digital que se están utilizando en múltiples contextos para continuar con una educación formativa e integral, lo que influyen en las didácticas de

aprendizaje, y en sus objetivos, que ya no se materializan por completo en un aula tradicional, si no, en uno virtual o híbrido. Ello nos sitúa en un rol activo de participación, interactuando con nuevas plataformas digitales que a su vez desarrolla en cada una/o capacidades a niveles tecnológicos, aunados con competencias de creación y apreciación, propias de la educación artística.

Es por ello que este trabajo de investigación ha sido estructurado de la siguiente manera: en el primer capítulo se presenta una contextualización de la problemática a partir de los rigurosos cambios materializados en diversos sectores, que nos llevaron a la exploración de nuevos espacios, evidenciando la gestación de herramientas pedagógicas en el actual aprendizaje de la educación básica regular, y como estas crean nuevos formatos de realización estudiantil en la educación artística, por otro lado, presento las interrogantes que se busca responder, con relación a las plataformas digitales y a los beneficios y dificultades de la aplicación del juego dramático transmedia y también, cuáles son los objetivos que se desean lograr en pleno alineamiento a la categoría de análisis. A su vez, se presenta a la I. E. Aplicación Monterrico como el contexto donde se extiende la investigación, y al 2021 como tiempo determinado de desarrollo; es así que deseo reunificar a la innovación educativa y al ámbito artístico en un tiempo en específico. Es también en este capítulo, que me posiciono en un espacio subjetivo gracias a la recolección de diagnósticos basadas en experiencias propias, y cercanas, donde la adaptabilidad juega un papel importante en la labor docente, sobre todo en los tres últimos años.

A lo largo del segundo capítulo presento trabajos que sustentan, a través de los últimos cinco años, el estado de la variable a desarrollar, siendo investigaciones internacionales y nacionales las que brindan sustento a las posibilidades de la aplicación de las narrativas transmedia en la educación y la importancia de herramientas pedagógicas artísticas para el desarrollo de capacidades en los estudiantes. De la misma forma, propongo las metodologías y conceptos que conforman los pilares de este proyecto de investigación, una de ellas se basa en entender lo que constituyen las TIC (tecnologías de la información y comunicación) y cuál es la importancia que adquieren en el sector educativo, más aún, en la actualidad. Así mismo, propicio un acercamiento a conceptos tales como: cultura participativa, convergencia de medios y transmedialidad, que juntos engloban la idea de narrativas transmedia, consolidado gracias a

Henry Jenkins y Carlos Scolari, y como esta se sumerge en la educación a lado de la dramatización y de otras multidisciplinas artísticas.

En esta introducción extenderé un ligero acercamiento en aspectos transmediales, ya que es importante poder entenderlo desde una pequeña acción cotidiana en la labor docente artística: el leer en clase un cuento, de la mano de los y las estudiantes, cantar las canciones con relación a la historia, jugar a ser un personaje, registrar audiovisualmente esos momentos y compartirlos a través de diversas plataformas digitales (tales como *Youtube*, *Facebook*, *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meet*, etc), convierte todo este proceso en la convergencia de medios, ya que esta situación atraviesa un proceso de introducción, un flujo de la información a través de múltiples plataformas que se consolidan en la nube, se diversifican a través de canales digitales y se transforman gracias a la cultura participativa.

Mis estudiantes y yo conformamos esta cultura participativa, y esta participación es importante para que las informaciones converjan a través de multiplataformas, ya que la circulación de contenidos depende de la participación de cada uno, quienes están dispuestos a elegir, crear y difundir su propio contenido, los cuales serán recibidos y transformados por otros miembros que participan en esta convergencia, es decir, cualquier persona que ha podido adaptarse a la era digital o, por otro lado, si es un nativo digital, y posee los conocimientos necesarios para crear a través de herramientas tecnológicas, posee las cualidades necesarias para formar parte de la cultura participativa en la convergencia de medios digitales. Finalmente, que un contenido sea compartido a través de múltiples plataformas en diferentes formatos, como videos, audios, imágenes y otros, construye la llamada *transmedialidad*. Su importancia radica en que una información pueda llegar a más personas y no limite al estudiante, quien desea crear su propio contenido y puede elegir entre múltiples canales para poder consolidarlo.

Es así que, de manera introductoria, podemos entender a las narrativas transmedias como la concreción de historias a través de diversos medios digitales, que convergen a través de estos canales, gracias al flujo de la información que se transforma, posiciona y difunde a partir de la cultura participativa, quienes son los verdaderos creadores de estas narrativas. Es este concepto que, aunado con la base lúdica de la dramatización, componen la importancia de la variable independiente desarrollada en este trabajo de investigación. Y desde la educación artística, el juego dramático en la educación actual nos lleva a construir diversas narrativas desde la visión de cada estudiante, mostrándonos sus percepciones de la realidad que lo y la rodea, cada una de

ellas, expuesta desde una plataforma digital distinta, utilizando los lenguajes artísticos que ellas/os prefieran y que los motiven para que, finalmente, juntos reunifiquen un mundo en específico.

En el tercer capítulo presento el proceso metodológico que se despliega a través de la investigación, basándose en un enfoque cualitativo que permita recopilar y analizar percepciones de las y los docentes de Arte y Cultura de la I.E. Aplicación Monterrico, en torno a la variable desarrollada, por otro lado, se evidencia el tipo de alcance que se desea lograr (descriptivo) y el diseño, que en este caso es fenomenológico lo que permitirá entender estas percepciones en un tiempo y espacio en específico. Finalmente se concreta la ubicación de la población y la muestra, conformada por 6 docentes de Arte y Cultura, de la institución educativa Aplicación Monterrico, quienes se han desarrollado como docentes, proponiendo y desarrollando sus unidades, sesiones y proyectos de aprendizaje en base el juego dramático a través de la virtualidad.

Es de esta forma que, como docente y estudiante, deseo conocer las percepciones y enfoques de las y los actuales educadores, que giren entorno al juego dramático, aplicado como herramienta pedagógica en la virtualidad; y al consolidado lenguaje transmedia inmerso en la educación, cuyos ambos conceptos en la actualidad forjan una amalgama de nuevas posibilidades.

Capítulo I: Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

A través del tiempo, en todo el mundo, se han desarrollado diversas tecnologías y técnicas educacionales que han revolucionado nuestras formas de aprender y compartir conocimientos, sin embargo, es el 2020 un punto de quiebre muy importante para el sector educativo, en el que se visibilizó múltiples carencias, pero también múltiples oportunidades, a partir de una situación retadora: el continuar con un aprendizaje fuera de la escuela como espacio tradicional. Lo antes expuesto, nos llevó a comprender diferentes formas de adaptabilidad inmediata a nuestra actual situación tecnológica educativa.

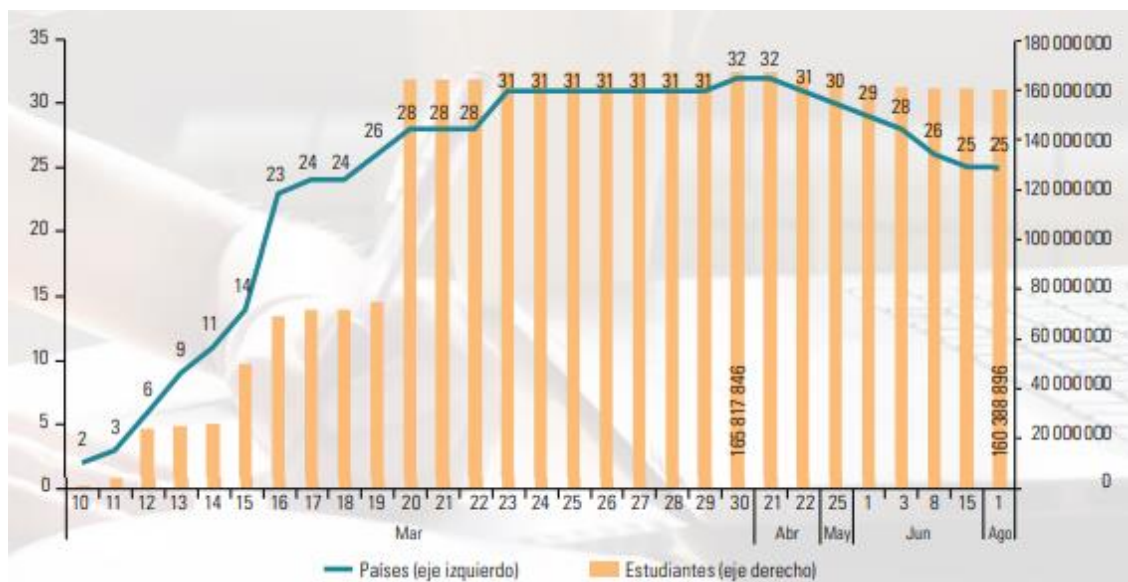
La declaración del estado de emergencia, a causa de la crisis sanitaria por la que está atravesando el mundo, provocó cambios precipitados en el ámbito económico, social, político y educativo. Una de las características, en este último campo, fueron los cierres de los centros educativos y todo lo que llevó consigo, desde la reestructuración de modelos de educación, reaprender la infraestructura digital, transformar las estrategias metodológicas incluidas en la práctica docente y reaprender formas de aprendizaje por parte del sector estudiantil que se vio obligado a transformar sus espacios de formación.

Conforme a lo antes expuesto, las cifras estimadas por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura determinan que un aproximado de 1.540.000.000 de estudiantes, lo que equivale al 87.9% del total de estudiantes matriculados en el sistema educativo a nivel mundial, sufrieron los estragos de la crisis sanitaria surgida en el 2020 con el cierre de sus instituciones educativas. (UNESCO, 2020). Estas cifras son un reflejo del impacto de la crisis sanitaria sobre los procesos educativos y los cambios que tuvieron que afrontar los actores implicados: docente-estudiante.

Por otro lado, según un informe realizado por La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) en conjunto con la UNESCO, sostiene que las medidas tomadas hasta el 7 de julio del 2020, por los 33 países de América Latina y el Caribe, giran en torno a la suspensión de clases presenciales, a excepción de Nicaragua que suspendió sus clases a inicios del 2021, (CEPAL y UNESCO, 2020). Este proceso de migración de aulas posibilitó la apertura al uso de canales transmediales en la educación básica regular y potenció las capacitaciones docentes en herramientas digitales.

Figura 1

América Latina y el Caribe (33 países): Medidas de suspensión de clases



Nota. Número de países que suspendieron clases durante el 2020 y cantidad de estudiantes afectados. Recuperado de Unesco (como se citó en CEPAL-UNESCO, 2020).

En la figura presentada, se registran los países que han tomado medidas de suspensión de clases presenciales a nivel nacional y las cifras de los estudiantes afectados, respectivamente. Se observan datos recopilados desde inicios de marzo hacia inicios de agosto de 2020, tanto en número de países, como número de estudiantes. Con relación a ello, las estrategias de muchos de los países se basaron en continuar con la educación a través de distintas modalidades, en ese caso, para inicios del 2020, 26 países implementaron formas de aprendizaje mediante internet y 24 países diversificaron estrategias fuera de línea, (CEPAL y UNESCO, 2020). En nuestro país, la estrategia Aprendo en Casa es uno de los más claros ejemplos de esta última modalidad.

En ese sentido, en nuestro país, la situación no dista de la presentada a nivel mundial. El Instituto Nacional de Estadística e informática dio a conocer las cifras del informe técnico del Estado de la Niñez y adolescencia elaborado con resultados de la Encuesta Nacional de Hogares, que durante el segundo trimestre del 2020, alrededor de 94.2% de la población entre 6 y 11 años de edad, quienes fueron matriculados en alguno de los niveles educativos de la educación básica regular, accedieron a la educación de manera virtual a través de las diversas tecnologías de la información y comunicación, incorporadas en el sistema debido a las necesidades presentadas. Los estudiantes pudieron acceder a la educación a través del uso de radio, televisión,

computadora, laptop, celular y *tablet* con conectividad a internet. (INEI y ENAHO, 2020) Durante el primer año del aislamiento por disposiciones gubernamentales, se evidenció la oportunidad de crear redes educativas que llegaran a la mayoría de estudiantes, lo que se extendió hasta el 2021 fortaleciendo las herramientas y sus capacitaciones, que giran en torno al uso y aplicación de las plataformas educativas en la virtualidad.

Hasta el 2019, de manera general, tanto estudiantes como docentes, tenían conocimientos básicos sobre las denominadas TICS (tecnologías de la información y comunicación), lo que antes se utilizaba, de manera extra cotidiana, para reforzar algún conocimiento pre adquirido en la educación presencial; en la actualidad, en tiempos notablemente reducidos, los docentes han recurrido a capacitaciones, seminarios, cursos y contenido audiovisual que compartan conocimientos sobre el manejo de plataformas digitales, ya que es necesario que puedan tener un vasto conocimiento, y notable manejo, de estas tecnologías, a través de las cuales se están creando nuevos espacios de aprendizaje, con estudiantes de todos los niveles educativos; por su lado, los estudiantes como partícipes de este cambio, se han sumergido en estas nuevas formas de comunicación multiplataforma. Es aquí, donde se fortalece esta relación entre la educación y las narrativas transmedia.

Las narrativas transmedia, o *transmedia storytelling*, se han posicionado como un tipo de contenido narrativo que se despliega a través de múltiples plataformas y medios de comunicación, donde las/los consumidores asumen un rol activo de este proceso, en expansión, y se convierten en creadores de realidades paralelas que convergen (Jenkins, 2003). El rol activo de las/los estudiantes forjarán la base de una nueva era de convergencia de medios que evocarán el flujo de contenidos a través de diversos canales (Scolari, 2013). Es a través de estos canales, mediante los cuales, docentes y estudiantes, transmutan de una pedagogía de la enunciación, a las pedagogías de la participación, incorporando nuevos modelos, teorías, herramientas y estrategias educativas.

Dentro de las estrategias educativas que la y el docente posee, en el ámbito artístico, hallamos al juego dramático como eje principal de múltiples proyectos educativos. El juego dramático es un proceso que conduce al y a la estudiante a establecer estrategias avanzadas de pensamiento, comunicación y habilidades sociales, de acuerdo a su nivel educativo, en las que aprende a gestionar situaciones como: negociar, compartir conocimientos, tener en cuenta las perspectivas de otros, desarrollar un plan, explorar el simbolismo, escuchar ideas, expresar sus

pensamientos, asignar roles, delegar tareas y sintetizar información e ideas que difieren (Ruíz, 2018).

El juego dramático, estrategia en la que la y el estudiante podrá expresarse sin ponerse en evidencia y apreciar el mundo que lo rodea, se ha visto en la obligación de ser extrapolada a la virtualidad a través de las multiplataformas digitales, gestándose así, lo que llamaremos, el juego dramático transmedia. Esta innovadora propuesta, es el resultado del cambio drástico educativo debido a la actual crisis sanitaria, y la invención de los educadores artísticos, por encontrar esa adaptabilidad que dibuje la evolución de la nueva forma de educar y aprender, abordando soluciones a las nuevas y antiguas problemáticas.

El universo de estudio está enfocado en la educación básica regular, tomando como referencia la I. E. Aplicación Monterrico, Santiago de Surco, donde se desarrolla la asignatura de Arte y Cultura, a través del arte dramático y sus diversas estrategias. Los docentes de esta asignatura son estudiantes de los últimos años de la carrera educación artística, especialidad arte dramático, de la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático (ENSAD) por lo que, dentro de su vasto conocimiento y uso de herramientas didácticas, artísticas y educativas, encontramos al juego dramático. Por tanto, el presente trabajo de investigación tiene como finalidad dejar en manifiesto las percepciones que los y las docentes de la educación básica regular han desarrollado en relación con el juego dramático transmedia como herramienta pedagógica; a las plataformas digitales con las que son relacionadas, sus beneficios y dificultades, propiciados durante el actual contexto de pandemia.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué percepciones poseen las/los docentes de Arte y Cultura de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, respecto al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollada durante el 2021?

1.2.2. Problemas específicos

1. ¿Cuáles son las plataformas digitales que las/los docentes de Arte y Cultura, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, relacionan al juego dramático transmedia como

herramienta pedagógica, desarrollada durante el 2021?

2. ¿Qué beneficios perciben las/los docentes de Arte y Cultura de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica, desarrollado durante el 2021?

3. ¿Qué dificultades reconocen las/los docentes de Arte y Cultura de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica, desarrollado durante el 2021?

1.3. Determinación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Describir qué percepciones poseen las/los docentes de Arte y Cultura de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, respecto al juego dramático transmedia desarrollado durante el 2021.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Identificar que plataformas digitales que las/los docentes de Arte y Cultura, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, relacionan al juego dramático transmedia desarrollado durante el 2021.

2. Comprender los beneficios que perciben las/los docentes de Arte y Cultura, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia desarrollado durante el 2021.

3. Comprender las dificultades que reconocen las/los docentes de Arte y Cultura, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia desarrollado durante el 2021.

1.4. Justificación de la investigación

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo describir las percepciones de las/los docentes, respecto al juego dramático transmedia, desarrollado en la actualidad en una institución particular, y así poner en conocimiento las plataformas digitales, beneficios y dificultades, con las que lo relacionan; ya que esta estrategia se proyecta a establecerse en

campos que no han sido asociados entre sí, como el reciente desarrollo autónomo de las/los estudiantes en contexto de pandemia y la extrapolación de herramientas artísticas educativas en diversas y nuevas plataformas de comunicación. Así mismo, este proyecto permite la oportunidad de construir teorías y metodologías en base a un tema, como lo es el juego dramático transmedia, del cual no se han desarrollado numerosas investigaciones, por ser un concepto naciente durante el contexto de pandemia. Es crucial recoger las experiencias y percepciones de las/los docentes, ya que a partir de ello podrían sistematizarse propuestas más sólidas, innovadoras y pertinentes de acuerdo al contexto en el que nos desarrollamos como estudiantes y docentes.

Finalmente, también es importante reconocer y difundir esta estrategia a partir de otras percepciones, que permitan motivar a realizar proyectos educativos, que necesiten de sus beneficios, que contemplen los retos que conlleva y que se puedan gestar otros conceptos artísticos, en el ámbito transmedia.

1.5. Alcances y limitaciones de la investigación

Los alcances de la presente investigación descriptiva, con enfoque cualitativo, abarcan las perspectivas de los docentes de Arte y Cultura, respecto al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica, a sus beneficios y dificultades desarrolladas en la I. E. Aplicación Monterrico, ubicado en el distrito de Santiago de Surco, ciudad y región Lima, durante el 2021.

Por otro lado, esta investigación no se enfocará en otras estrategias didácticas virtuales desarrolladas en todo el sector educativo, ya que se está puntualizando el ámbito artístico. Algunas otras limitaciones que pueden manifestarse, es el poco conocimiento que se tenga sobre los conceptos utilizados en esta investigación, sobre todo lo relacionados a los medios digitales, por otro lado, puede evidenciarse la falta de capacitación en el ámbito de las TICs o la escasez de elementos tecnológicos, lo que forman parte de limitaciones a niveles técnicos.

Capítulo II: Marco teórico

2.1. Antecedentes

Al desarrollar el presente capítulo, se ha tenido como referencia los aportes de investigaciones nacionales e internacionales, de las que parten sustentos relevantes con relación al juego dramático y a las narrativas transmedia, cuyos conceptos conforman la variable abordada en este proyecto de investigación. Por otro lado, es importante mencionar que el juego dramático transmedia como tal, no ha sido abordada antes en un trabajo de investigación ya que es un concepto que se ha gestado y arraigado en el actual contexto de pandemia, sin embargo, en los presentes trabajos de investigación se evidencian factores que hacen que este concepto, y sus categorías, sean sustentadas y contextualizadas.

Estos antecedentes nos brindan la oportunidad de establecer la claridad del conocimiento existente con relación al juego dramático transmedia y de sus posibilidades en el desarrollo del aprendizaje.

2.1.1. Antecedentes internacionales

Galvis (2018) en su trabajo de tesis en la licenciatura en artes escénicas, *El juego dramático como medio didáctico para la prevención del acoso escolar en el curso 102 del Colegio Alfonso Reyes Echandía*, desarrollado en la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, parte de la deconstrucción del acoso escolar y de su contextualización en la localidad Séptima de Bossa, Colombia, en la que se sustenta la vulnerabilidad emocional, física y psicológica, por la que atraviesan los integrantes de la comunidad educativa, quienes son la población de estudio, y la muestra elegida para el desarrollo de la investigación son 41 estudiantes que pertenecen al curso 102, turno mañana, cuyas edades oscilan entre los 5 y 8 años. Por otro lado, la variable independiente que interviene en este proyecto, el juego dramático a partir de la improvisación y la imaginación es expuesta como una práctica lúdica y colectiva que desarrolla múltiples capacidades en los estudiantes a partir de la exploración, imaginación y creación, las cuales permitirán identificar situaciones de acoso y violencia escolar.

El enfoque de la investigación es mixto, cualitativo y cuantitativo, ya que su objetivo es recopilar las experiencias gestadas a partir de la deconstrucción, reconstrucción y evaluación de las concepciones sobre el acoso. Por otro lado, el tipo de diseño es explicativo, ya que sustenta cómo juego dramático puede intervenir en la prevención del acoso escolar. Los resultados

logrados, concluyen que el Juego dramático, como medio didáctico, influye directamente en los sistemas éticos y sociales de los estudiantes, y propone una mayor visibilización de cualquier tipo de violencia existente, en la educación básica regular de la ciudad.

La naturaleza de la tesis expuesta, tiene como principal gestor al juego dramático (concepto que forma parte de la variable abordada en este proyecto), en la que prima la importancia de su aplicación didáctica en el aula, y manifiesta cuáles son sus repercusiones, lo que contribuye a forjar perspectivas tanto en los estudiantes, como en los docentes.

Ponga (2021), a través del artículo académico, *El recurso del juego dramático en educación primaria*, sostiene que los/las docentes deben adaptar las enseñanzas a las necesidades psicoevolutivas de los estudiantes, y a su vez, deben despertar y mantener una motivación constante en el aula que permita desarrollar competencias relacionadas a la comunicación y a la expresión, específicamente, de una lengua extranjera. El juego dramático, como actividad para el desarrollo de capacidades lingüísticas, tiene lugar en esta forma innata de aprender a través del juego, y en la dramatización, que trata al estudiante desde un punto de vista holístico.

Este artículo posee un enfoque cuantitativo, ya que su objetivo es recopilar la información obtenida a partir la aplicación del juego dramático en el aula y medir los niveles de progreso que los estudiantes de primaria manifiestan en torno a la expresión de la lengua extranjera, por otro lado, posee características de una investigación explicativa, ya busca demostrar la transformación de las capacidades lingüísticas a partir del juego dramático.

Las conclusiones del trabajo realizado manifestaron que el juego dramático promueve y fortalece el aprendizaje de una lengua extranjera, así mismo respeta el ritmo de aprendizaje del estudiante, lo que hace más significativo el proceso de formación. Esta propuesta, evidencia el constante aporte del juego dramático en el desarrollo de múltiples capacidades en los estudiantes de la educación básica regular, pero también la importancia de su aplicación en diversos ámbitos, lo que posiciona a esta variable como uno de los importantes recursos de aprendizaje utilizado por el profesorado.

Scolari, Lugo y Masanet (2019) en su artículo *Educación transmedia: de los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes* argumentan las definiciones atribuidas al adjetivo *transmedia*, y la extrapolación de esta al ámbito educativo. Este artículo tiene el objetivo de analizar experiencias de lecto-escritura, a través del estudio de

caso. Esta experiencia identificada, se desarrolla en un centro de educación secundaria de Barcelona. Para ello, se planteó un diseño metodológico etnográfico, donde los estudiantes desarrollan un trabajo de literatura y se acopia la información de autonomía y colaboración entre ellos.

Los objetivos específicos de esta investigación giran en torno a la exploración de las prácticas derivadas de la cultura transmedia que donde se promueva la educación en medios de manera transversal, es decir, en clases dedicadas al aprendizaje de áreas como: matemáticas, literatura o ciencias. Por otro lado, busca detectar en qué clases hay posibilidades de promover la educación transmedia de forma transversal, explorar las capacidades educativas de la creación de productos, que provienen de la cultura transmedia por parte del estudiantado en su contexto educativo. Finalmente, se desea identificar qué factores se revelaban como agentes que promueven u obstaculizan la implementación de la educación transmedia durante su proceso educativo.

A través de la experiencia analizada, sus conclusiones radican en que los/las estudiantes desarrollaron competencias narrativas y tecnológicas, a través del manejo de contenidos literarios transmedia, es así que la relación con el presente proyecto se basa en identificar los aportes que se pueden obtener a nivel de competencias tecnológicas, en nuestro actual contexto educativo, en el que las aulas han pasado de un espacio tradicional a uno virtual; por otro lado, se busca descubrir las apreciaciones relacionadas a la educación transmedia, por parte de los/las estudiantes y los/las docentes.

Valdés, Gutiérrez y Capilla (2016) en el artículo *Diseño de materiales curriculares en Educación infantil: de la convergencia de medios a la educación transmedia*, desarrollan un proyecto educativo basado en la creación de materiales curriculares para fortalecer el aprendizaje con un enfoque interactivo en las/los estudiantes de la carrera de Educación Infantil, en el que intervienen la convergencia de medios y las narrativas transmedia. Quienes participaron de esta experiencia, fueron 78 estudiantes del segundo grado de la carrera de Educación Infantil, y se llevó a cabo en el marco de la asignatura: Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Infantil.

Este proyecto tiene como finalidad visibilizar, en el campo educativo, las oportunidades de la educación a través de múltiples plataformas digitales, que forman parte de la adaptabilidad que los docentes deben desarrollar al interrelacionarse con nuevas generaciones, en las nuevas

realidades; fortalecer el uso de las TICS para aprender, informarse y comunicarse con sus estudiantes; y elaborar materiales didácticos que aporten a una educación de calidad. De esta forma, su objetivo radica en el análisis cualitativo de las valoraciones y opiniones expresadas por parte del alumnado universitario, a partir del cual, se logró entender de qué manera el futuro profesorado de la carrera de Educación Infantil comprende, transforma y diversifica los principios transmediales, en su labor docente.

Por otro lado, se realizó el diseño de una matriz de valoración de competencias (rúbrica cualitativa analítica) donde la información recopilada fue contrastada con los datos provenientes de la evaluación de las producciones de materiales curriculares generados. Los resultados de esta investigación, nos conduce a considerar positivamente la posibilidad de optar por las narrativas transmedia como herramienta didáctica para la organizar, editar y distribuir la información, y la interactividad, entre actores educativos quienes apuestan por implicarse en espacios transmediáticos que faciliten este tipo de aprendizaje.

La relación con este proyecto de investigación está basada en comprender las perspectivas internacionales que giran en torno a las nuevas herramientas digitales para potenciar la educación que se encuentra en una transformación constante, y como el profesorado se adecua a las nuevas generaciones y a la llamada *modernidad líquida* a la que se refiere Bauman (2000). donde se desarrollan nuevas competencias cognitivas, sociales y tecnológicas.

Pereira, Fillol y Moura (2019) mediante el artículo académico *El aprendizaje de los jóvenes con medios digitales fuera de la escuela*, refieren a la visión escolarizada del aprendizaje, como un mecanismo limitante para la adquisición de nuevos conocimientos, es así, que se propone la aplicación de talleres, entrevistas y cuestionarios para medir los conocimientos del manejo de multiplataformas digitales en el aprendizaje dentro y fuera de la escuela; esto se lleva a cabo en una escuela urbana y otra rural del norte de Portugal. A través de esta investigación se descubre a la educación informal, como importante gestor de aprendizajes generados por la motivación de necesidades propias, y la influencia de la interrelación con su comunidad, su núcleo familiar y la escuela; en las que utilizan internet como un importante espacio donde se adquieren competencias útiles para el desarrollo personal y profesional del estudiante.

El estudio se realiza desde de un enfoque cualitativo ya que se basa en recopilar distintas percepciones de un mismo fenómeno, en este caso, el uso de estrategias de ensayo y error a

partir del manejo de multiplataformas digitales en diversos ámbitos como: juegos, literatura, cursos de arte, y demás, que intervienen en una educación informal. Por otro lado, el diseño implementado es explicativo, ya que analiza las percepciones que obtienen los/las estudiantes de las escuelas de Portugal, al relacionarse con los medios digitales fuera de la escuela, y mide el nivel de como estas se establecen como importantes fuentes de conocimientos.

Finalmente, este artículo demuestra que el manejo de múltiples plataformas digitales contribuye al desarrollo de capacidades y competencias útiles dentro y fuera de la escuela, ya que se generan conocimientos a partir de una motivación intrínseca y extrínseca. La relación hallada con este proyecto de investigación radica en comparar las percepciones de los/las docentes y los/las estudiantes de diversas escuelas alrededor del mundo, que se unen a través de una red de conocimientos digitales, generadas por las plataformas transmedia, de esta forma se identifica las diferencias en la extrapolación de estas narrativas a la educación actual.

2.1.2. Antecedentes nacionales

En contraposición con los antecedentes internacionales, en nuestro contexto peruano, la investigación sobre los medios digitales en la educación es porcentualmente más reducida, sin embargo, colocándonos en el marco de la actual crisis sanitaria, gradualmente se están conformando estudios cualitativos que serán relevantes para la creación de futuros proyectos de investigación.

Sánchez (2020) desde su trabajo de tesis para obtener el grado académico de doctora en educación, *Aplicación de los juegos dramáticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria, Trujillo 2019*, tiene como objetivo la realización de un taller basado en el juego dramático, para medir el grado de mejora en la expresión oral de los estudiantes de la educación básica regular. En esta investigación se manifiesta la capacidad de desarrollar competencias relacionadas a la comunicación y expresión lingüística a partir de cuentos dramatizados, juegos de caracterización e improvisación, que forman parte de la didáctica del juego dramático.

La investigación se desarrolló a través de un diseño cuasi experimental, con un grupo experimental y otro grupo control, en la que se aplicó una preprueba, para definir los conocimientos con los que se inició este proyecto, y post prueba, para demostrar la influencia de la aplicación. Este trabajo parte de un enfoque cuantitativo, por lo que se midió los niveles

de mejora de la expresión oral en los estudiantes de la educación primaria a partir del juego dramático.

Las conclusiones arrojaron resultados positivos, a partir de evaluaciones estadísticas, en las que se observa una mejora en la expresión oral de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 81748 Manuel Arévalo, en Trujillo, Perú. A partir de este proyecto se puede visibilizar los beneficios del juego dramático en la educación básica regular, lo que se relaciona con los objetivos del presente proyecto de investigación, que busca comprender los beneficios que los docentes perciben al utilizar al juego dramático como un recurso importante en el desarrollo de capacidades, en nuevos espacios educativos.

Chaparro (2020) en el artículo académico *Las nuevas prácticas digitales de docentes de cursos artísticos en la educación superior en Latinoamérica a raíz de la pandemia COVID-19*, describe la actual situación por la que estamos atravesando, a consecuencia de la crisis sanitaria, en la que se ha manifestado una evolución obligatoria hacia la educación virtual y como ello nos lleva a reflexionar y repensar el uso de las tecnologías digitales en la enseñanzas de las disciplinas artísticas a partir de la creación de nuevos formatos.

Este artículo académico presenta un diseño descriptivo, con enfoque cualitativo, cuyo objetivo radica en analizar la experiencia de cuatro docentes de distintas nacionalidades, a partir de las nuevas prácticas educativas en la virtualidad, utilizando nuevas estrategias metodológicas.

La investigación mencionada pudo teorizar las percepciones y apreciaciones, que los/las docentes entrevistados/as obtuvieron a partir de las prácticas metodológicas, y recursos tecnológicos, implementadas en el campo artístico educativo. La relación con el proyecto de investigación se da a través de conocer el contexto actual de las implementaciones tecnológicas en el sector artístico educativo, y por el interés de las cuáles son las percepciones que el profesorado tiene al adaptarse a nuevos lenguajes digitales en la educación artística.

Ruíz (2018), en su trabajo de tesis, *Disfruto expresándome con los juegos dramáticos*, demuestra las posibilidades de mejorar la comunicación, desarrollar la oralidad y la expresividad lingüística en las niñas y los niños de la institución educativa N°2001 Tte. Crl Alfredo Bonifaz, a partir de un proyecto lúdico en el que intervienen actividades relacionadas al juego dramático. Su objetivo principal, radica en que los docentes puedan plantear estrategias innovadoras donde se implementen los juegos dramáticos. Lo que será una contribución al desarrollo del lenguaje oral, gestual, corporal, del estudiante, y a su vez, podrá controlar sus emociones socializando

con las personas que lo y la rodean.

Este proyecto de investigación posee un enfoque cuantitativo; a partir de la recolección de datos estadísticos, después de realizarse la aplicación de un proyecto de innovación educativa a partir del juego dramático, se obtuvo una mejora en el 80% en el ámbito de la comunicación de los/las estudiantes. Su diseño es de carácter explicativo, debido a que propicia una evolución comunicativa a partir de la intervención de la variable independiente: el juego dramático.

La conclusión de este trabajo asegura que el juego dramático posibilita de herramientas a los docentes, para fortalecer el lenguaje y el pensamiento crítico en los/las estudiantes, desde la infancia; a su vez sustenta que, mediante este recurso lúdico multidisciplinar, el/la estudiante se puede expresarse libremente sin ponerse en evidencia. Lo antes expuesto guarda relación con este proyecto, al entender en que contextos los/las docentes utilizan al juego dramático como principal recurso de aprendizaje y como estos pueden aumentar los beneficios educativos en los/las estudiantes, así mantener una constancia en la aplicación de proyectos similares en más niveles de la educación básica regular peruana.

2.2. Bases teóricas de la investigación

Las bases teóricas propician el desarrollo de una red de conocimientos que sustentan la función de la categoría de análisis de esta investigación, a través de la cual podremos profundizar sus características basadas en la didáctica de aprendizaje a través del juego, en la importancia multidisciplinaria de la dramatización y en la convergencia de medios digitales, que nos permiten nuevos espacios de aprendizaje, es así que, el juego dramático transmedia se materializa en la transmutación del juego dramático a espacios virtuales, donde se crean historias a partir del uso de múltiples plataformas digitales en las que convergen lenguajes artísticos explorados; para interrelacionarnos de una mejor manera con la investigación, se abordará de forma detallada cada una de las concepciones antes expuestas.

2.2.1. Educación transmedia

Al mencionar a la educación transmedia partimos de la lógica aplicativa de las narrativas transmedia en los ciclos educativos y su importancia en el desarrollo de capacidades, competencias y estándares de aprendizaje relacionados con la intertextualidad, la navegación en medios digitales y la tecnológicos (Scolari, Masanet y Lugo, 2019). Este tipo de educación, que

podía complementar aprendizajes, hoy tiene un papel visible en la creación de conocimientos de los/las estudiantes, los cuales adoptan las didácticas de las narrativas transmedia, basada en la convergencia de historias en multiplataformas virtuales y, por otro lado, intervienen los estudiantes y sus acciones participativas creadoras de nuevos aprendizajes. (Scolari et al., 2019).

Para entender el surgimiento de estas teorías que posicionan a la educación transmedia, como fuente actual de conocimientos, debemos entender de forma específica a las narrativas transmedia y su origen desde su concepción, gracias a Jenkins (2003) y al contexto educativo que ha tenido un crecimiento tecnológico exponencial en los últimos años.

2.2.1.1. Narrativas transmedia según Henry Jenkins. Para poder comprender la conceptualización de las narrativas transmedias, brindada por Jenkins (2006), es importante tener en cuenta otros conceptos creados por el mismo autor: convergencia de medios, cultura participativa y transmedialidad.

El primer concepto que nos brindará un mejor contexto es la convergencia de medios gestada en la era digital, esta es interpretada como un flujo mediático de contenidos que está en constante cambio, en tanto Jenkins (2006) refiere:

Con convergencia me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento (...) La convergencia representa un cambio cultural, ya que anima a los consumidores a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos. (pp. 14-15).

Es decir, la convergencia de medios es el proceso de introducción y flujo de la información a través de múltiples plataformas, que finalmente se consolida en la nube; se diversifica a través de canales digitales y se transforma gracias a la cultura participativa.

Por otro lado, la participación de los ciudadanos es importante para que las informaciones converjan a través de multiplataformas, ya que la circulación de los contenidos depende de la participación de cada uno de ellos, quienes eligen, crean y difunden su propio contenido, los cuales serán recibidos y transformados por otros miembros que participan en esta convergencia, lo que en la actualidad va desde cualquier persona que haga podido adaptarse a la nueva digital, con los conocimientos necesarios para crear a través de herramientas tecnológicas.

Finalmente, para entender la transmedialidad podemos visualizar la diferencia entre un contenido compartido a través de solo una plataforma y un contenido compartido a través de múltiples plataformas en diferentes formatos, como videos, audios, imágenes y otros, (Jenkins, 2006). Esta diferenciación a nos ejemplifica la importancia de la transmedialidad para que una información llegué a más personas y no sea limitante para el participante, quien desea crear su propio contenido y pueda elegir entre múltiples plataformas para poder consolidarlo.

Es así que podemos entender a las narrativas transmedias como la concreción de historias a través de múltiples plataformas digitales, que convergen a través de estos medios, gracias al flujo de la información posicionada, transformada y difundida a partir de la cultura participativa, quienes son los verdaderos creadores de estas narrativas. Por ello, en base a la reunificación de estos conceptos abordados, podremos visibilizar la relación de las narrativas transmedia con el juego dramático como herramienta didáctica en la educación actual, a través de la construcción de narrativas desde la visión de cada estudiante, mostrando sus percepciones de la realidad que los rodea, cada una expuesta desde una plataforma digital distinta, utilizando los lenguajes artísticos que ellos más disfruten y que finalmente, juntos reunificarán un mundo en específico.

2.2.1.2. Las TICS en la educación. Actualmente, las Tecnologías de la información y comunicación son la base de la educación alrededor de todo el mundo, estas forman parte de los recursos tecnológicos utilizados en las aulas virtuales construidas y consolidadas en el periodo de crisis sanitaria en el que aún nos encontramos. Las TICS son la unión de tecnologías permiten almacenar, utilizar, tratar, registrar, presentar y circular información a través de redes informáticas, estas a su vez, posibilitan la comunicación a través de múltiples plataformas digitales donde se socializan conocimientos y se propicia el aprendizaje: webinars, bibliotecas virtuales y redes sociales (Pardo, 2005). Estas tecnologías conforman la actual revolución educativa a partir del posicionamiento tecnológico de los medios digitales en la información y comunicación.

Durante la década de los años 70, los avances científico-tecnológicos abren paso al inminente desarrollo de la era digital para generar cambios decisivos en la dinámica cultural, social, política, económica y educativa. Beretta (2011) menciona que una de las características de las tecnologías de la información y comunicación, es que contribuyen a un desarrollo progresivo de una nueva civilización, que manifestará una globalización de transformación

cultural. Considerando así, que las TICs no solo transforman aspectos digitales tecnológicos, si no que intervienen en grandes cambios sociales. Ávila (2013) manifiesta que:

Al efectuar una amplia lectura de los diferentes conceptos dados por los distintos autores leídos, logré una definición que considero que es la más apropiada y ajustada al significado de las TIC: es el conjunto de herramientas, soportes y canales desarrollados y sustentados por las tecnologías (telecomunicaciones, informática, programas, computadores e internet) que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos, contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica electromagnética a fin de mejorar la calidad de vida de las personas. (pp. 222-223)

Teniendo como punto de arranque esta renovada definición formulada por Ávila (2013) respecto a las TICs, entendemos a estas tecnologías como un factor que enriquece el proceso evolutivo de las personas, incorporándose en múltiples ámbitos, uno de ellos, el sector educativo.

Hasta hace algunos años, las instituciones educativas incorporaban a las TICS como un soporte para el aprendizaje del estudiante, algo que pudiera complementar la transmisión de conocimientos por parte del profesorado (Malbernat, 2011). En la actualidad, si nos enfocamos en el contexto educativo, resulta imposible no posicionar como protagonista a las TICS, que han sido el medio fundamental por el cual la sociedad ha podido transformar los espacios tradicionales de educación, a espacios digitales, donde se logró continuar, a través de una constante mejora, con una educación formativa integral.

La incorporación de las TICS en la educación ha generado que los procesos de aprendizaje tengan características de una educación interactiva, es decir, tener un aprendizaje dinámico que motive al estudiante a profundizar los conocimientos adquiridos. Aparici y Silva (2012) sustentan que la interacción es fundamental en la educación ya que posibilita nuevas formas de comunicarse y generar contenido, individuales y grupales, dando paso a las llamadas inteligencias colectivas y culturas participativas. Estas nuevas formas se desarrollan a través de la multi intervención de los participantes, y en nuestro actual contexto, las múltiples plataformas digitales propician este proceso de interacción para crear un conocimiento colectivo. Por otro lado, Baquiro (2018) concluye que el aprendizaje puede crearse a partir del diálogo, en el que intervienen procesos comunicativos, de emisión y recepción, que construirán puntos de partida (no como de llegada) constituyendo, a partir de la exploración, mapas de conocimientos.

2.2.1.2.1. Plataformas digitales en la revolución educativa. Para abordar el tema de la revolución educativa, debemos darle crédito a los avances tecnológicos que se han desarrollado desde hace muchos años y, las cuales, se implementaban de forma gradual. En la actualidad, al referirnos a una revolución educativa, abordamos también su relación directamente con las plataformas digitales y su implementación, casi instantánea, al sector educativo, cuyo beneficio ha sido el desarrollo de habilidades tecnológicas para la continua formación educativa, transmutando la educación en espacios tradicionales a una educación virtual.

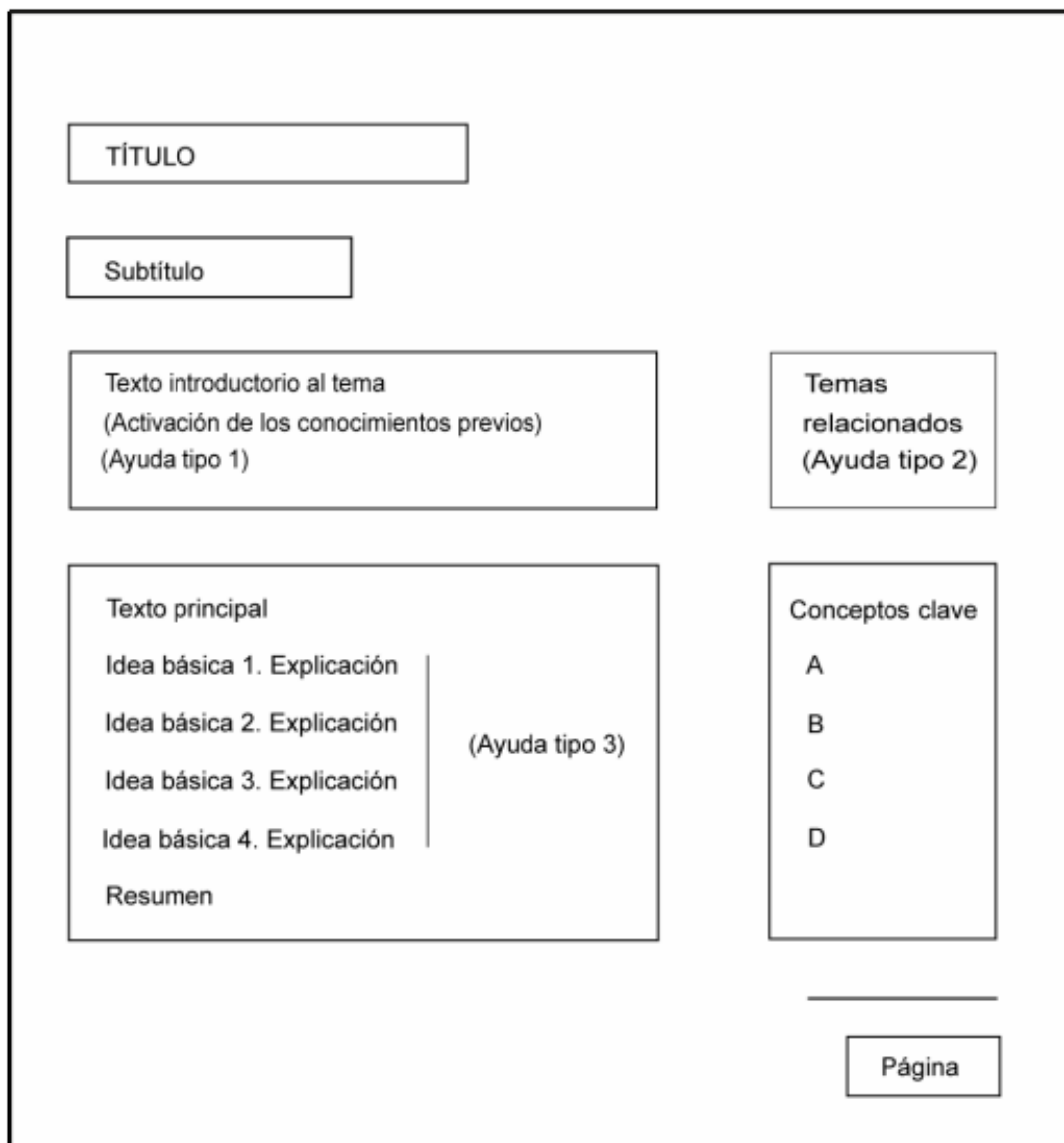
Las plataformas digitales, como las herramientas Web 2.0, ofrecen a los/las estudiantes y al profesorado, múltiples sitios webs, aplicaciones y programas, como los repositorios, blogs, foros, wikis, que posibilitan la creación colectiva y cooperativa de conocimientos, a su vez esta interrelación no necesita de competencias tecnológicas avanzadas de manejo, ya que las plataformas digitales estimulan la experimentación para lograr un entendimiento en la usabilidad (Parra, 2017).

Una de las plataformas digitales que ha tenido mayor alcance educativo ha sido *Zoom*, una herramienta de interacción virtual, mediante el cual se lograron consolidar inopinados espacios de aprendizaje. Fainholc (2020) menciona que, desde el inicio de la pandemia, esta herramienta de videoconferencia de software comunicacional virtual ha demostrado ser una amalgama paliativa para que escolares de niveles de educación básica y superior, no pierdan años de escolaridad, ni años de formación. Esto es evidenciado en la pertinencia de continuar con las actividades propuestas por las instituciones educativas. En algunas instancias la oportunidad de utilizar *Zoom* o *Google Meet*, fueron complementadas con limitados aplicativos o plataformas de comunicación virtual donde se gestionaban procesos engranados en unidades de aprendizaje, estos fueron transformándose a lo largo de los años, dando como resultado el uso de aulas virtuales.

La digitalización educativa de espacios de aprendizaje se ha desarrollado constantemente durante los últimos 20 años. A juicio de Barberá y Badía (2004), la digitalización de material educativo utilizado en aulas presenciales es un proceso de adaptación en favor de constituir la progresión del aprendizaje estudiantil, donde él y ella puedan continuar aprendiendo sin la ayuda presencial del docente. Este proceso tiene sus cimientos en la incorporación de materiales escritos digitalizados en un aula virtual. Este proceso es ejemplificado en el contenido de la Figura 2.

Figura 2

Recurso complementario no digital



Nota. Ejemplo de adaptación de una página de un material escrito no digital. Recuperado de Barberá, E. y Badía, A. (2004)

Con lo antes mencionado, se percibe los procesos de adaptación realizados desde hace casi 20 años, estos procesos han transmutado con variabilidad y dirección educativa específica con relación a asignaturas, niveles, sectores y capacidades tecnológicas desarrolladas en la comunidad estudiantil y docente, ya que en la actualidad estos espacios de gestión pedagógica virtual se materializan en plataformas educativas como *Google Classroom*.

De acuerdo con Gómez (2020) actualmente *Google Classroom* ha tenido una relevancia importante como herramienta educativa que brinda numerosas ventajas tecnológicas, multimedia, que forjan un papel importante en el aprendizaje del estudiante. Dentro de estas ventajas, se encuentra la facilidad de configuración, ahorro de tiempo y recursos materiales, organización y accesibilidad gratuita, esto permite la oportunidad de llevar la educación de forma óptima en espacios digitales donde convergen los medios de información que se concretarán en aprendizaje para el estudiante.

Finalmente, es importante entender que, si bien estas plataformas permiten la multiplicidad de socialización de conocimientos, esto se desarrolla en las personas que tienen las posibilidades tecnológicas para acceder a las TICs. Sunkel (2021) expone que la brecha de desigualdad al acceso de las TICs, siguen siendo profundas, incluso si los contrastes solo se realizan entre países latinoamericanos, concluyendo que estas diferencias parten de la gestión de servicios de internet del país, la ubicación geográfica, que afecta a la conectividad, y los recursos económicos familiares, que permitirán o limitarán a no usar estos servicios de conectividad.

2.2.1.3. Educación virtual en tiempos de pandemia. Después de un corto, pero contundente, proceso de aceptación, el desarrollo del aprendizaje pasó a gestarse en entornos propiamente virtuales, esta situación suponía poner en manifiesto todas las habilidades digitales del profesorado y de los/las educandos/as para manejar un mismo lenguaje y así crearse nuevas formas de comunicación. De esta forma podemos referir a que la educación virtual, en el actual contexto de crisis sanitaria, se ha convertido en una muestra de un aula sin barreras, donde las posibilidades al acceso de la información son ilimitadas y donde la creación del conocimiento colectivo no distingue identidad, ni estatus (Segura, 2021). Es así como estos principios parten de la potente herramienta pedagógica del siglo XXI: internet.

Si bien podemos notar las posibilidades que nos brinda la educación virtual, actualmente, es también necesario exponer los desafíos que esta presupone. Failache, Katzkowicz y Machado (2020) sostienen que:

La interrupción del proceso de enseñanza-aprendizaje en el centro escolar impone al menos tres desafíos: el acceso a las plataformas digitales y condiciones materiales para

el aprendizaje; la capacidad de las familias para la enseñanza a distancia o desde el hogar; y la efectividad del entorno virtual para favorecer el aprendizaje. (p. 2).

El primero de los desafíos mencionados hace alusión al porcentaje de estudiantes y docentes que no cuentan con acceso a internet, como se señaló en un apartado anterior, muchos de los casos parten por situaciones económicas, falta de abastecimiento técnico por parte de las empresas de servicio de conectividad o por situaciones geográficas; sumado a ello, la falta de elementos tecnológicos, es así que se generan dificultades al interrelacionarse con las nuevas praxis educativas.

Este proceso de adaptación no solo influyó en la cotidianidad de los/las estudiantes y el profesorado, sino que los núcleos familiares se vieron directamente relacionados al tener que intervenir en la conducción de los nuevos medios de aprendizaje y al mismo tiempo cumplir con sus respectivos roles familiares y profesionales que también estaban atravesando su propio proceso de adaptabilidad.

Al referirnos a la efectividad de los entornos virtuales en los procesos de aprendizaje, Failache et al. (2020) señala que diversos estudios afirman que la enseñanza presencial ha producido mejores resultados que la enseñanza virtual, un ejemplo son los estudiantes que tiene dificultades en el aprendizaje y necesitan de situaciones de interrelación social para poder afianzar sus conocimientos; por otro lado, la enseñanza virtual trajo consigo una mayor tasa de deserción educativa. Si bien esta comparativa nos sugiere tomar un lado educativo, ya sea la educación presencial o virtual, se debe resaltar que esta última no fue algo opcional para este contexto.

La experimentación obligatoria de este tipo de educación ha sentado las bases para futuros procesos educativos que se desarrollen a través de la inmersión tecnológica, a su vez ha posibilitado el diagnóstico de las dificultades y carencias que se deben de subsanar para concretar una educación virtual que visibilice más beneficios, que carencias.

2.2.1.3.1. De la educación informal, a la educación formal. A través del tiempo, cada uno de nosotros hemos experimentado el desarrollo conocimientos empíricos a partir de experiencias suscitadas el seno familiar, durante relaciones interpersonales, u otras actividades, esto es parte de lo que se denomina: educación informal. La educación informal es un proceso

de aprendizaje que se manifiesta espontáneamente y de manera continua, a través de diversos medios de comunicación, o espacios culturales (Hernández 2016).

Es así que el estudiante puede desarrollar conocimientos fuera de la escuela, como en bibliotecas, internet, periódicos, y otros, a partir de la motivación generada en su círculo social o en su núcleo familiar, en la actualidad, ambos inmersos en el mundo digital, al igual que los canales de información, debido al actual contexto de crisis sanitaria por el que estamos atravesando. Este tipo de aprendizaje conduce al estudiante a desarrollar aprendizajes autónomos a partir de la recepción interactiva de la información y de su motivación intrínseca y extrínseca.

En paralelo, Hernández (2016) manifiesta que la educación formal, es la educación construida a partir de la organización y planificación de una institución educativa, que se rige a través de un currículo educativo oficial el cual posee una visión, misión y una serie de objetivos estandarizados y genéricos, que desean concretarse a través de programas metodológicos educativos. En la actualidad el desarrollo de este tipo de educación se ha posicionado en las plataformas digitales, al igual que la educación informal, lo que permite la complementación de ambas, y el aporte de la convergencia de medios para la concreción de múltiples conocimientos adquiridos en ambos tipos de educación; uno propicia la motivación a partir del círculo social y familiar, y el otro consolida y regula los conocimientos pre adquiridos, como un filtro en el que los estudiantes pueda reconocer los tipos de información que obtienen y cuál de ellos les permite explotar el mayor aprendizaje.

2.2.1.3.2. Educación líquida según Zygmunt Bauman. Esta definición parte de la concepción de *modernidad líquida* creada por Bauman (2000), para entender a la actual sociedad como un sistema cambiante, que se amolda a lo que acontece, tomando en cuenta la idea de percibir a la solidez como una amenaza. Un ejemplo significativo puede partir del proceso de adaptabilidad mundial en la que incurrió el sistema educativo en el que, si se hubieran arraigado sintomatologías de virtudes de lealtad a los múltiples paradigmas educativos, se hubieran producido una serie de obligaciones que nos limitarían a mantenernos en un espacio ya conocido, propiciando la pérdida significativa de oportunidades que beneficiaron al sector en el que nos encontramos.

Es valioso comprender la maleabilidad social y visualizar sus beneficios, que parten de múltiples dificultades, algo que también se observa en el ámbito educativo. Bauman (2008), nos lleva a la siguiente reflexión: “¿qué ocurre cuando el mundo cambia de una manera que continuamente desafía la verdad del conocimiento existente y toma constantemente por sorpresa hasta a las personas «mejores informadas»?” (p.32). Cuando nos hacemos cargo de más desafíos, más conocimiento generamos, lo que nos convierte en participantes activos, individuales o colectivos, de la educación para la vida.

Hoy en día podemos reconocer la capacidad de adaptabilidad de un/una educador/a y de la/el educanda/o y la capacidad transformadora que esta evidencia, partiendo desde la forma de aprender, en la que antiguamente un estudiante dependía de los conocimientos que un maestro podría otorgarle, en contraste con la actualidad, en la que un maestro debe competir con infinitas fuentes de información digital, que en algunos casos pueden aportar al aprendizaje autónomo del estudiante o, por el contrario, generar una gran masa de desorden intelectual.

En nuestro efímero mundo de cambios instantáneos, es necesario posicionar a la educación como un proceso continuo para la vida, que no sólo desarrolle habilidades técnicas momentáneas, si no que forje seres integrales en constante cuestionamiento “Cuando el mundo se encuentra en constante cambio, la educación debería ser lo bastante rápida para agregarse a este. Estamos ante la educación líquida” (Bauman, 2008, p.38). Una educación que nos convierta en seres líquidos que nos permita cuestionar, construir, deconstruir, ser guiados y fluir.

2.2.2. El juego dramático

Cuando hablamos de juego dramático, nos referimos a la libre expresión, sin riesgos, del infante en una plataforma que incentiva la creatividad y la liberación, ya que el juego es el medio natural de aprendizaje de un/a niño/a y la dramatización reunifica múltiples medios de expresión (Tejerina, 1999). Por otro lado, estas situaciones, motivadas por el juego dramático, permitirán ser el proceso de creación en el que los/las niños/as pueden poner a prueba su imaginación y creatividad a partir de la exploración, siguiendo una serie de marcos reglados que conduzcan su creación hacia un desarrollo de capacidades ordenadas y sistemáticas, que no contemplen ser desbordadas y confusas.

La importancia del juego dramático, más allá de la liberación que implica a través de la realidad ficticia creada por el jugador, posee un valor terapéutico que se manifiesta a través del

comportamiento de la/el niña/o, es aquí donde ellos y ellas pueden explorar y experimentar roles totalmente distintos a las características de su personalidad. (Tappolet, 1982). Es también, uno de los cauces por los que se puede introducir de forma lúdica al infante, al mundo teatral, a través de la exploración de los principios de los múltiples lenguajes artísticos, como el movimiento libre que puede conformar a la danza creativa o a la dramatización; exploración de sonidos que pueden llevar a la creación de ritmos a partir de la percusión corporal o con objetos; exploración de formas y colores que conducen a la creación de su propia escenografía; y a la apreciación de lo creado a través de la exploración.

Es así que el participante obtiene múltiples perspectivas a partir de lo experimentado y funge diferentes roles: actor, a través de la dramatización; director, a través de la organización del trabajo en equipo; escenógrafo, a partir de la creación de elementos que complementarán su historia; y espectador y crítico, a partir de la observación y análisis de lo creado a partir del juego dramático (Eines y Mantovani, 1980).

Para entender y valorar la importancia del juego dramático, podemos partir de los conceptos de donde se gestó esta herramienta didáctica, puntualizando así, las perspectivas de diversos autores en relación con el juego y a la dramatización.

2.2.2.1. El juego desde una perspectiva psicopedagógica. El juego es un medio de aprendizaje natural que desarrolla el niño, a partir del cual utiliza la mente y sus percepciones para poder combinar pensamiento, fantasía y lenguaje (Bruner 1986). Esta actividad lúdica permite que el niño, o adulto, cree a partir de la experimentación de situaciones ficticias que sirven como instrumento para la adquisición de diferentes tipos de aprendizaje y el desarrollo de diversas capacidades.

Desde la psicopedagogía (ciencia que estudia procesos que relacionan el aprendizaje y la enseñanza) se hace énfasis a los obstáculos motivacionales (Wallach y Kogan, 1965) que son conocimientos pre adquiridos, ya sea en base a experiencias propias u observacionales, que limitan al individuo a realizar ciertas actividades por temor a ser juzgados o comparados, es así que las posibilidades del juego libre que es guiado, más no impuesto y lleno de reglas, elimina estos obstáculos y motiva al estudiante a no preocuparse por el éxito o fracaso personal, y a manifestar su consciencia creativa (Wallach y Koga, 1965). Es así que el juego será la base de

toda actividad creadora, partiendo de una modalidad lúdica, que cubrirá las necesidades de pensamiento, expresión y comunicación.

2.2.2.2. La dramatización según Juan Cervera. La dramatización lleva consigo, múltiples interpretaciones desde el ámbito artístico, social, político, hasta incorporarse en el sector educativo. En esta investigación se trabajará desde la concepción de Cervera (1981) la cual manifiesta que la dramatización es un proceso en el que las acciones convencionales (en las que intervienen personas, situaciones y objetos) dejan de ser lo que son, forman una nueva significancia y crean una nueva realidad en un espacio determinado; esta tiene por objetivo desarrollar en el sujeto la capacidad de expresión a partir de múltiples formas y, basado en ello, potenciar la creatividad.

Comprender la complejidad de la dramatización va más allá de hablar de los principios teatrales, es entender la importancia de la reunificación de expresiones. Cervera (1981) sustenta que:

El análisis de los diversos recursos expresivos empleados por el teatro nos proporcionará la clave para entender la dramatización como fenómeno de expresión complejo, ya que tales recursos expresivos les son comunes. (...) La expresión lingüística comprende todo lo relacionado con la palabra, tanto oral como escrita. (...) La expresión corporal supone el empleo adecuado del gesto, frecuente auxiliar de la palabra oral a la que a veces añade matices particulares. (...) Entre los recursos plásticos exteriores al cuerpo humano, usados independientemente o en relación con él, están los derivados de la luz, el vestuario, el maquillaje y la escenografía, tan valiosos para el teatro. (...) La integración en un solo tipo de expresión de la danza y de la música está justificada por la propia naturaleza de estas manifestaciones artísticas, y su lógica interdependencia. (pp.33-35)

Se manifiesta la concepción de la expresión lingüística como el medio de comunicación más importante que poseemos culturalmente, mediante la cual ponemos en evidencia el dominio de la palabra. Por otro lado, debemos tener en cuenta que la expresión corporal propicia la praxis de principios fundamentales de movimiento que intervienen en el desarrollo psicomotor, y este a su vez en el desarrollo educativo, y que la interrelación de ambas expresiones se concreta en que este último podrá influir en los matices lingüísticos a partir de los gestos.

La postura y la estructura del cuerpo puede consolidarse como una de las expresiones plásticas más relevantes que existe, basándonos en el cuerpo como instrumento; fuera de este

esquema, uno puede materializar su expresión a través de elementos que construyan una dramatización. Es así, que de la misma forma se visualiza a la expresión rítmico musical como uno de los pilares con aporte significativo a la dramatización a partir de la convergencia del movimiento y de los sonidos.

Así, consolidamos la importancia del instrumento básico, que es nuestro cuerpo, y el reconocimiento de la dramatización como eje multidisciplinar que intervienen desde los pilares elementales de la educación a través del uso de la palabra y los movimientos, mediante la creatividad y la expresión.

2.2.2.3. El juego dramático en la escuela. El juego dramático se posiciona como una de las herramientas pedagógicas más importantes, utilizadas por las y los educadores artísticos especializados en las artes escénicas, ya que nos permite crear proyectos educativos, unidades y sesiones de aprendizaje donde el infante desarrollará paulatinamente, de forma lúdica, competencias necesarias para lograr un perfil de estudiante de acuerdo con el currículo educativo de la cual se rijan.

Dentro de los objetivos del juego dramático en la escuela, Eines y Mantivani (1980) sustentan que la expresión totalizada del niño se evidenciará como comunicación, a partir del juego dramático que desarrolla roles teatrales, comportamientos simbólicos (hacer “como sí”) y procesos de elaboración, lo que juntos motivan la libertad de expresión y comunicación a partir de los principios teatrales. A su vez, tendrán la oportunidad de ejecutar acciones que les posibilite la adaptabilidad de una situación a otra, como lo hacen los seres humanos en la vida, (Eines y Mantovani 1980). Lo antes mencionado es importante, no solo en las situaciones de la cotidianidad, sino que, contextualizándonos en la actual crisis sanitaria que nos llevó a construir aulas virtuales donde sigamos desenvolviéndonos, el juego dramático nos permite esta valiosa posibilidad de adaptación y de continuidad de aprendizaje a través de las multiplataformas digitales.

2.2.3. Percepciones: una mirada social y psicocognitiva

Esta investigación busca recopilar las percepciones de las y los docentes de la I.E. Aplicación Monterrico, por lo que se busca tener conceptos consolidados sobre percepciones, donde esta investigación pueda sustentarse y reunificar un mismo lenguaje. El concepto de

percepciones puede tener muchas afecciones en diferentes campos, sin embargo, aquí se han tomado dos en específico, uno donde prevalecer la importancia del desarrollo de una persona en un espacio físico, la mencionada Teoría de Campo gracias a Kurt Lewin; y por otro lado se busca entender a las percepciones desde el ámbito de la psicología cognoscitiva sustentada por Ulric Neisser.

2.2.3.1. Percepciones en la Teoría de Campo. A través del tiempo, hemos podido entender cómo las personas con quienes compartimos el mismo ámbito influyen en nuestro comportamiento como seres sociales. Es así como, desde este señalamiento, parte la visión de Lewin (1968) quién sustenta que las personas como seres sociales son un agente activo en su entorno físico, donde interactúan y, a su vez, perciben las interacciones de otros. De esto parte la Teoría de Campo, donde la persona y su entorno se afectan mutuamente en un tiempo y espacio vital, lo que posibilita muchos procesos de cambios en el individuo si el entorno cambia, y viceversa. Es así como esta teoría social en el ámbito psicológico muestra la importancia del docente en su contexto, en este caso, como el entorno educativo tuvo que sufrir cambios debido a la contingencia sanitaria y como esta afectó en la labor docente, quienes tuvieron que enfrentarse a la innovación de herramientas educativas artísticas en la virtualidad.

2.2.3.1. Las percepciones desde un aspecto psico-cognoscitivo. Partiendo desde el ámbito de la psicología cognoscitiva de Neisser (2014) las personas están en un constante procesamiento de información, lo que permite guardar y recopilar datos en su conciencia y construir un esquema informativo que se anticipe a la recepción de nuevos tipos de información en diferentes ámbitos, a través de sus sentidos. Esto da paso a la percepción como un proceso que se construye de forma activa, donde cada uno/a tiene la posibilidad de realizar contrastes de diversos estímulos y poder rechazarlos o aceptarlos, de acuerdo a si se amoldan a sus esquemas previamente construidos, para permitir que a través de los procesos cognitivos se creen los nuevos aprendizajes.

Es de esta forma que los y las docentes de Arte y Cultura, tiene la posibilidad de construir de manera constante sus percepciones en base a los nuevos estímulos relacionados a las estrategias y herramientas pedagógicas que se relacionan a la virtualidad durante los últimos años, con más consistencia, dando como resultado nuevos lenguajes artísticos descubiertos.

2.3. Definición de términos básicos

Para poder complementar las teorías expuestas, es necesario reforzar la comprensión de algunas conceptualizaciones que pueden tener más de una interpretación, para ello, en el siguiente apartado, se puntualiza la significancia de cada una de ellas en este proyecto de investigación.

2.3.1. Dramatización

Desde el punto de vista artístico, la dramatización se basa en la representación e interpretación de una situación propuesta, accionando a través de las posibilidades comunicativas de nuestra voz y cuerpo, con las que expresamos un mensaje engloba un sentido estético.

2.3.2. Juego

El juego, desde un punto de vista educativo, es una práctica que tiene la finalidad de generar conocimientos a partir de actividades lúdicas y recreativas, que se desarrollen en un espacio propio o común, donde pueda interrelacionarse con otros participantes. Estas actividades se evidencian como herramientas innatas de aprendizaje que promueven la motivación, el bienestar y la libre expresión.

2.3.3. Juego dramático

Mayor (1987) define al juego dramático como una situación lúdica, donde el infante adopta distintos roles a través de la interacción, la reciprocidad y la sincronización de acciones que alternan los puntos de vista de los participantes al representar acciones, personajes y objetos.

2.3.4. Juego dramático transmedia

El juego dramático transmedia es la práctica del juego dramático, como herramienta pedagógica, llevado a espacios virtuales, en las que se propicia la convergencia de una historia a través de múltiples plataformas digitales, en ello no solo se evidencia el desarrollo de competencias de creación y apreciación, sino que se fortalece el desarrollo de capacidades tecnológicas que permitirán explorar los múltiples lenguajes artísticos mediante los cuales se puede narrar una historia.

2.3.5. Modernidad líquida

Bauman (2008) señala a la época actual como *modernidad líquida*, haciendo referencia a una sociedad que atraviesa un cambio constante, y a través de un vínculo metafórico, abarca una relación a la similitud con los líquidos, ya que al igual que ellos, todo fluye y se adapta a nuevas formas. Esta teoría representa el cambio, la adaptación y la flexibilidad, como virtudes y características principales de la sociedad en la que nos desarrollamos, características que se han manifestado, sobre todo, a lo largo de los dos últimos años.

2.3.6. Multiplataformas

Este término acuña a las diversas plataformas digitales que se utilizan para funcionar o interoperar de manera similar entre diferentes sistemas o plataformas digitales. En el ámbito educativo, este término representa el poder otorgar conocimientos y aprender a través de diversas plataformas multimedia.

2.3.7. Percepciones

La percepción es un proceso cognitivo que se da a través de los sentidos en relación con todo lo que lo rodea, y como el individuo lo comprende a partir de sus conocimientos previos. De acuerdo con Oviedo (2004), con fundamentos en las bases psicológicas, la percepción se forma a partir de procesos que se dan a través de la interacción de nuestro ser natural con la realidad en la que vivimos; sin embargo, una misma realidad puede ser distinta para cada individuo.

2.3.8. Transmedia

Proviene de la determinación de narrativas transmedia o *transmedia storytelling*, que aducen a desplegar una historia a partir de múltiples plataformas digitales, para construir la participación activa de los usuarios, estos pueden ser espectadores, y a su vez, creadores de contenidos digitales, teniendo la posibilidad de explorar, descubrir y crear a partir de lenguajes innovadores y tecnológicos.

Capítulo III: Metodología

3.1. Tipo de investigación

El presente estudio posee un enfoque cualitativo mediante el cual se busca obtener una aproximación interpretativa a la problemática planteada: ¿Qué percepciones poseen las/los docentes de Arte y Cultura de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, respecto al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollada durante el 2021?

Flick (2014) sostiene que la investigación cualitativa se caracteriza por el uso de los textos como materiales empíricos de estudio, ello trasciende de la construcción social de múltiples realidades que son sometidas a análisis, donde se presenta el interés por las perspectivas de los participantes por sus prácticas cotidianas y los conocimientos que surgen con relación a ello. Este enfoque podrá sostener un procedimiento metodológico basado en el análisis de discursos y textos, donde se busca comprender los procesos sociales docentes a partir de sus percepciones, debido a que cada uno desarrolla diferentes significados.

Por otro lado, Flick (2004) menciona que “la explicación adicional de por qué ciertos patrones de respuestas se pueden encontrar ampliamente en cuestionarios requiere la recogida y la implicación de nuevas clases de datos (entrevistas, observaciones de campo)” (p. 282). Ello permite el estudio de las percepciones de los docentes de la Institución Educativa Aplicación Monterrico, donde se busca la posibilidad de ahondar entre los puntos de vista del profesorado, relacionado a las prácticas de nuevas herramientas digitales en la educación artística, cuya naturaleza de la investigación accede a romper esquemas de respuestas estandarizadas y compartir percepciones con relación a situaciones y tiempos determinados.

Así mismo, se opta por una metodología que permita recopilar, documentar y analizar las percepciones de los y las docentes de la asignatura de Arte y Cultura, en torno al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica, a las plataformas digitales relacionadas, a sus beneficios y dificultades.

Por otro lado, el alcance de la presente investigación es descriptiva, debido a que se busca describir características y propiedades importantes de la aplicación del juego dramático transmedia en la I.E. Aplicación Monterrico; es a partir de este fenómeno, que se recolectarán las percepciones de las y los docentes de Arte y Cultura. Este tipo de investigación permitirá conocer los ángulos y dimensiones del fenómeno planteado (Sampieri, 2017) y posteriormente su documentación, análisis e interpretación respectiva.

3.2. Diseño de la investigación

De acuerdo con el enfoque elegido, en este caso cualitativo, se opta por el diseño fenomenológico que permitirá entender las percepciones de cada docente en un tiempo, espacio y contexto en específico (Hernández, Fernández y Baptista, 2006). Las experiencias de cada docente estarán contextualizadas durante el presente año 2021, en la educación básica regular materializada en la I.E. Aplicación Monterrico, y el contexto relacional parte de la crisis sanitaria que propicia la consolidación del juego dramático transmedia.

Van (2003) señala que la fenomenología en la educación permitirá profundizar en las experiencias desarrolladas en el aula, por lo que se obtendrá una realidad educativa a través de la perspectiva docente personal y colectiva. Es de esta forma que la recopilación de las experiencias externas e internas (análisis de sus acciones y consciencia), a partir de la aplicación del juego dramático transmedia durante el presente año, generarán conocimientos que permitan identificar y entender las nuevas herramientas dramáticas, como estrategias pedagógicas, importantes en la actual praxis docente.

3.3. Descripción del ámbito de la investigación

Esta investigación tiene como finalidad desarrollarse en el ámbito educativo artístico, específicamente en la educación básica regular en la que, en el presente año, se ha posicionado la construcción y consolidación de espacios virtuales de aprendizaje, donde ha emergido la importancia de transmutar las herramientas pedagógicas que se utilizaban en espacios tradicionales, para continuar con una educación formativa y propiciar el desarrollo de conocimientos colectivos; en este caso la implementación del juego dramático transmedia ha sido esencial para la concreción de historias desarrolladas a través de múltiples plataformas digitales utilizadas en los colegios tanto por docentes, como estudiantes.

La concreción del contexto donde se asentará el trabajo de campo se posiciona en la I.E. Aplicación Monterrico donde se ha logrado, de forma exitosa, la consolidación de aulas virtuales a través de plataformas como *Google Classroom*, *Google Meet* y *Zoom*, y a su vez se utilizan herramientas como *Canva*, *Whatsapp*, *Quizizz*, *Kahoot*, *Padlet*, y demás, como estrategias digitales de aprendizaje. Lo antes mencionado compone la posibilidad de situarse en un contexto donde los y las docentes puedan relacionarse con más plataformas digitales y posicionar

experiencias en base a los beneficios y dificultades de estas, con relación al juego dramático transmedia como estrategia didáctica.

3.4. Categorías

El tópico esencial de esta investigación, en la que se basará la categorización de la información recopilada, es el juego dramático transmedia. Esta categoría tiene un poder conceptual que engloba ideas, expresiones y elementos en torno al juego, a la dramatización y a las narrativas transmedia, lo que conforma una agrupación temática que conceptualiza información previamente clasificada; esta podrá ser documentada, analizada e interpretada (Galeano, 2004), lo que se logrará a través de las técnicas e instrumentos de recolección pertinentes.

3.4.1. Definición conceptual de las categorías

Al explicar la categoría abordada, se debe dirigir la atención hacia el juego dramático transmedia y entender que se manifiesta como la extrapolación del juego dramático a espacios virtuales, como herramienta pedagógica de los y las docentes de educación artística, en las que se propicia la convergencia de diversas narrativas que conforman una historia a través de las multiplataformas digitales evidenciando el desarrollo de competencias de creación y apreciación de los participantes, y fortaleciendo el desarrollo de capacidades tecnológicas que les permitirán explorar diversos lenguajes artísticos.

Las subcategorías de análisis se basan en las percepciones de los y las docentes de Arte y Cultura de la I. E. Aplicación Monterrico, con relación a las plataformas digitales y al juego dramático transmedia, así mismo de sus percepciones de los beneficios y dificultades. A partir de lo expuesto se busca comprender las perspectivas que engloban la experiencia obtenida a través de la aplicación de esta herramienta pedagógica en la educación básica regular.

Tabla 1			
<i>Matriz de categoría de análisis</i>			
Categoría	Definición conceptual	Subcategorías o aspectos	Instrumento
Percepciones sobre el juego dramático transmedia	El juego dramático transmedia es la extrapolación del juego dramático, como herramienta pedagógica a espacios virtuales, en las que se propicia la convergencia de diversas narrativas que conforman una historia a través de las multiplataformas digitales; evidenciando el desarrollo de competencias de creación y apreciación de los participantes, y fortaleciendo el desarrollo de capacidades tecnológicas que les permitirán explorar diversos lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Percepciones sobre las plataformas digitales con relación al juego dramático transmedia. - Percepciones sobre los beneficios del juego dramático transmedia. - Percepciones sobre las dificultades del juego dramático transmedia. 	- Guion de entrevista semiestructurada.

Nota. Autoría propia

3.5. Limitaciones

Toda área de investigación tiene ciertas limitaciones, tanto de posicionamiento teórico, recursos o como en el campo operativo. En este caso, las limitaciones prácticas en las que se puede incurrir a través de la recolección de información se basan en los efectos de la presencia del investigador como observador; lo mencionado puede influir tanto en estudiantes como docentes a nivel de interrelaciones personales, motivación y participación activa. Por otro lado, durante la recolección de información a través de entrevistas, se puede incurrir en fallas técnicas a nivel de aparatos tecnológicos o redes de conexión que dificulten la recopilación de información.

Es importante precisar la posibilidad de no poder realizar la investigación a docentes con quienes se comparta un mismo entorno de investigación, debido a que tienen previos

conocimientos la categoría, y puede incurrir en la creación de narrativas con información influidas por un vínculo cercano.

3.6. Población y muestra

La población identificada para esta investigación son los y las docentes de la asignatura de Arte y Cultura de la institución educativa Aplicación Monterrico – Santiago de Surco. Dicha institución cuenta con un proceso consolidado de capacitaciones docentes en plataformas digitales y estrategias pedagógicas artísticas especializadas en arte dramático, lo que posibilita las clases en la virtualidad y hace que esta población sea apta para el presente proyecto de investigación.

Por otro lado, la selección de la muestra de docentes se efectuó bajo la técnica de conveniencia (no probabilística), debido a la importancia de contar con docentes que posean conocimientos afines a la educación artística, a las TIC y al juego dramático como herramienta pedagógica y, a su vez, sean docentes que hayan ejercido labores de forma presencial a fin de poder contrastar conocimientos previos con las actuales categorías de análisis gestadas en época de pandemia, lo que nos permitirá recolectar información enriquecida por procesos distintos. Esta muestra está conformada por seis (6) docentes de educación primaria y secundaria de la I.E. Aplicación Monterrico durante el 2021.

La selección de la muestra se realizó en base a la capacidad operativa de recolección y análisis, al entendimiento del fenómeno y a la naturaleza del fenómeno bajo análisis (Hernández, Fernández y Baptista, 2010) es decir, se tiene en consideración los recursos disponibles, la cantidad de casos que pueden ser manejados, la capacidad de análisis de estos casos, cuantos de ellos pueden responder a las problemáticas planteadas y el tiempo a emplear durante la recolección de estos datos.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Debido a las características específicas de esta investigación, se ha optado por la validación basada en juicio de expertos en la implementación de los instrumentos de recolección, esto con la finalidad de consolidar y contar con perspectivas expertas que permitan la confiabilidad de la aplicación del instrumento. Con relación a ello, Weir (2005), sostiene:

Al evaluar si los formularios de prueba son de dificultad similar, se pueden utilizar los juicios de expertos en un estudio para determinar la equivalencia en las áreas, complejidad del código, complejidad cognoscitiva y demanda comunicativa. Deberíamos tratar de proporcionar evidencias sobre la mayor cantidad de estos niveles que podamos (p. 251).

Es de esta forma, que la validación basada en un juicio de expertos, es posterior a una meticulosa construcción del instrumento, implicando altos niveles de precisión en los códigos, que tienen como objetivo lograr el mayor acercamiento a la categoría de esta investigación.

Los especialistas, cuyos juicios validaron el instrumento de recolección, que será mencionada a continuación, son dos (2) expertos, Jorge Armando Vergara Perez y Fantasía Guevara Perez, que cuentan con una experiencia 6 a 9 años en el sector educativo y con más de 5 años en el sector artístico educativo, respectivamente.

3.7.1. Técnicas de recolección de datos

Dentro de la amplitud de técnicas de recolección de datos, se ha optado por una técnica e instrumento que pueda acercarnos a las respuestas de los planteamientos realizados en esta investigación. Dentro de estas, encontramos a la técnica de entrevista semi-estructurada, lo que permitirá recabar información a partir de las experiencias, perspectivas y realidades de la persona entrevistada, de esa forma, podremos acceder a la recolección de percepciones de cada docente en la espontaneidad de una conversación basada en un clima de confianza, tranquilidad y empatía. Con relación a ello, Tonon (2009) refiere:

Y en este sentido, utilizar entrevistas semi-estructuradas, se relaciona con el hecho de desarrollar un diseño flexible de investigación, contando con un nudo central, en el cual el sujeto ocupa el lugar protagónico. Es decir, poniendo el énfasis en estudiar los fenómenos sociales en el propio entorno en el que ocurren, primando lo subjetivo de la conducta humana y la exploración del significado del actor. (p. 50)

Es por ello que se obtendrá información que prioriza las experiencias propias de los y las entrevistadas, y donde ellos podrán expresarse de forma subjetiva en base a una propia reflexión de los acontecimientos suscitados y explorados por ellos y ellas mismas.

3.7.2. Instrumentos de recolección de datos

A propósito de lo antes expuesto, la recolección de datos se realizará a través de una guía de entrevista semi - estructurada, en la que él y la entrevistada/o podrán manifestar motivaciones, que van de acuerdo con sus comportamientos y decisiones que influyan en su práctica docente y donde se evidencie actitudes y conocimientos previos.

Posteriormente, se podrá lograr el registro detallado de comportamientos y conductas desde el punto de vista de los y las docentes, durante el proceso de aplicación del juego dramático transmedia, durante las sesiones, módulos y unidades de aprendizaje, desarrollados durante su labor docente en el 2021.

3.8. Plan de recolección y procesamiento de la información

Mediante la técnica e instrumento de recolección propuesta, se busca la recopilación de perspectivas de los y las docentes de Arte y Cultura de la I.E Aplicación Monterrico, en la virtualidad, lo que lleva consigo un plan de recolección y procesamiento de datos a lo largo de tres (3) meses, contemplando el uso de los recursos materiales y humanos, destinados a la realización del presente proyecto de investigación.

Por consiguiente, el procesamiento de la información radicará en la codificación y categorización de datos a través de la plataforma digital Atlas. Ti., lo que permitirá comparar la información obtenida considerando su naturaleza, emisor, contexto y temporalidad (Días y Sime, 2009), y pondrá en evidencia las plataformas digitales utilizadas para la aplicación del juego dramático, así como los beneficios y dificultades percibidos por cada docente entrevistado y entrevistada y, posteriormente, se continuará con el proceso de interpretación de la información.

Capítulo IV: Discusión, conclusiones y recomendaciones

A lo largo del presente trabajo de investigación se plantearon objetivos orientados a recopilar y describir las percepciones de las y los docentes de Arte y Cultura de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia desarrollado durante el 2021. Tras cumplir con los objetivos expuestos, por medio de entrevistas a docentes (ver Figura 3), mediante el presente capítulo se mostrarán los registros e interpretaciones de los resultados de la recolección pertinente a través del instrumento aplicado; esto, con la finalidad de recoger percepciones sobre las plataformas, beneficios y dificultades con relación a la aplicación del juego dramático transmedia en la educación básica regular.

Figura 3

Entrevista a Clara Ventura, docente de la I. E. Aplicación Monterrico.



Nota. Entrevista realizada para la deconstrucción “Juego dramático transmedia: perspectivas docentes”. Recuperado de Zárate, L. (2021)

4.1. Discusión de resultados

Las y los docentes entrevistados fueron contactados e informados sobre la oportunidad de compartir sus experiencias, y la visión que tenían en base a ellas, a partir de la aplicación el

juego dramático en espacios virtuales durante su labor docente en el 2021; donde demostraron su interés por dar en conocimiento el proceso de adaptabilidad que conllevó utilizar el juego dramático en nuevos espacios de aprendizaje, como el virtual, y tener nuevas experiencias de comunicación con sus estudiantes.

En esta oportunidad, las y los docentes entrevistados fueron seis: Fátima Celeste Elescano Larrea, Clara Ventura Puñero, Giovanna Amparo Poggi Poggi, Christian Eduardo Baluarte Álvarez, Adriana Lucía Vento Correa y Yamilet Coral Reyes Alcalde.

A continuación, se expone el análisis de la información recolectada, a través de la codificación y categorización de datos, materializada en citas y comentarios, en base a la argumentación de temas específicos, señalados en las subcategorías de análisis. Esto posee la finalidad de evidenciar aspectos en común, expresados por cada entrevistado/a.

4.1.1. Juego dramático en plataformas digitales

La primera subcategoría de análisis abordada es *percepciones sobre las plataformas digitales con relación al juego dramático transmedia*, subcategoría que será representada a través de la cita *juego dramático en plataformas digitales*.

Códigos en relación:

- El juego dramático en plataformas digitales
- Zoom
- Filtros y fondos
- Quizizz
- Padlet
- Mentimeter
- Powerpoint
- Pizarra
- Ruletas online
- Dojo Class
- WeTransfer
- Google Meet
- Spotify

- Nube
- Manejo de plataformas
- Buscar atención con plataformas virtuales
- Aprender a utilizar plataformas de forma orgánica

A través de las entrevistas realizadas a docentes de Arte y Cultura, se logró identificar que, a lo largo del 2021, el educando artístico de la institución educativa Aplicación Monterrico, ha fortalecido sus capacidades de manejo de TICs en la educación, debido a las situaciones retadoras a las que se ha afrontado; *Google Meet, Youtube, Canva, Kahoot, Quizizz, Dojo Class, Mentimeter, Wetransfer, Spotify, Ruletas online, Padlet y Zoom*, han sido utilizadas como plataformas digitales para el desarrollo del juego dramático transmedia en estudiantes de educación básica regular, esto dentro de un marco de adaptabilidad completamente virtual.

El surgimiento del desarrollo de capacidades tecnológicas va de la mano con la usabilidad de las plataformas digitales mencionadas, esto genera un impacto educativo social, generando cimientos de adaptabilidad en TIC. Con relación a lo anterior, Adell (2017) sostiene las TIC ha sido parte de la formación de una sociedad intangible, donde sus integrantes se reúnen a consolidar y diversificar tareas de forma individual o colaborativa, esto presupone un antecedente en la educación donde observamos que a través de las plataformas utilizadas, se accede a una información virtual creadora de procesos que favorecen al desarrollo de objetivos, es así, donde el juego dramático es posicionado como principal medio de creación, comunicación y expresión a través de canales digitales que favorecen la convergencia de medios.

A través de las plataformas educativas señaladas, los y las docentes generan espacios de interacción con sus estudiantes, donde cada participante podrá compartir información, participar creativa y colaborativamente. De acuerdo con Jenkins (2006) la convergencia de medios, la cultura participativa, y la transmedialidad, son procesos que desarrollan la introducción y flujos de información a través de distintas plataformas virtuales gracias a la acción de cada participante quienes crean y procesan sus propios contenidos de forma autónoma, conducida o colaborativa; contenido que es recibido y transformado por otros participantes, para finalmente ser compartida a través de una o más plataformas en diferentes formatos multimedia, donde la diversificación es una característica del contenido creado.

Dentro de las plataformas digitales mencionadas por los y las docentes, se tiene la percepción que, al contar con filtros, fondos, la opción de chat privado, asignación de grupos reducidos, y la facilidad de compartir canciones, la plataforma *Zoom* es señalada como la más dinámica para el desarrollo del juego dramático transmedia, en contraposición a *Google Meet*.

Zoom, al ser una de las plataformas digitales que ha tenido mayor alcance, se presenta como una herramienta de interacción virtual, mediante el cual se lograron consolidar inopinados espacios de aprendizaje. Fainholc (2020) menciona que “El Zoom presenta una uniformidad de formato virtual. Sin espacio físico constituye una realidad: la realidad virtual.” (p. 6). Desde el inicio de la pandemia, esta herramienta de videoconferencia de software comunicacional virtual, ha demostrado ser un amalgama paliativa para que escolares de niveles de educación básica y superior, no pierdan años de escolaridad, ni años de formación, convirtiéndose en una realidad educativa donde los nuevos lineamientos giraron en torno a consolidar espacios de aprendizaje virtual. Esto es evidenciado en la pertinencia de continuar con las actividades propuestas por las instituciones educativas. A su vez Fainholc (2020) sostiene que:

Al mismo tiempo, es bueno agregar y reconocer las experiencias avant-garde que muchos artistas de teatro, plásticos y otros están llevando adelante audazmente con el Zoom y otras vías virtuales, al tantear/ experimentar vías no convencionales no solo de expresión sino de obtener recursos frente a la crisis, que además de sanitaria, es económica. (p.3)

Esto posee concordancia con lo mencionado por los y las docentes de educación artística, al narrar sus apreciaciones de interacción a través de *Zoom*, donde encuentran una plataforma con facultades y características propias que facilitaron el desarrollo del juego dramático transmedia entre participantes desde el inicio del actual contexto de pandemia.

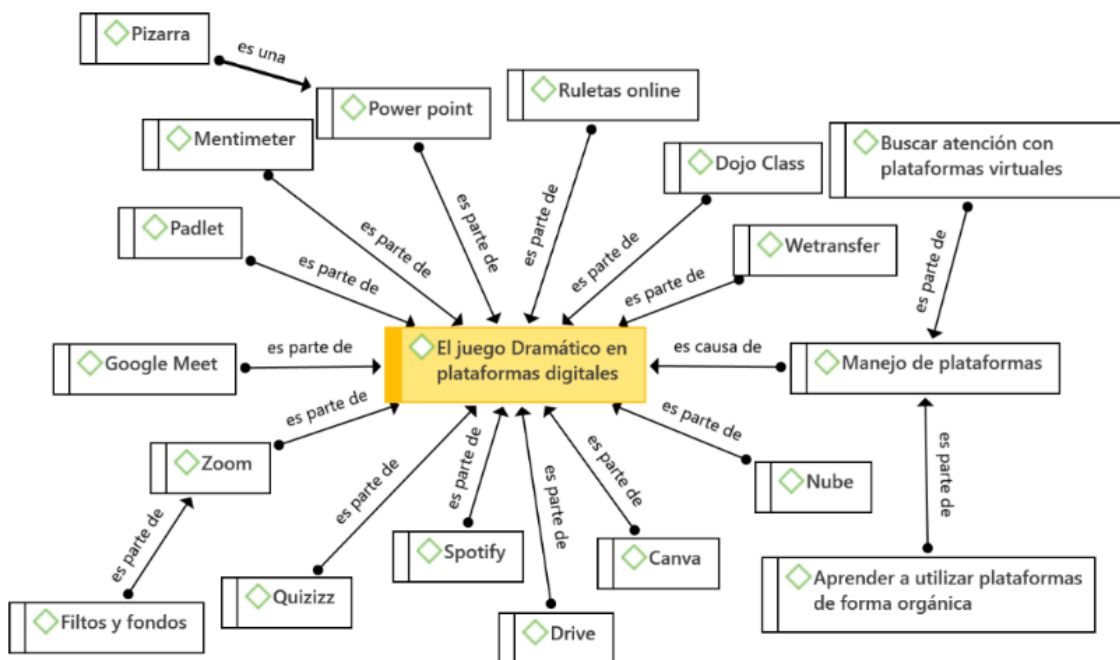
Por otro lado, las plataformas como *Quizizz*, *Dojo Class* y *Ruletas Online*, proporcionan la posibilidad de construir colectivamente historias y personajes que serán utilizados en los juegos de dramatización en el aula. A su vez, tanto el registro de la historia, como las apreciaciones de los estudiantes y una comunicación constante durante la participación del juego, se verá reflejada en plataformas como *Canva*, *Kahoot* y *Padlet*.

Esto refuerza lo sustentado por Aparici y Silva (2012) quienes refieren que las TICs en la educación han generado procesos con características interactivas donde el aprendizaje será dinámico y motivará al estudiante a crear y a profundizar en conocimientos, ya sea en la educación formal, no formal o informal. Esta interacción será fundamental para dar paso a las inteligencias colectivas y culturas participativas donde la creación se manifestará a través de la

multiintervención de los participantes, en este caso, compartiendo apreciaciones, comunicando sus experiencias y creando historias en diversas plataformas virtuales que serán la base para su desarrollo creativo.

Figura 4

El juego dramático en plataformas digitales



Nota. Análisis de la subcategoría *percepciones sobre las plataformas digitales con relación al juego dramático transmedia*. Autoría propia.

Finalmente, las plataformas de reproducción musical, como *Youtube* y *Spotify*, han resultado ser un instrumento importante de motivación en el quehacer artístico, y en la construcción de historias; de la misma manera, el compartir material multimedia a través de *WeTransfer*, *Drive* y la *Nube*, ha sido elemental para conectar la labor con las plataformas de edición audiovisual que permitieron consolidar la reunificación de narrativas desplegadas en registros videográficos creados por las y los estudiantes y sus respectivos núcleos familiares.

Estas herramientas se han posicionado en un papel importante para el sector educativo, convirtiéndose en el motivo de la reunificación de historias y contenido digital. Respecto a las posibilidades de las TIC, Ávila (2013) refiere:

Es el conjunto de herramientas, soportes y canales desarrollados y sustentados por las tecnologías (telecomunicaciones, informática, programas, computadores e internet) que permiten la

adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos, contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica electromagnética a fin de mejorar la calidad de vida de las personas. (pp. 222-223)

Los espacios educativo-artísticos han prosperado gracias al catálogo de características y oportunidades que las TICs ofrecen, es por ello, que incluso en la presencialidad actual, estas plataformas se continúan utilizando para propiciar situaciones motivadoras que permitan mejorar la calidad educativa de la comunidad estudiantil.

4.1.2 Beneficios del juego dramático en la virtualidad

La siguiente subcategoría de análisis abordada es *percepciones sobre los beneficios del juego dramático transmedia*, subcategoría que será representada a través de la cita *beneficios del Juego dramático en la virtualidad*.

Códigos en relación:

- Colaboración participativa de estudiantes
- Valoración en la educación artística
- Padres espectadores
- Permite mucha exploración en cualquier espacio
- Lograr desenvolverse en un nuevo espacio
- Clases virtuales más lúdicas
- Llamar la atención con plataformas
- Colaboración participativa de estudiantes
- Autonomía del estudiante
- Nativos digitales
- Adaptabilidad
- Desarrollo de capacidades tecnológicas
- Desarrollo de capacidades sociales
- Transformación digital
- Idea de positivismo
- Ambiente tecnológico
- Actualización docente
- Juego dramático grupal

- Lograr un producto artístico virtual
- Expresión en medios digitales
- Llega a más personas
- Estrategias para comunicar
- Nuevas formas de ser escuchado
- Libertad expresiva

Dentro de los beneficios que los y las docentes reconocen como potencialidades tomadas en pro de la educación, se visualiza a través de la cita *expresión en medios digitales* y como parte de ella *llegar a más personas*, como la oportunidad de que a través de la aplicación del juego dramático transmedia se puede llevar la educación artística a más lugares sin limitaciones de distancia, propiciando una educación sin barreras, donde las posibilidades de acceder a la información son ilimitadas y la expresión y creación de personas que comparten un mismo espacio no diferencia identidad, ni estatus (Segura, 2021).

Con relación a la posibilidad de un aula sin barreras, una de las docentes comparte sus experiencias, basadas en visibilización de la oportunidad de compartir con estudiantes de otros países, lo que enriquece el *juego dramático grupal*, aportando diversos contextos personales de cada uno/a de los y las participantes y consolidar un *producto artístico virtual* con la posibilidad de una apreciación pluricultural.

Por otro lado, el beneficio para los y las estudiantes, es la posibilidad de explorar en su espacio personal, expresado a través de la cita *permite mucha exploración en cualquier espacio* y parte de ello es *lograr desenvolverse en un nuevo espacio*. Este proceso forja la autonomía del estudiante e involucra a miembros de su familia en actividades lúdicas, donde fortalece la transferencia de sus conocimientos, a su vez, ello conlleva a tener *padres espectadores* que posibilitan la *valoración de la educación artística*, ya que se observan las posibilidades de la expresión en medios digitales, la adaptabilidad, la participación creativa y la intercomunicación. Este proceso forma parte de la, antes exployada, educación transmedia.

Como plantea Scolari, Masanet y Lugo (2019), la lógica participativa en los ciclos educativos, desarrolla capacidades, competencias y logra estándares de aprendizajes que se relacionan con la intertextualidad y la navegación en multiplataformas tecnológicas, es por ello que el desarrollo de una herramienta pedagógica en la virtualidad, como el juego dramático

transmedia, permite la apertura a la exploración para complementar aprendizajes necesarios en la creación de conocimientos colectivos donde se desplegarán narrativas basadas en la convergencia de sus propias historias, esto propicia su propia *libertad expresiva*, ya que cada persona necesita ser escuchada, ser vista y es importante que la/el estudiante posea *nuevas formas de ser escuchado*.

Al mencionar las nuevas formas de comunicación donde el estudiante pueda tener libertad de elección en las maneras de expresarse, entendemos cómo se constituye la actual realidad virtual, donde Fainholc (2020) sostiene que:

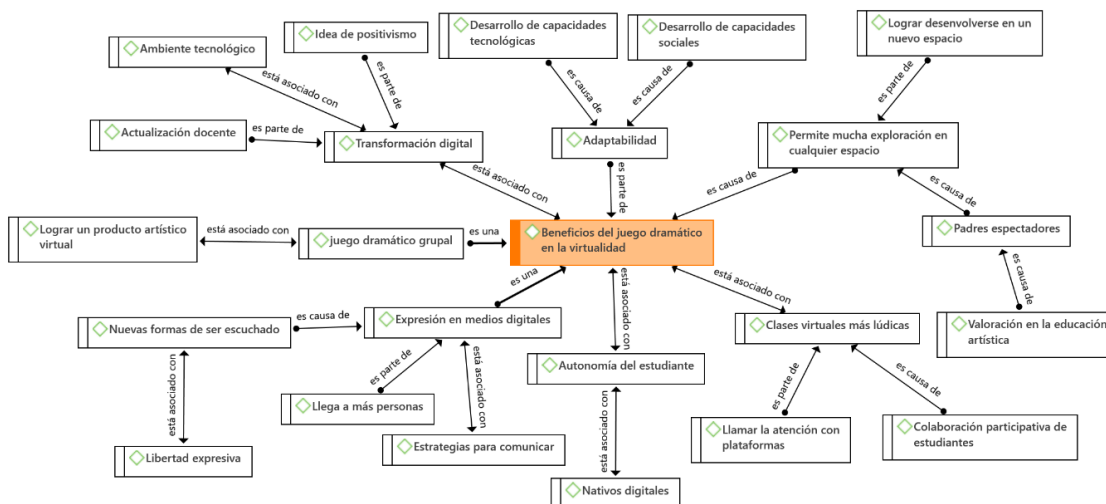
Es una realidad de efecto comunicacional pero no de facto a pesar de que las personas están juntas. El vocablo proviene de “virtus”, virtud: virtud de potencialidad, para este caso, de la tecnología de crear, imaginar. Con sus infinitas posibilidades de invención, programación y experimentación, ha roto con las coordenadas cartesianas de tiempo y espacio. La interacción social se amplificó con la interactividad tecnológica sin límites, incluso para franjas inmensas de población carenciada que, a través de los celulares, puede acceder a nuevas dimensiones de comunicación. (p.4)

Es de esta manera que los y las estudiantes podrán llegar a más persona teniendo la libertad expresiva deseada donde participen activamente a través de las propuestas dramáticas conducidas por el profesorado, los mismos que, a través de la entrevista realizada, destacan la importancia de la organicidad y libertad, que sus estudiantes experimentan gracias al juego dramático en entornos virtuales, donde cada uno fortalece sus características autónomas, materializando la *autonomía del estudiante* al encontrarse en espacios individuales, y a su vez, resaltan la espontaneidad y resolución de conflictos que llevan a cabo gracias a la experiencia de compartir narrativas simultáneas a través de plataformas digitales como *Zoom* y *Google Meet*, actualmente manejadas por docentes y estudiantes gracias a la *transformación digital* atravesada en el contexto de pandemia.

Este proceso se relaciona con la introducción de competencias y prácticas transmediales, inmersas en un *ambiente tecnológico* lo que permite una *actualización docente* para poder enfrentarse a las necesidades de los *nativos digitales*, y a su vez, manejar un mismo lenguaje de educación tecnológica. Este conglomerado situacional sumerge al docente en un contexto de cambios efímeros donde su labor radica en posicionar a la educación como un proceso continuo e integral para la vida de los y las estudiantes, lo que lleva consigo, no solo el desarrollo de habilidades tecnológicas que van transmutando a lo largo de los años, si no, la consolidación de

seres integrales que vivan en constante cuestionamiento. Bauman (2008) sostiene que “Cuando el mundo se encuentra en constante cambio, la educación debería ser lo bastante rápida para agregarse a este. Estamos ante la educación líquida” (p.38) ello nos conduce a la posibilidad de entender a la educación como algo que está en constante transformación, y nosotros y nosotras como docentes no estamos segregadas de este proceso, estamos en una constante actualización para responder a las necesidades de estudiantes que son nativos digitales, lo que nos lleva a estar en constante construcción, deconstrucción, cuestionamiento y tener posibilidades de aprendizaje adaptativo.

Figura 5
Beneficios del juego dramático en la virtualidad



Nota. Análisis de la subcategoría *percepciones sobre los beneficios del juego dramático transmedia*. Autoría propia.

Lo expresado por los y las docentes, evidencian un vínculo notable entre los aprendizajes formales e informales en un espacio de educación formal, algo que usualmente solía ser llevada a cabo solo en contextos educativos informales (Scolari, Masanet y Lugo, 2019). Es así, que el juego dramático posicionado en un entorno digital promueve el *desarrollo de capacidades tecnológicas* mediante el manejo de multiplataformas, cuya información converge; y el *desarrollo de habilidades sociales* donde las creaciones de narrativas alrededor de una consigna dada se materializan gracias a la expresión, imaginación y creatividad de los y las estudiantes, de donde parten ficciones con las que se crean nexos participativos y confluyen en medios digitales.

4.1.3 Dificultades del juego dramático en entornos virtuales

La siguiente subcategoría de análisis abordada es *percepciones sobre las dificultades del juego dramático transmedia*, subcategoría que será representada a través de la cita *dificultades del juego dramático en entornos virtuales*.

Códigos en relación:

- Dificultades del juego dramático en entornos virtuales
- Mantener la concentración
- Pequeños de 3 a 5 años
- Mantener la concentración
- No ser partidario de la tecnología
- Problemas de conexión
- Reanudar el trabajo lúdico
- Impedimento con sus cámaras e internet
- No suelen prender cámaras
- Distanciamientos
- Vergüenza
- Cohibirse

Desde la percepción de las dificultades visibilizadas por las y los maestros, se encuentran las fallas en aparatos electrónicos, inestabilidad de conexión a internet y cortes de servicio eléctrico, lo que genera *problemas de conexión*. Las situaciones mencionadas, suelen ocurrir de forma fortuita y pueden ser grandes episodios de desmotivación y frustración para los y las estudiantes ya que, en muchos casos, no logran comprender con claridad las consignas señaladas, ello dificulta el *reanudar el trabajo lúdico* en conjunto. Esta es una problemática inevitable que debe afrontar tanto él y la docente, junto al estudiante.

Las plataformas digitales educativas, tienen la posibilidad de gestar multiplicidad de socialización de conocimientos dentro de la comunidad de estudiantes y docentes que acceden a estas tecnologías. Sunkel (2021) precisa que la desigualdad de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, son notorias incluso realizando un análisis comparativo solo en países latinoamericanos, donde los servicios de internet, no brindan una conectividad lo suficientemente estable. Sumado a ello, la ubicación geográfica y los recursos económicos de

cada participante, limitarán o permitirán que cada uno y una puedan hacer uso debido de los servicios de conectividad.

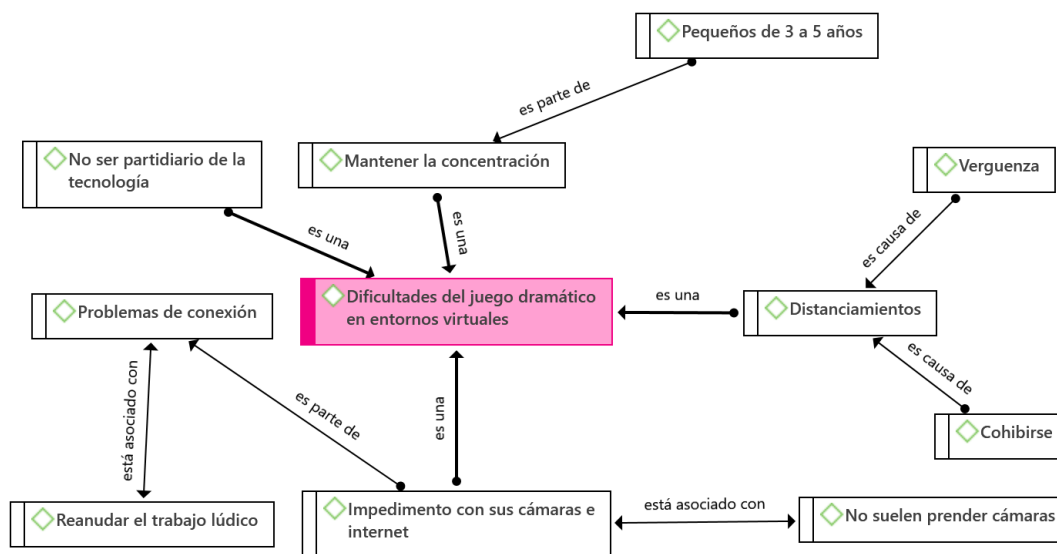
Con relación a ello, las y los entrevistados, señalan la importancia de mantener una buena comunicación y motivación durante las clases para lograr un aprendizaje significativo y consolidar los objetivos de la sesión, es por ello, que las interrupciones a niveles técnicos pueden significar una importante disrupción educativa durante la aplicación del juego dramático transmedia.

Algunos profesores manifiestan que los primeros contactos de docente – estudiante, la posibilidad de *distanciamiento* es perceptible, sobre todo en el nivel de secundaria, donde muchos estudiantes tienden a *cohibirse* y sentir *vergüenza* por lo que *no suelen prender cámaras* y alargan el proceso de comunicación y participación en conjunto, a su vez, se limitan al tener confianza y seguridad para expresarse.

Lo antes mencionado, lleva relación con los obstáculos motivacionales. Desde los lineamientos de la psicopedagogía de Wallach y Kogan (1965) cada individuo, posee conocimientos pre adquiridos en base a experiencias propias u observacionales, lo que limitan a una persona a participar de determinadas actividades por temor a sentirse juzgados o comparados, esto tiene la posibilidad de transformarse gracias a un juego libre y guiado. Por ello, en un inicio, los indicadores de participación no son los más altos a comparación de cuando finaliza un proceso y se observa el producto artístico final, lo que puede tener grandes índices de motivación a partir del juego dramático, pero también una determinada influencia de las calificaciones que se procesan en una institución educativa.

Figura 6

Dificultades del juego dramático en entornos virtuales



Nota. Análisis de la subcategoría *percepciones sobre las dificultades del juego dramático transmedia*.
Autoría propia.

Finalmente, si bien el incentivar y motivar a los estudiantes con plataformas digitales es un factor importante para aprovechar, los/las docentes actualmente luchan contra las distracciones que trae consigo cada espacio personal del estudiantado. *Mantener la concentración* del estudiante, se ha convertido en un reto para los y las docentes de la I. E. Aplicación Monterrico, quienes expresan que el entorno de cada estudiante es un mundo personal construido y constituido por ellos y su familia, lo que lleva consigo una oportunidad constante de distracciones.

4.2. Conclusiones

Los resultados obtenidos en esta investigación reflejan la flexibilidad con la que los/las docentes de Arte y Cultura de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, han respondido a una época embargada de incertidumbre, conmoción y aislamiento en múltiples sectores de forma simultánea.

Posicionándonos en la primera subcategoría de nuestra variable, las percepciones analizadas, se basan en resaltar la oportunidad de continuidad educativa que se logró concretar a través de las plataformas digitales en un período de aislamiento social obligatorio. Por otro lado, se menciona las posibilidades de desarrollo autónomo del estudiante y de las capacidades

de tecnología en los y las docentes.

Parte de las/los entrevistadas, expresan su preferencia por impartir el juego dramático en la presencialidad, sin embargo, aceptan que actualmente las y los estudiantes de la educación básica regular están inmersos en la tecnología y en los contenidos digitales, por lo que usar plataformas virtuales es un importante instrumento de motivación para los/las escolares, lo que conlleva a aprovechar el juego dramático transmedia como herramienta pedagógica híbrida.

En un segundo aspecto, los beneficios visibilizados de la aplicación del juego dramático transmedia, se sustentan en la posibilidad de libre creación de los/las estudiantes, de forma lúdica y orgánica, en sus espacios personales, desafiando la creatividad y la exploración al trabajar con elementos que encontrará en su entorno y los volverá parte de su historia. Estas situaciones son importantes en el desarrollo de la autonomía del estudiante para su formación integral, algo que debe continuar en la educación presencial, virtual o semipresencial.

Las percepciones que giran en torno a las dificultades que un arte educador puede experimentar en la aplicación del juego dramático transmedia, como herramienta pedagógica, se relaciona con el sistema de capacitaciones que un docente requiere constantemente. Muchas de las dificultades mencionadas, a través de las entrevistas, se materializan en limitaciones de manejo a nivel de usuario en plataformas digitales, ya que la mayoría de conocimientos adquiridos en las TICs, en la educación artística durante el 2021, se realizaron de forma empírica. Es por ello, que existe una necesidad latente de reconocer que la innovación digital debe dejar de ser vista como generadora de procesos controversiales, si no que, aprendiendo y manejando el mismo lenguaje digital que el de los/las nuevas estudiantes, puede resultar ser un gran aliado en la educación artística.

De acuerdo a lo expuesto, Malbernat (2011) menciona la importancia de consolidar investigaciones en torno a herramientas tecnológicas y las capacidades desarrolladas por los y las docentes, de esa forma se podrá incorporar gradualmente políticas tecnológicas focalizadas, brindar mejores servicios digitales para estudiantes, evaluar el aumento de la demanda tecnológica y diseñar constantemente programas de capacitación docente, lo que permitirá que la educación se amolde a las necesidades actuales que los y las estudiantes poseen.

4.3. Recomendaciones

A lo largo de este trabajo de investigación se ha buscado recopilar y analizar información subjetiva en base a perspectivas docentes que nos permitan posicionarnos desde la primera mirada de la adaptación de los recursos didácticos artísticos tradicionales, hacia los virtuales; la importancia de este punto de vista, radica en entender como el profesorado se ha desenvuelto en procesos versátiles, con características propias de cada entorno, y utilizando recursos de manera empírica o con capacitaciones constantes.

Durante un periodo de adaptación suelen gestarse procesos innovadores que conducen a cumplir un objetivo planteado; son estos procesos los que deben ser deconstruidos y estudiados a fin de entender cuáles son sus beneficios y dificultades, de esta forma se podrá lograr su optimización, y posteriormente ser implementado idóneamente donde sea aprovechable en su máxima.

El juego dramático transmedia es uno de los innumerables procesos que se han terminado de consolidar en esta revolución educativa artística digital que arrastró la pandemia del COVID-19, y que se ha convertido en una herramienta pedagógica relevante en la educación básica regular, es por ello que se recomienda recopilar perspectivas de estas herramientas innovadoras de la educación artística actual, donde no solo el profesorado se enfrentó al resquebrajo de sus paradigmas, sino también la otra gran parte que conforma la educación: el educando.

A futuro, muchos docentes e instituciones educativas pueden implementar el juego dramático transmedia a través de talleres artísticos donde se evalúe cuantitativamente el efecto positivo que puede otorgar la aplicación de esta herramienta pedagógica en el desarrollo de habilidades a nivel de expresión, comunicación, motrices, tecnológicas y muchos más.

Finalmente, se recomienda asumir un papel de perseverancia en la investigación educativa artística en relación con las tecnologías de la información y comunicación, ya que la tecnología se encuentra en un cambio constante, donde día a día, se generan temas de aprendizaje en la educación formal, informal y no formal; y estos temas necesitan ser abordados, deconstruidos y sustentados.

Referencias

- Aparici, R., y Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad. *Comunicar*, XIX (38),51-58.
Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15823083007>
- Ávila, W. (2013). Hacia una reflexión histórica de las TIC. *Hallazgos*, 10(19), 213-233.
Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413835217013>
- Baquiro, J. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21),77-94.
Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281057479005>
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2008). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Gedisa.
- Barberá, E. y Badía, A. (2004). *Educación con aulas virtuales: orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Antonio Machado Libros
- Beretta, M. (2016). *Las tecnologías de la información y comunicación y el desempeño docente en la Facultad de Administración y Negocios de la Universidad Tecnológica, Lima, 2015* [Tesis de maestría]. Universidad de Educación Enrique Guzmán y Valle. Recuperado de <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/1544>
- CEPAL-UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Recuperado de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/c29b3843-bd8f-4796-8c6d-5fcb9c139449/content>
- Cervera, J. (1991). *Teoría de la literatura infantil*. Mensajero.
- Cervera, J. (1981). *Cómo practicar la dramatización*. Cincel.
- Cervera, J. (2005). *Dramatización para la escuela*. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes.
Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc862d1>

- Chaparro, B. (2020). Las nuevas prácticas digitales de docentes de cursos artísticos en la educación superior en Latinoamérica a raíz de la pandemia COVID-19: Aproximaciones y experiencias. *Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 1(2), 29–40. <https://doi.org/10.51660/ripie.v1i2.36>
- Duart, J. y Sangrá, A. (2000): *Aprender en la virtualidad*. Gedisa.
- Días, C. y Sime, L. (2009) *Una mirada a la técnicas e instrumentos de evaluación*. Recuperado de <http://blog.pucp.edu.pe/blog/wp-content/uploads/sites/184/2009/02/bolet3.pdf>
- Díaz, T., Carneiro, R. y Toscano, J. (coord.). (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Recuperado de <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/latic2.pdf>
- Eines, J. y Mantovani, A. (1980). *Teoría del juego dramático*. Instituto Nacional de Ciencias de la Educación.
- Failache, E., Katzkowicz, N. y Machado, A. (2020). La educación en tiempos de pandemia. Y el día después: El Caso de Uruguay. *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 9(3). Recuperado de <https://revistas.uam.es/riejs/article/view/12185>
- Finholc, B. (2020). El ZOOM y la educación. Un abordaje desde lo comunicacional, social y pedagógico. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*. (39). Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2021n39/dim_a2021n39a5.pdf
- Galeano, M. (2004). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Fondo editorial Universidad EAFIT.
- Galvis, M. (2018). *El juego dramático como medio didáctico para la prevención del acoso escolar en el curso 102 del Colegio Alfonso Reyes Echandía* [Tesis de pregrado].

- Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. Recuperado de <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/9385>
- Hernández, V. (2016). *Las Apps como refuerzo educativo: De la educación informal a la educación formal. Un estudio etnográfico* [Tesis de maestría]. Universidad Nacional de Educación a Distancia – UNED, Madrid. Recuperado de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:masterComEdred-Vhernandez/Hernandez_Saavedra_Victoria_TFM.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010) *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill / Interamericana Editores
- Herrera, A. M. (2014). Una mirada reflexiva sobre las TIC en Educación Superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 17(1), 1-4. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol17no1/contenido-herrerajim.html>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020). *Estado de la niñez y adolescencia*. (3) Recuperado de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/03-informe-tecnico-n03_ninez-y-adolescencia-abr-may-jun2020.pdf
- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *MIT Technology Review*. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Lewin, K. (1988). *La teoría del campo en la ciencia social*. Ediciones Paidós.
- Malbernat, L. (2011). *TICs en educación: Competencias docentes para la innovación en pos de un nuevo estudiante*. VI Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, organizado por la Red de Universidades Nacionales con carreras de Informática (RedUNCI), Universidad Nacional de Salta. Recuperado de

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/18307/Documento_completo_.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Neisser, U. (2014). *Cognitive Psychology: Classic Edition*. Psychology Press.

Oviedo, G. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt. *Revista de Estudios Sociales*, (18), 89-96. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81501809>

Organización Nacional de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020). *Educación: del cierre de la escuela a la recuperación*. Recuperado de <https://es.unesco.org/covid19/educationresponse>

Pardo, M. (2005). *Las tecnologías de la información y las comunicaciones en la dinámica del proceso docente educativo en la educación superior* [Tesis de doctorado]. Universidad de Oriente, Santiago de Cuba, Cuba.

Pereira, S., Fillol, J. y Moura, P. (2019) El aprendizaje de los jóvenes con medios digitales fuera de la escuela. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*. 58(27). 41-50.

Ponga, J. (2021). El recurso del juego dramático en educación primaria. *Revista del Departamento de Filología Moderna*. 1(29), 34-49.

Quiroga, D., Torrent, J., y Murcia, C. (2017). Usos de las TIC en América Latina: una caracterización. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 25(2), 289-305. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052017000200289>

Ruíz, M. (2018). *Disfruto expresándome con los Juegos dramáticos* [Tesis de pregrado]. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperada de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/16052>

- Santiago, L. (2012) *Métodos de investigación I: Investigación documental*. Universidad Popular Autónoma de Veracruz.
- Sánchez, C. (2020). *Aplicación de los juegos dramáticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria, Trujillo 2019* [Tesis de doctorado]. Universidad Cesar Vallejo, Trujillo. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44749>
- Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. *Austral comunicación*, 2(2), 247-249.
- Scolari, C., Lugo, N. y Masanet, M. (2019). Educación Transmedia: de los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 116-132. doi: 10.4185/RLCS-2019-1324
- Segura, R., Trujillo, S., Fernández, M., Montes, R., Alaminos, F. y Postigo, A. (2020). *Panorama de la educación en España tras la pandemia de COVID-19: la opinión de la comunidad educativa*. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción
- Sunkel, G. y Ullman, H. (2019). Las personas mayores de América Latina en la era digital: superación de la brecha digital. *Revista CEPAL*, 127, 244-268. Recuperado de <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/44580>
- Tappolet, U. (1982) *Las marionetas en la educación*. Editorial Científica-médica.
- Tonón, G. (2009). La entrevista semi-estructurada como técnica de investigación. En Tonón, G. (comp.), *Reflexiones latinoamericanas sobre la investigación cualitativa* (pp. 47-68). Prometeo Libros, Universidad Nacional de La Matanza.
- Tejerina, I. (1999). *El juego dramático en la educación primaria*. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de <https://www.cervantesvirtual.com/obra/el-juego-dramatico-en-la-educacin-primaria-0/>

- Valdés, V., Gutiérrez, P., y Capilla, E. (2016) Diseño de materiales curriculares en Educación infantil: de la convergencia de medios a la educación transmedia. En Roig-Vila, R. (ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 1424-1431). Ediciones Octaedro.
- Van Manen, M. (2003). *Investigación educativa y ciencia vivida. Ciencia humana para una pedagogía de la acción y de la sensibilidad*. Idea Books.
- Wallach, M. y Kogan, N. (1965). *Modes of thinking in young children: A study of the creativity-intelligence distinction*. Holt.
- Zarate, L. [Escuela Nacional Superior de Arte Dramático]. (22 de octubre de 2021). Juego dramático transmedia: perspectivas docentes [Archivo de video]. Recuperado de <https://fb.watch/rjcaf83bf9/>

Anexos

Matriz de consistencia (enfoque cualitativo)

Tabla 2					
<i>Matriz de consistencia</i>					
PERCEPCIONES DOCENTES SOBRE EL JUEGO DRAMÁTICO TRANSMEDIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR					
PROBLEMA	OBJETIVO	CATEGORÍAS	METODOLOGÍA	UNIDAD DE ANÁLISIS (Población y muestra)	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
<p>GENERAL: ¿Qué percepciones poseen las/los docentes de Arte de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, respecto al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021?</p>	<p>GENERAL: Describir qué percepciones poseen las/los docentes de Arte de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, respecto al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021.</p>	<p>Percepciones del Juego dramático transmedia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percepciones de las plataformas digitales con relación al juego dramático transmedia. - Percepciones de los beneficios del juego dramático transmedia. - Percepciones de las dificultades del juego dramático transmedia. 	<p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN: Cualitativo</p> <p>TIPO DE INVESTIGACIÓN: Descriptivo</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Fenomenológico</p>	<p>El presente trabajo de investigación se desarrollará a partir de las perspectivas de los/las docentes de Arte y Cultura de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, durante el 2021.</p>	<p>Técnicas de recolección de datos: Entrevista</p> <p>Instrumentos: Guion de entrevista semi-estructura.</p>
<p>ESPECÍFICOS: 1. ¿Cuáles son las plataformas digitales que las/los docentes de Arte, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, relacionan al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021?</p> <p>2. ¿Qué beneficios perciben las/los docentes de Arte de la I.E.</p>	<p>ESPECÍFICOS: 1. Identificar las plataformas digitales que las/los docentes de Arte, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, relacionan al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021.</p> <p>2. Comprender los beneficios que perciben las/los docentes de Arte, de la</p>				

<p>Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021?</p> <p>3. ¿Qué dificultades reconocen las/los docentes de Arte de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021?</p>	<p>I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021.</p> <p>3. Comprender las dificultades que reconocen las/los docentes de Arte, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021.</p>				
--	--	--	--	--	--

Nota. Autoría propia

Cronograma de actividades para el desarrollo del proyecto de investigación

Actividades	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Set
	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	Semana No.	
1. Planificación de la investigación																													
Establecimiento y validación de idea.																													

Rastreo de fundamento teórico.																																									
Concreción de la metodología de la investigación.																																									
Elección y diseño de instrumentos de recolección.																																									
2. Trabajo de campo																																									
Elaboración y entregas de cartas de autorización.																																									
Aplicación de instrumentos																																									
3. Proceso miento, tabulación e interpretación de la información.																																									

Nota. Autoría propia

Recursos

Tabla 4	
<i>Recursos</i>	
Recursos Humanos	Recursos materiales
1. Investigadora 2. Asesor/a 2. Entrevistados 3. Asistentes de transcripción	1. Materiales de procesamiento de datos: grabadora, micrófono, audífonos y computadora. 2. Materiales de oficina. 3. Impresiones 3. Movilidad 5. Recursos digitales: Atlas Ti, Zoom, Word, PDF, etc. 6. Servicio de conexión a internet.

Nota. Autoría propia

Matriz de entrevista semiestructurada

Tabla 5			
<i>Matriz de entrevista semiestructurada</i>			
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS/ DIMENSIONES	PREGUNTAS	TIEMPO
		- ¿Qué opina sobre la aplicación del juego dramático en la virtualidad?	4 min

Percepciones del Juego dramático transmedia	Percepciones sobre las plataformas digitales con relación al juego dramático transmedia.	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo percibe la recepción del juego dramático en entornos virtuales? - ¿Qué plataformas utilizó para desarrollar el juego dramático? ¿cuál es su opinión en base a estas? - ¿Cómo aprendió a utilizar las plataformas digitales para aplicar el juego dramático en entornos virtuales? ¿cómo se sintió en este proceso? - ¿Cómo cree que los estudiantes han recepcionado el juego dramático en la virtualidad? 	
	Percepciones sobre los beneficios del juego dramático transmedia.	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué plataformas digitales recomendaría para desarrollar el juego dramático en entornos virtuales?, y ¿por qué? - ¿Qué tipos de juegos dramáticos se adaptan mejor en entornos virtuales? ¿por qué? - ¿Qué capacidades considera haber desarrollado, usted y sus estudiantes, a partir de la aplicación del juego dramático en la virtualidad? 	6min
	- Percepciones sobre las dificultades del juego dramático transmedia.	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué plataformas digitales no recomendaría para desarrollar el juego dramático? ¿por qué? - A partir de su experiencia, ¿cuáles serían las dificultades de la aplicación del juego dramático en la virtualidad? - ¿Qué tipos de juegos dramáticos no se adaptan, o son más difíciles, de utilizar en entornos virtuales? - Considerando todo lo antes expuesto, ¿recomendaría utilizar el juego dramático en la virtualidad o semipresencialidad? ¿por qué? 	4 min

Nota. Autoría propia

Validación de instrumentos en base a juicio de expertos

Lima, 11 de agosto de 2022.

Mg. Vania Fantasía Guevara Perez

Coordinadora de investigación en Educación Artística

Presente.

Asunto: Validación de instrumento de investigación.

Yo, **Lucero Zarate Chambi**, identificado(a) con DNI N° **47684880**; en mi condición de estudiante de pregrado de la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático “Guillermo Ugarte Chamorro”, carrera **Educación Artística especialidad Arte Dramático**; **solicito a usted su opinión profesional** para validar el instrumento de mi trabajo de investigación titulado:

**“Percepciones docentes sobre el juego dramático transmedia
en la educación básica regular”**

Para tal efecto acompaño los siguientes documentos:

1. Matriz de consistencia.
2. Instrumento 1:
Guion de entrevista semiestructurada
Ficha de validación (para el experto)

Agradezco por anticipado la atención de la presente y aprovechamos la oportunidad para reiterarle mi consideración y estima personal.



Katherine Lucero Zarate Chambi

Pedagoga Teatral

DNI N° 47684880

Matriz de consistencia

Percepciones docentes sobre el juego dramático transmedia en la educación básica regular			
Problema	Objetivos	Categoría y subcategorías	Técnicas e instrumentos
<p>General</p> <p>¿Qué percepciones poseen las/los docentes de Arte de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, respecto al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021?</p>	<p>General</p> <p>Describir qué percepciones poseen las/los docentes de Arte de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, respecto al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021.</p>	<p>Categoría:</p> <p>Percepciones del Juego dramático transmedia</p>	<p>Técnica:</p> <p>Entrevista</p>
<p>Específicas</p> <p>1. ¿Cuáles son las plataformas digitales que las/los docentes de Arte, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, relacionan al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021?</p> <p>2. ¿Qué beneficios perciben las/los docentes de Arte de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021?</p> <p>3. ¿Qué dificultades reconocen las/los docentes de Arte de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021?</p>	<p>Específicos</p> <p>1. Identificar las plataformas digitales que las/los docentes de Arte, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, relacionan al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021.</p> <p>2. Comprender los beneficios que perciben las/los docentes de Arte, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021.</p> <p>3. Comprender las dificultades que reconocen las/los docentes de Arte de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia como herramienta pedagógica desarrollado durante el 2021.</p>	<p>Subcategorías:</p> <p>Percepciones sobre las plataformas digitales con relación al juego dramático transmedia.</p> <p>Percepciones sobre los beneficios del juego dramático transmedia.</p> <p>Percepciones sobre las dificultades del juego dramático transmedia.</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Guion de entrevista semiestructurada</p>

Instrumento

TÍTULO: PERCEPCIONES DOCENTES SOBRE EL JUEGO DRAMÁTICO TRANSMEDIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR		
Objetivo principal	Describir qué percepciones poseen las/los docentes de Arte y Cultura de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, respecto al juego dramático transmedia desarrollado durante el 2021.	
Objetivo secundario 1	Identificar las plataformas digitales que las/los docentes de Arte y Cultura, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, relacionan al juego dramático transmedia desarrollado durante el 2021.	
Objetivo secundario 2	Comprender los beneficios que perciben las/los docentes de Arte y Cultura, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia desarrollado durante el 2021.	
Objetivo secundario 3	Comprender las dificultades que reconocen las/los docentes de Arte y Cultura, de la I.E. Aplicación Monterrico – Santiago de Surco, con relación al juego dramático transmedia desarrollado durante el 2021.	
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS/ DIMENSIONES	PREGUNTAS
Percepciones del Juego dramático transmedia	Percepciones sobre las plataformas digitales con relación al juego dramático transmedia.	1. ¿Qué opina sobre la aplicación del juego dramático en la virtualidad?
		2. ¿En qué instancia recomienda utilizar el juego dramático en entornos virtuales?
		3. ¿Qué plataformas utilizó para desarrollar el juego dramático? ¿cuál es su opinión en base a estas?
		4. ¿Cómo aprendió a utilizar las plataformas digitales para aplicar el juego dramático en entornos virtuales? ¿cómo se sintió en este proceso?
		5. ¿Cómo cree que los estudiantes han recepcionado el juego dramático en la virtualidad?
	Percepciones sobre los beneficios del juego dramático transmedia.	6. ¿Qué plataformas digitales recomendaría para desarrollar el juego dramático en entornos virtuales?, y ¿por qué?
		7. ¿Qué tipos de juegos dramáticos se adaptan mejor en entornos virtuales? ¿por qué?
		8. ¿Qué capacidades considera haber desarrollado, usted y sus estudiantes, a partir de la aplicación del juego dramático en la virtualidad?
	Percepciones sobre las dificultades del juego dramático transmedia.	9. ¿Qué plataformas digitales no recomendaría para desarrollar el juego dramático? ¿por qué?
		10. A partir de su experiencia, ¿cuáles serían las dificultades de la aplicación del juego dramático en la virtualidad?
		11. ¿Qué tipos de juegos dramáticos no se adaptan, o son más difíciles, de utilizar en entornos virtuales?
		12. Considerando todo lo antes expuesto, ¿recomendaría utilizar el juego dramático en la virtualidad o semipresencialidad? ¿por qué?

Ficha de validación
(Juicio de expertos)

Nombre del instrumento: Entrevista semi-estructurada

Bachiller: Katherine Lucero Zarate Chambi

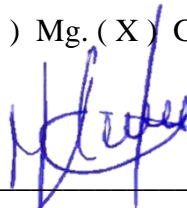
Criterios que considerar		Observaciones del experto
Relevancia	Las preguntas son esenciales y necesarias para lograr el objetivo de la investigación.	En términos generales, las preguntas presentan relevancia acorde al tema a investigar. Sugerencia: reformularía las preguntas 1 y 2 cambiando el “que opinas”, por: ¿Aplica usted el Juego dramático en la virtualidad? Si es así ¿En qué instancias?
Claridad	Las preguntas muestran correcta formulación.	Muestra claridad, fluidez y es de fácil entendimiento en general.
Coherencia	Las preguntas muestran coherencia entre la información que se recoge y los objetivos de la investigación.	Todas las preguntas muestran coherencia con los objetivos.

Opinión de aplicabilidad: El instrumento es apto para su aplicación.

Observación: Tomar en cuenta la cantidad de preguntas que ha considerado, con las personas a entrevistar.

Lugar y Fecha: Lima; 11 de Agosto del 2022.

Apellidos y nombres del experto: Lic. () Mg. (X) Guevara Pérez Vania Fantasía



Firma del informante

DNI N° 46551425

Entrevistas

FÁTIMA ELESCANO

00:00:02:21 - 00:00:25:19

Lucero Zarate

Muy buenas noches. Primero quisiera agradecerte por aceptar esta entrevista. Por favor, quisiera que me digas tu nombre completo.

00:00:26:17 - 00:00:38:19

Fátima Elescano

Buenas noches. Bueno, me llamo Fátima Elescano Larrea. (sonríe)

00:00:39:11 - 00:01:14:03

Lucero Zarate

Fátima, muchas gracias por aceptar esta entrevista. Quisiera saber un poco más sobre tu experiencia durante el 2021, con relación a tu labor docente y para ello voy a empezar preguntando: ¿qué opina sobre la aplicación del juego dramático en la virtualidad?

00:01:14:20 - 00:01:51:02

Fátima Elescano

Bueno, en el 2021 estuve haciendo prácticas en dos colegios de distinta... (mira hacia arriba, recordando) de distintos contextos: uno en el Callao y otra en Monterrico. Y también di talleres virtuales de oratoria y teatro. (cuenta con la mano) Y también un taller presencial de teatro para niños pequeños de 3 a 5 años. El juego dramático me ha servido no como objetivo, sino como proceso. Como una estrategia para poder lograr distintos objetivos con los niños en el ámbito escolar.

El juego dramático ha sido para... (respira y piensa) era motivación para realizar algunos ejercicios para lograr productos dentro de lo que pedía el colegio para el día la madre, el día del padre, o el aniversario; y en los talleres como medio para poder crear sus habilidades, aprendizaje y poder desarrollar y potenciar.

00:01:51:06 - 00:02:22:17

Lucero Zarate

Genial, y ¿qué opinas sobre poder haber aplicado esto? Le pareció que fue un proceso, tal vez, no sé... ¿complejo, fácil? ¿Cómo se sintió durante la aplicación del juego dramático?

00:01:51:06 - 00:02:22:17

Fátima Elescano

Yo lo tomo como una evaluación o como podría ser una, un... una evaluación diagnóstica, ¿no? (sonríe) Te sirve tanto como para el inicio, como para el final de tu proceso de aprendizaje. Al principio, fue difícil poder agarrar esta herramienta con niños tanto de secundaria como pequeños, de 3 a 5 años ¿No? al principio era para poder conocer, poder ver sus habilidades como se desarrollaba. Si es necesario aplicar en ciertas sesiones el juego dramático o tal vez aplicar improvisación o el drama creativo. ¿no? Hay que saber cuándo poder aplicar esta estrategia y después, conforme fueron avanzando las sesiones... el juego dramático nace espontáneamente en las clases. Son los mismos estudiantes los que te piden o ellos ponen la situación donde tú puedas poner esta estrategia del juego dramático.

00:03:01:23 - 00:03:35:19

Lucero Zarate

Ya veo, y para poder realizar esto, ¿qué plataformas utilizó para desarrollar un juego dramático?

00:03:36:12 - 00:04:25:01

Fátima Elescano

Diversas al principio. Y bueno, eh... (mira hacia arriba, piensa) bueno, el *Zoom*, *Google Meet*, ¿no? Y ya después estamos desarrollando con *Canva*, con *Dojo Class*, también eh... (contrae los labios) y hay un juego también que se llama *Royal Play*, que es netamente el juego

dramático, donde ellos pueden elegir su avatar, donde pueden también elegir las aventuras y que van las aventuras que ellos van a querer. Y luego también utilicé videos e imágenes, pero dentro de las plataformas eso: *Dojo Class*, *Google Meet*, *Zoom* eh... *Canva*, *Padlet* también. (asiente con la cabeza)

00:04:12:09 - 00:04:25:01

Lucero Zarate

Entiendo y... ¿cómo aprendió a utilizar estas plataformas digitales para aplicar el juego dramático en entornos virtuales?

00:04:25:08 - 00:05:02:01

Fátima Elescano

Bueno, en realidad fue un cambio drástico el 2021. Si bien este, en el 2020 ya veníamos con plataformas virtuales, en el 2021 ya tendríamos que aplicarlas, (frunce el ceño) ya estábamos más asociados con las plataformas virtuales, pero empezaron a salir más ¿No? También, por ejemplo, el *Dojo Class* fue algo que me sirvió demasiado (mueve las manos) y lo recomiendo a los profesores para motivar a los niños en clase ¿No? Luego el *Royal Play* también, que se asocia un poco más con el juego de roles, sin embargo, tiene mucho que ver con el juego dramático. (su energía sube) Y sí, fue algo al principio difícil poder manejar, ¿no?, porque hay tantas plataformas que los niños deciden, pero yo creo que debes trabajar con la plataforma que te sientas más cómoda y la que manejes más ¿no?, porque no solamente es proponer plataformas, sino también poder guiar y conectar a los niños con esa plataforma.

00:05:02:14 - 00:05:30:03

Lucero Zarate

Que interesante la plataforma *Dojo Class*, no la había oído antes. Y... en base a esta experiencia que ha tenido desarrollando un juego dramático en plataformas digitales... ¿Qué plataformas sí recomendaría para desarrollar el juego dramático en entornos virtuales?

00:05:33:07 - 00:06:02:21

Fátima Elescano

Ummm... (pensativa) algo que sí recomendaría es el *Dojo Class* que a mí me ha servido bastante en 2021 y este año también. Si bien no es una plataforma muy interactiva, es una plataforma de motivación de puntos donde el docente puede proponer diversos puntos, hasta puede proponer este... el avatar preferido del niño, distintos... donde se le dan puntos por interactuar, por jugar. El docente puede poner los ítems que quiera y he visto que eso ha conectado mucho más con los estudiantes, que he tenido diversos estudiantes ¿no? Y luego también *Zoom* que te permite jugar un poco con la cámara, con los diversos fondos. Ahora tiene distintos filtros también que te que te cambian completamente ¿no? Entonces sí... esos dos.

00:06:03:05 - 00:06:29:16

Lucero Zarate

Y de las plataformas que ha manejado, ¿hay alguna que no recomendaría para aplicar el juego dramático? ¿Por qué?

00:06:29:16 - 00:07:27:00

Fátima Elescano

Uhhh, bueno... (piensa) no recomendaría mucho el uso de *Classroom*. Sí... (baja la mirada) sí bien, es muy útil para poder dejar tareas, hacer novedades. Yo lo veo como algo más, un poco más teórico. ¿no? Algo que los niños han asociado eso con el colegio. Y cuando mencionas la palabra *Classroom* se aterran o dicen no, ya son tareas, ya son actividades, asignaturas y no tienen esta conexión con el *Classroom* porque los colegios han asociado tanto... que cuando mencionas una, una aplicación distinta les llama la atención y les da ganas de investigar, ganas de ver toda la información que uno como profesor deja...

00:07:27:14 - 00:07:57:24

Lucero Zarate

Y por ejemplo, uhmm y posicionándonos un poco en... en los tipos de juegos dramáticos que hay, ¿no? como estos que se basan más en la expresión del cuerpo, estos que se basan más en las perspectivas del espacio, estos también, que se basan en los juegos grupales, con un el grupo de clase, o tal vez los juegos en grupos pequeños o los juegos personales. ¿Cuál de estos tipos consideraría que se adaptan mejor a los entornos virtuales? Y ¿por qué?

00:07:58:22 - 00:08:28:23

Fátima Elescano

Definitivamente los juegos grupales, en realidad ¿no?, porque los juegos individuales no captan mucho la atención de ellos, sin embargo, los hacen por hacer. Es lo que en mi experiencia aprendido ¿no? los juegos grupales, sin el apoyo de ambos y sobre todo el juego dramático lo que nos permite es asignar un rol a cada... a cada persona, a cada niño ¿no?, tú vas a hacer esto, tú vas a hacer lo otro. Ellos pueden asignarse los mismos roles o inventarse las mismas situaciones, entonces... he trabajado mucho mejor en la virtualidad de manera grupal, ¿no?, al principio ha costado trabajo. sí, pero en la tercera sesión ellos también se han vuelto completamente independientes, ¿no?

00:08:29:22 - 00:09:22:02

Lucero Zarate

Perfecto y por ejemplo posicionándonos con los otros tipos de juego dramático, ¿Qué tipo de juego dramático consideraría tal vez que no se adaptan, son más difíciles o cuestan más de poder utilizar en los entornos virtuales?

00:09:22:02 - 00:09:56:01

Fátima Elescano

He trabajado con el juego dramático de las situaciones emocionales que hay en los niños y alumnos a nivel de situaciones en clases virtuales, nada más, porque no podemos ir en el trasfondo, ya que los niños a veces tienen problemas grandes que uno como docente no puede tocar o tiene que tocar delicadamente, ¿no? Y a veces la virtualidad no nos permite poder tener un desarrollo total. A lo que me refiero es que uno no puede percibir como está el proceso de trabajo, ¿no? Por ejemplo, el zoom nos graba los 3/4, nada más, del cuerpo o los niños simplemente muestran, pero si les interesa, o tal vez no y dicen: no voy a prender la cámara o no voy a... o no voy a trabajar, o se malogró el internet con un montón de cosas. Entonces, a veces como docentes no podemos guiar completamente este proceso, ¿no? La virtualidad tiene sus desventajas, así como tiene grandes ventajas, eso diría el proceso tanto emocional, su evolución emocional y también corporal, porque a veces se dificulta, ¿no?

00:10:23:04 - 00:10:57:12

Lucero Zarate

Interesante... ¿Es muy cierto esto de del poder prender las cámaras no? Y sobre todo que interesante esta percepción de solamente poder ver cierta parte del estudiante. Muy bien. Y ¿cómo cree que los estudiantes durante el 2021 han recepcionado el juego dramático en los entornos virtuales?

00:11:12:20 - 00:12:58:27

Fátima Elescano

Yo creo que ha habido distintas perspectivas de los estudiantes, ¿no? Como docente nuestro trabajo es poder mantenerlos ahí, no? creo que ha sido el trabajo más grande que hemos tenido, poder mantenerlos concentrados, motivados en la clase virtual, eh...(piensa) esto creo que ha sido lo más difícil poder es que ellos estén metidos todo el tiempo que ha durado su clase y con el juego dramático lo han percibido bien. Porque ha sido algo novedoso dentro de lo que ellos han podido ver, ¿no? Muy pocos... muy pocas escuelas tienen estas

estrategias dramáticas, o las conocen o las trabajan muy a fondo, ¿no? Entonces eh... como docentes de arte dramático hemos innovado esto y... nos hemos podido dar cuenta de que los profesores han utilizado estas estrategias que nosotros conocemos hace mucho tiempo no? se han visto obligados o forzados a poder utilizar el juego dramático sin que ellos supieran el nombre, no? Juego dramático, han utilizado el juego de roles, han utilizado impro para poder captar esta atención. Entonces varios docentes ahora saben que se llama juego dramático, se llama el juego de roles y han utilizado nuestras estrategias dramáticas que nosotros utilizamos en el aula, pero lo han recepcionado muy bien y ha sido algo novedoso para ellos y también han contribuido en el proceso.

Ellos mismos han nombrado otros juegos, han hecho más situaciones dramáticas, se han comprometido un poco más en la situación porque ha sido algo nuevo para ellos y han querido hacer sus propios juegos dramáticos en casa.

00:12:58:27 - 00:13:21:24

Lucero Zarate

Ahí también ha habido participación como esta liberación de creatividad por su parte. no? Y... ehm... por ejemplo, ¿Qué capacidades considera usted haber desarrollado, y también sus estudiantes, a partir de la aplicación del juego dramático en la virtualidad?

00:13:22:09 - 00:15:20:16

Fátima Elescano

En mi caso, de nivel tecnológico y sobre todo social, ¿no? más ganar la experiencia de poder trabajar con un grupo de manera virtual. Si bien ha sido un proceso muy bonito, ha sido un reto total el poder involucrar a los estudiantes y sabemos que en el juego dramático el profesor nada más trabaja como guía.

Entonces, poder guiarlos de manera correcta para que no se salga a veces de la situación que estamos tratando en clase, ¿no? que cada

clase tiene un objetivo. Entonces a veces ellos se van y tiene que regresar, o a veces salen nuevas exploraciones que son bonitas de poder trabajar poco a poco. Y de mis estudiantes, bueno, la organización, el trabajo en equipo, ellos han desarrollado eso y también ha entrado algo de empatía en ellos, ¿no? se han podido poner dentro de la situación de sus compañeros, eh... mucha creatividad, la verdad.

Han salido temas interesantes, temas que no sabía que iban a salir, nos tocaba hablar, no sé... de la percusión corporal y salía temas de que.. "Miss yo también quisiera tocar el violín o temas instrumentales" o descubrí que ambos eran... y que tenían talento en el piano, que tenían talento la percusión, otros eran... o que habían concursado en distintos países.

Entonces... (sonríe) salieron cosas que bonitas de ellos creaban, pero sobre todo resaltaría el trabajo en equipo. (explica con las manos) Creo que la virtualidad o este choque de estos dos años, a ellos les ha quitado esa motivación de trabajar juntos. Se han acostumbrado a trabajar nada más individualmente o a cumplir con que les salga el *check* en la aplicación virtual que el colegio manejaba o que el taller manejaba, y se han olvidado de esta convivencia tan bonita que es compañero con compañero. Entonces, resaltaría bastante el trabajo en equipo y sobre todo la empatía de ellos.

00:15:20:16 - 00:16:06:18

Lucero Zarate

Qué importante es para este momento de adaptabilidad, ¿no? Y a partir de su experiencia, ¿Cuál consideraría que son las dificultades de la aplicación del juego dramático en la virtualidad?

00:16:06:18 - 00:16:47:06

Fátima Elescano

Consideraría que es la conexión que hay entre los participantes de la escuela, ¿no? Y la motivación, porque... más me demoré en motivarlos que en poder que... ellos por sí mismos participen en el juego, ¿no?

hasta los más pequeños, ¿no? emh... no querían levantar la mano o no querían dar ideas. La motivación ha sido un trabajo muy duro en este caso

00:16:47:20 - 00:17:17:21

Lucero Zarate

¿Y considerando todo lo antes expuesto, recomendaría utilizar el juego dramático en la virtualidad o en la semi presencialidad y por qué lo recomendaría?

00:17:17:21 - 00:18:11:19

Fátima Elescano

La verdad siento que, como docentes en el aula, el juego dramático lo utilizamos sí o sí, lo utilizamos... (reafirma) solo que no nos hemos dado cuenta que se llama juego dramático. Además de arte, tengo mis colegas que enseñan ciencias, matemáticas... yo personalmente enseñé comunicación este año, y lo hemos utilizado dentro de las clases, también de las actividades extra que presenta el colegio, como festivales de danza y la feria de ciencias, las olimpiadas, hasta en el mismo...(piensa) este... (recuerda) en Semana Santa, o sea, siempre lo utilizamos en clase, también utilizamos diversos juegos para poder llegar al alumno y conectar, ¿no? Ya estamos dejando de lado está esta enseñanza tradicional donde el profesor nada más escribe en la pizarra o nada más explica la clase y te lee las diapositivas, ahora hay diversas estrategias que nos hacen conectar y que llegue esto... (se corrige a sí misma) que llegue este... (piensa) todo lo que tenemos nosotros por comunicar, por enseñar. Entonces sí, si recomendaría utilizar el juego dramático.

00:18:11:19 - 00:18:29:03

Lucero Zarate

Genial. Bueno, muchas gracias por haber respondido a todas estas preguntas que personalmente me ayudan mucho a poder entender más su experiencia como docente durante el 2021.

00:18:29:03- 00:18:33:01

Fátima Elescano

Muchas gracias a ti.

GIOVANNA POGGI

00:00:00:02 - 00:00:10:18

Lucero Zarate

Buenas noches. Por favor, quisiera que me comentes tu nombre completo y de antemano, muchas gracias por esta entrevista. (sonríe)

00:00:11:17 - 00:00:14:24

Giovanna Poggi

Gracias a ti, Lucero. Mi nombre es Giovanna Amparo.

00:00:15:09 - 00:00:35:02

Lucero Zarate

Giovanna. Muchas gracias. Quisiera saber un poco más sobre tu experiencia siendo docente durante el 2021 y para ello voy a empezar preguntándote: ¿Qué opinas sobre la aplicación del juego dramático en la virtualidad?

00:00:35:20 - 00:02:33:08

Giovanna Poggi

Yo creo que tiene un pro y un contra. Durante el 2021, mientras los estudiantes en la EBR estaban llevando clases a distancia, necesitaban realmente tener una experiencia de expresión corporal unida a la creatividad para poder, digamos, eh... (recuerda) imaginar personajes, situaciones, generar improvisaciones... (asegura) para quizás, quizás luego al final, hacer un producto en el cual se esté un personaje más esté construido, ¿no? como algo que quieran

representar, ¿no? En cuanto a lo negativo de esta situación en, en pandemia con nuestros estudiantes en casa, fue la falta de... (se corrige a sí misma) por ejemplo, al no prender cámaras, ¿no? Y la falta de internet, digamos que los estudiantes sentían vergüenza, si ya de por sí, sobre todo los adolescentes, son un poco vergonzosos, el hecho de aprender cámara y no llevar... encima prenderlos, porque es cierto... valgan verdades, estaban llevando las clases en la cama o tomando desayuno, o estaban usando *discord* o jugando mientras tanto, entonces no podías cerciorarte realmente de su nivel de aplicación, ¿no? de su juego dramático y demás. Entonces, yo creo que para aquellos estudiantes que sí quisieron participar fue una gran ventaja, una gran ayuda para su desenvolvimiento, y para aquellos que no lo tomaron, bueno, esperemos que más adelante, quizás... en la presencialidad o en sus universidades lo puedan aplicar, porque considero que sí era algo muy importante, sobre todo en esa época donde estábamos todos encerrados, ¿no? sobre todo ellos.

00:02:33:08 - 00:02:58:01

Lucero Zarate

Claro. Es interesante lo que mencionas, ¿no? Con respecto a... a que no se podía pues uno, cerciorar si es que realmente estaba ahí metidos en clase o que estaban realizando otras cosas debido a las cámaras... y en base a tus propias experiencias, ¿de qué manera pudiste aplicar el juego dramático en la gestualidad?

00:02:59:08 - 00:05:11:14

Giovanna Poggi

Bueno, en cuanto su aplicación fue paso a paso, ya que en la programación en el colegio te pedían la planificación anual y por unidades y proyecto de aprendizaje, entonces se les instruyó, digamos, te fue llevando a adquirir lenguaje de expresión de cuerpo, explosión de voz, como diría Raez (referencia al maestro Ernesto Raez) corporal, no? Pero también se introdujo al lenguaje

audiovisual ya que como no tenían el poderoso lenguaje, digamos del uso de la cámara, los ángulos, los planos, los colores, la musicalización, de tal modo que lo que no se podían lograr es la presencialidad, se pueda transmitir desde su hogar, con el celular o con una cámara que puedan usar, ¿no? Entonces luego la adquisición de estos conocimientos de expresión de cuerpo, de voz, audiovisual y juegos de desinhibición, como mencionaba, ¿no? de improvisación, de situaciones, ¿no? este... (piensa y sonríe) de juego de roles, y este... desde ahí fue que en el proyecto de aprendizaje todo lo anterior se puso en práctica y ya se les pidió crear un personaje basándose en las siete de preguntas del actor, que en este caso estuve con 5.º de secundaria, eh... la creación de la historia en sí, la base (afirma) era una entrevista que se les hacía a las personas en el pasado, presente y futuro del Perú, ¿no? Y sus respuestas según su personaje, ¿no? entonces más o menos de esa manera fue que se llevó, la historia era una entrevista sobre qué opinas del Perú, como te fue, como estás o quisieras que te vaya o ¿no?, más o menos esa era la historia para que vivan ese juego de rol, ¿no?

00:05:11:14 - 00:05:29:18

Lucero Zarate

Genial, genial. Y debido a todo esto que atravesaste, ¿cuál sería tu recomendación o en qué situaciones recomendarías utilizar el juego dramático en entornos virtuales?

00:05:29:18 - 00:07:58:20

Giovanna Poggi

¿En entornos virtuales? (confirma a través de verme asentir) Yo creo sinceramente que esto podría aplicarse no solamente en el ámbito educativo léase EBR, sino también en la educación superior o hasta incluso en los trabajos, porque podrían crear como situaciones hipotéticas, ¿no? Y de repente para que... digamos... puedan adquirir

roles, los trabajadores y puedan crear situaciones, de tal manera que se sepa cómo deberían actuar.

Entonces al interpretarlo, de repente no tiene que ser presencial, puede ser de repente (piensa y arma situaciones) crea esos juegos dramáticos desde que era... no sé, un viernes en la tarde no sé, hacen un Zoom, ¿no?, se les manda las consignas, van creando, de una manera lúdica, ¿no? Entonces los trabajadores, se están divirtiendo, pero al mismo tiempo, no sé, la persona de recursos humanos o de repente alguien encargado o alguien que quiera mejorar un área o quiera capacitar, que se yo, puede utilizar el juego dramático para lograr mejorar una situación para que haya unión entre compañeros o fomentar una mejora para el rendimiento laboral, etcétera, etcétera ¿no? O sea, por ejemplo, yo sé que a partir del siguiente semestre las universidades van a entrar paulatinamente la presencialidad. Sin embargo, considero que aquellos cursos que a veces todavía se mantengan en la virtualidad o repente quieren llevar talleres a la universidad, también pueden llevar estos mismos juegos dramáticos porque es importante que los jóvenes también aprendan a manejar situaciones hipotéticas y qué mejor manera mediante en juego, porque se ponen en un rol grande de empatía y conectan con el otro, ¿Y eso siempre es importante no? Y el colegio ni que decir, ¿no? o sea, igual van a pensar que ahí hay presencialidad, eh... Por ejemplo, en donde estoy laborando, ahí nos talleres psicopedagógicos y digamos se da de manera presencial pero también en la virtualidad, entonces eso también se podría aplicar, ¿no? esos juegos dramáticos en línea.

00:07:58:20 - 00:08:25:01

Lucero Zarate

Que interesante es lo que mencionas, sobre todo que... claro, hay una gran utilidad del juego dramático donde se puede extrapolar al mismo trabajo como has mencionado. Y para estos casos, por ejemplo, ¿qué plataformas utilizó durante el 2021 para poder desarrollar el juego dramático?

00:08:25:05 - 00:08:28:12

Giovanna Poggi

Zoom y Google Meet

00:08:29:00 - 00:08:58:07

Lucero Zarate

Una respuesta bastante segura, y en relación a ello, ¿hay alguna plataforma que le haya ayudado, por ejemplo, no sé, a potenciar la creatividad de los estudiantes por ahí, no sé, algo visual o tal vez juego de ideas que los ayude a... a complementar un poco más el juego dramático?

00:08:58:07 - 00:09:01:14

Giovanna Poggi

A desarrollar un poco más la pregunta para poder tener de mejor.

00:09:01:22 - 00:09:34:02

Lucero Zarate

A Sí, claro. Por ejemplo, en algunos casos, otras personas que utilizan el *Padlet* para realizar alguna lluvia de ideas y así construir una historia y, poder en base a su historia jugar dramáticamente. Entonces la pregunta es si tal vez ha utilizado otras plataformas para poder potenciar un poco más este juego dramático.

00:09:35:01 - 00:10:14:12

Giovanna Poggi

Sí, sí, sí. Por ejemplo, el *Padlet* que mencionas utilizado, el *Mentimeter* y hay otras que son... por ejemplo, para que puedes, como que frases clave, por ejemplo, esta pregunta y las frases van apareciendo en simultáneo, parecen así, así es y así... (explica la forma de la plataforma con las manos). Y bueno, para ver la comprensión de las preguntas. Este es el... el que *Quizizz* y hay otro que es más conocido aún... (recuerda)

00:10:14:19 - 00:10:17:18

Lucero Zarate

Hay algunos como el Kahoot si no me equivoco...

00:10:17:18 - 00:11:02:08

Giovanna Poggi

El Kahoot, ese... ¿no? para hacer preguntas, pero sí, bueno, personalmente o bueno, al menos en mi experiencia este... la creación del personaje fue algo personal, en el caso de ellos. Ellos trajeron sus propuestas, las mostraron y las subieron al Drive y... (piensa) por ejemplo, igual utilizaba mi tableta gráfica y en el momento de la clase, digamos, podía utilizar una pizarra o el propio Paint para poder de escribir o dibujar una idea, si es que no les quedaba claro. También fue otra herramienta que utilicé.

00:11:05:03 - 00:11:20:16

Lucero Zarate

Y para poder, por ejemplo, si construían algún producto final, ¿lo realizaban a través de lenguaje audiovisual o alguna plataforma en sí?

00:11:21:00 - 00:11:57:04

Giovanna Poggi

Ajá, eh... Como yo tenía las preguntas que tenía que responder su personaje, se grababan, a veces era toda una grabación o de repente me enviaban por partes cada pregunta, eh... y hubo unos cuantos casos que como no habían enviado su video, pero yo sabía que si no enviaban eso podía perjudicarles la nota, por así decirlo, les di la chance de que se desconectarán por Zoom, porque con ellos estaba con Google Meet, entonces les dije: conéctate por el Zoom, ¿no? con tu máscara, con tu indumentaria y yo te voy a grabar. ¿No? yo te hago las preguntas y tú me lo respondes, entonces sobre eso, como que rescaté

de su participación y ese clip ya yo lo podía luego incluir y editaba para la muestra final, ¿no?

00:12:10:21 - 00:12:24:15

Lucero Zarate

Y ¿Cómo así aprendió a utilizar estas formas digitales para poder aplicar el juego dramático en los entornos virtuales? ¿y cómo se sintió en el proceso?

00:12:25:15 - 00:12:56:03

Giovanna Poggi

Eh... la mayoría, lo aprendí porque hubo una capacitación en el 2020 que tuve en la escuela, cuando estaba apenas un año para egresar y otras cosas más que bueno, de repente otro colega te enseña, o tú mismo también empiezas a explorar, ¿no? ves otras formas que lo utilizan, te parece apropiado y lo incorporas, ¿no? dentro de tus estrategias digitales.

00:12:57:13 - 00:13:05:21

Lucero Zarate

¿Y ese proceso como le hizo sentir? ¿Cómo se sintió durante ese proceso?

00:13:06:01 - 00:15:45:58

Giovanna Poggi

A mí me gustó, porque el hecho de aprender cada vez más y más me hace hasta sentir joven, apta, preparada, actualizada. no? de hecho que la pandemia nos hizo despertar. no? a veces uno se confía en los aprendizajes que uno tiene y eso fue... si no te mueves, si no aprendes ¿no? te quedas, te estancas, ¿no? De hecho sé que hay profesores de otras áreas que si no aprendían rápido a usar Zoom o digamos, estas herramientas simplemente pasaban a suspensión perfecta (se ríe) o sea, era o aprendes o aprendes, y si lo aprendes tienes que hacerlo bien, pues ¿no?, para que no se vea así...

(refiriéndose a algo mal hecho) en nuestro caso que somos docentes de arte y arte dramático, sobre todo (afirma), no podemos ser como la mayoría que simplemente algo formal o un proyecto o video o simplemente... (refiriéndose a lo anterior mencionado) tengo que transmitir toda mi creatividad, y motivar esa creatividad a través de una camarita, a través de la música, a través de las aplicaciones. Entonces sí (frunce el ceño y reafirma) era este... (mira hacia arriba y piensa) el docente artístico tiene... digamos aún más (de forma enérgica) que hacer por sobre otros docentes, aunque personalmente yo creo que otros docentes deberían copiarse de nosotros, porque los propios cursos virtuales también cuando son muy planos, los estudiantes no prestan mucha atención y lo digo con conocimiento de causa por que... es inevitable que igual en este año a pesar de que estamos en la presencialidad, cuando hay rebrote de... de COVID, un aula automáticamente pasa a la virtualidad. Y ya que actualmente yo soy tutora de dos salones, yo he tenido que entrar para supervisar las clases virtuales y he percibido que este... hay clases que son bastante dinámicas y hay clases que son más o menos ¿no?, que son más planas y ahí se ve mayor o menor participación, ¿no?. Lo que sí he notado es que evidentemente los estudiantes cada que vuelven a la virtualidad están deprimidos en el colegio y eso es sinónimo de que ya no quiero y ahí sí, casi nadie prende cámara, o sea si antes podían prender, ahora a pesar de que se le decía que era obligatorio, una o personas prendían cámara y como no era algo artístico no tenían por qué, entonces lo dejaban ahí, pero sí participaban. ¿No?, pero sí notaba que... con el uso de estas herramientas que mencionas no eran tan, tan frecuentes o el docente no era tan dinámico, los estudiantes no respondían, se quedaban calladitos.

00:15:46:20 - 00:16:09:18

Lucero Zarate

Y en esta experiencia, ¿Qué plataformas digitales podrías recomendar para desarrollar el juego dramático en entornos virtuales?

00:16:10:05 - 00:16:52:05

Giovanna Poggi

Yo considero que podrían... o sea, yo creo que hay muchas más herramientas que quizás todavía no he explorado, ya que, en la actualidad, como estoy en la presencialidad de nuevo, pero... puede ser ese el que mencionaste "el *Padlet*", también esas que son de ruletas... hay varias, puedes poner situaciones en ruletas y que pare y puede tocarle, digamos, de repente, un personaje o una situación, así... Entonces puede ser más aleatorio, ¿no? este... y seleccionar bastante música variada, digamos, puede ser Spotify, YouTube o tener descargado música, videos. (piensa) ¿Qué más podría ser? (se pregunta a sí misma) el *Kahoot* sería bueno, pero más que nada como para reforzar conceptos. ¿No? es este... pero sí, yo creo que el *Padlet* si es para construir historias en el momento y que todos tengan que verlos, si me parece que es una buena herramienta, pero considero que podría ser mucho más... solo que en este momento esto es lo que tengo en mente...

00:17:37:17 - 00:17:55:20

Lucero Zarate

¿y no sé si tengas tal vez alguno en mente que definitivamente no recomendarías para desarrollar el juego dramático, tal vez por su usabilidad o por su manejo en estudiantes.

00:17:56:21 - 00:20:33:12

Speaker 2

¿Que no recomendaría? Mmmm bueno, si tuviera que escoger, yo sé que el *Meet* (haciendo referencia a *Google Meet*) te permite, digamos "más tiempo" ¿no?, pero si pudiera, recomendaría a todo tallerista o docente que pueda hacer ese tipo de ejercicio, que prefiera mucho el Zoom. El *Meet* tiene muchas limitaciones, eso sí. O sea, eh, por ejemplo, yo quiero dar una consigna a un estudiante para que interprete algo, no le puedo mandar un chat privado, eso es una cosa,

yo le puedo decir "interpretar tal cosa". No, no puedo. Este, creación de grupos para que luego hagan un grupo, un modo de interpretación, este... (piensa) filtros, o sea, hay muchas cosas que a *Google Meet* le faltan. entonces es que, por eso, este... Zoom. Si esas reuniones van a durar más de 40 minutos, de verdad, serían de gran ayuda que se pudiera hacer una inversión para pagar el Zoom premium que va a ser de gran ayuda, porque de verdad si optan por lo otro quedará muy, muy corto. Se siente e hace sentir mucho esa falta, van a haber cosas que no van a poder hacer en su totalidad, ¿no? y iba a quedar como "ah" (gesto de incomodidad), "no puedo hacer esto". Y buscar otra estrategia sería abrir de repente otra cosa y pierdo más tiempo, y en la virtualidad no tiene que ser así (chaquea los dedos) "fast" si no, se decae. Y eso yo lo he visto desde los más pequeños hasta incluso los grandes, ¿no? Por ejemplo, esto es así (chasquea los dedos) ¿no? Y de repente te demoras mucho en conectar algo... Ya la energía cae de los demás, se aburren, se distraen, ¿no? Entonces si tienes toda la mano, todo listo, prevés conectar de repente dos dispositivos también. Porque si te falla uno, se te cae el otro, se desenchufa, se te apaga. Que me ha pasado. Me ha pasado. (re afirma con más energía) Y entonces eso también es lo que podía ser, yo no recomendaría *Google Meet*.

00:20:33:18 - 00:21:06:01

Lucero Zarate.

Interesante experiencia, y de acuerdo a los tipos, por ejemplo, de juego dramáticos, ¿Cuál consideraría usted que se adaptan mejor a los entornos virtuales?

00:21:09:03 - 00:23:14:00

Giovanna Poggi

Ah, yo creo que depende de la edad también, pueden ser el juego dramático más individual o como grupales. Ahora los individuales, depende de la edad del participante, puede tener más o menos vergüenza. Entonces, hay ciertos trabajos individuales que sería

preferible que se grabe y lo envíe. Eh... Y hay otros que pueden hacer su unipersonal, ya sea su improvisación o ya su ensaya lo que ha ensayado y ha practicado, pero el trabajo grupal me parece interesante, en Zoom (ríe) porque si tienen confianza y pueden, digamos, ir relegando ellos, y de manera orgánica se van dando instrucciones, se van organizando cuando indican lo que pueden hacer, van explorando, he tenido la oportunidad de ver eso, sobre todo con personas, ya digamos que acabaron el colegio, adultos, es más, más rápidamente se se organizan, se comparte también, pero más común con los adultos, estos son más independientes.

Y eso es sí, es interesante ¿no? cuando terminen de socializar en un cierto tiempo, todos vuelven al grupo principal y ya cada quien muestra su, su trabajo ¿no? Y todos, como ya sabemos cómo utilizar estos estos entornos, apagamos cámaras, apagamos micrófonos, solamente se quedan en pantalla los que van a participar. Eso es interesante y desde luego hacemos el *feedback*, podemos decir "ah sí, me he divertido por esto, para mí no se nos entendió, esto puede mejorar" ¿no? esas son oportunidades de mejora que se puede dar a manera grupal también.

00:23:14:04 - 00:23:31:23

Lucero Zarate

Definitivamente. Y de acuerdo a esta experiencia que has tenido, ¿Qué tipos de juegos dramáticos tal vez considerarías que no se adaptan o son un poco más difíciles de utilizar en entornos virtuales?

00:23:31:23 - 00:23:33:18

Giovanna Poggi

Bueno, yo creo que sí se pueden dar todos, siempre y cuando haya una mano de edición, o sea, yo he visto, por ejemplo, muestras de lo que se llama teatro virtual. Lo que surgió sobre todo por pandemia. Las obras y saber que actor aparecen en cada momento y se adaptan, obviamente el libreto pasa a ser guion, ¿no? y de ahí ya cada quien

aparece en un momento, otro espacio, hacemos una sesión, o en, en vivo, otros son grabados. Yo creo que realmente los, los juegos dramáticos adaptados, ya sean en vivo, presentado o editado si se puede dar, pero sí considero que a veces ese trabajo, se ve mucho mejor editado porque como tú mencionaste, el tema del espacio es importante. A veces la camarita del celular, o como tú lo colocas, de repente tienes un obstáculo detrás de ti y no puedes, tienes distracciones, tu papás están viendo televisión o tienen que cocinar, etc, es difícil, pero si tienes otro momento de más calma y alguien te graba o pones un trípode ahí, tú puedes grabar, puedes volverlo a hacer hasta que se ve bien. O sea, yo creo que sí se puede, pero adaptando ¿no?

00:25:38:24 - 00:25:55:13

Lucero Zarate

Que interesante. Y a partir de tu experiencia durante el 2021, ¿Cómo crees que los estudiantes han recepcionado el juego dramático en entornos virtuales?

00:25:56:23 - 00:26:28:02

Giovanna Poggi

Les gustó. Sé que sí. Finalmente, cuando tuve la oportunidad de conocerlos en persona, en diciembre, cuando hubo la Ceremonia de la Luz, que fue cuando se graduaron del colegio y los pude ver, dijeron: "ahí está la miss de teatro", algunos me abrazaron y algunos me dieron el puñito, por el COVID, pero esté... sí, sí sé que sí les había gustado, solamente que uno por roche, o por vergüenza, o por el tema de internet, no conectan tan bien.

00:26:28:11 - 00:26:54:09

Lucero Zarate

Claro, y de acuerdo a esto, ¿Qué capacidades considera haber desarrollado usted como sus estudiantes a partir de la aplicación de juego dramático en la virtualidad?

00:26:55:14 - 00:27:35:04

Giovanna Poggi

Los estudiantes tuvieron la capacidad y la oportunidad también de expresarse, de que los personajes que hicieron eran una elección muy personal, hubo unos que se acercaban bastante a lo propio y hubo otros que realmente volaron, hasta hicieron de un demonio. ¿No? Recuerdo a una chica de pelo rojo que lo hicieron por humor y otros sacaban su niño interior, es decir, su imaginación voló, entonces yo creo que la, la creatividad, la imaginación, este (piensa) influyó bastante.

Y yo creo que todos... tanto yo como facilitadora de aprendizaje, como ellos, que están en este proceso de aprendizaje, es que ambos estamos al mismo nivel de aprendizaje de los entornos virtuales, ¿no? los dos estábamos aprendiendo, ayudándonos, y quizás de mi parte, lo que si pude construirles a ellos es esa soltura, esas herramientas para que ellos puedan disfrutar de repente, dejarse un momento ellos, dejar un momento el "ah, tengo que hacer tareas" y cambiarlo por hoy tengo que jugar, y contar una historia, y que quede como también un producto final de su aprendizaje de colegio. que fue en este caso con los chicos de 5.º secundaria. Entonces sí, sobre todo la creatividad, el poder despejar su mente, y sobre todo como el guion trataba de preguntas acerca del Perú, también fue un aprendizaje de mucha reflexión. Porque si bien es cierto, era una ficción. Ellos tuvieron que pensar sobre cómo estaba pasando el Perú el año pasado, el 2021, en función del Bicentenario, ¿no? Estábamos con el tema Bicentenario. En el caso de ellos les tocó el pasado, y cómo están viviendo su presente y cómo quisieran ser, ¿no? Y a los que les tocó el futuro ya contaron la historia de un Perú muy positivo; un Perú muy desarrollado. Entonces, también bajo su creatividad y su conocimiento previo de la historia del Perú, pudieron proyectar una idea de esperanza, una idea de positivismo. De decir "yo no quiero contribuir más con la corrupción", "yo quiero ser un agente de cambio desde el trabajo que yo tenga", "desde lo que

yo estudie". Quiero ser un actor, pero un actor, digamos de la vida real, que activamente, justamente(enfatiza), participa y toma el rol de un ciudadano que quiero ver un Perú mejor.

00:29:57:12 - 00:29:59:05

Lucero Zarate

Ese es un involucrar social del estudiante.

00:30:06:18 - 00:30:08:01

Giovanna Poggi

Claro.

00:30:08:01 - 00:30:11:06

Lucero Zarate

Y ahora, ¿Cuáles considerarías que son las dificultades de la aplicación del juego dramático en la virtualidad?

00:00:18:15 - 00:04:38:02

Giovanna Poggi

Dependiendo. El avance tengo que verlo en el momento. El mayor impedimento que tuve fue cuando no prendían en cámara o su internet. Algunos genuinamente sí querían participar, pero solo podían utilizar el micrófono o escribían en el chat. Se notaba realmente que sí estaban ahí presentes, ¿no? O cuando les decía "ya déjame tu idea o tu avance" y lo dejaban. Pero otros sí, uhm, digamos, no eran muy fieles a la verdad y decían tengo problemas con la cámara, pero luego la con el coordinador académico, y me decía que, si mandan sus trabajos por fotos, y tiene la cámara todo bien. Entonces había avances que no podía ver por eso, por la falta de cámara, o sea, estaban y no estaban a la vez. Yo te comento una anécdota, en el día de la ceremonia de la luz hubo un estudiante que al fin le conocí la cara, era el único que no conocía, que tampoco mandó su video por alguna razón "eras tú" le digo, (se ríe). Entonces digamos que en presencial nunca falta el estudiante que se va al baño y luego se

esconde, se va y digamos que su apagada de cámara o el micrófono, era su escondite, ¿no? Y eso sí era un tanto frustrante porque no puedes ver el avance de todos, ¿no? no porque le daban prioridad a otras cosas. Por ejemplo, los padres ya sea que estén ocupados, hace que para esos casos no tengan un control, y entonces los chicos diciendo "sí, sí, sí, sí, estuve, estuve", pero realmente no, entonces es por eso que el ahí pasado, sobre todo las clases se grababan para que en caso que cualquier cosa, de repente no tenían nota de participación, y digan (refiriéndose a los padres y madres) "ay, pero si mi hijo se conectaba", (ejemplifica la respuesta de los profesores, con las manos) "ahí está señora".

Su hijo no prende a cámara, le preguntaba algo y se quedaba callado, algo que aun me pasa, en el 2022. A veces se conectaban, tenían exposición y le tocaba a tal persona. Y la persona "ay qué coincidencia", se le iba el internet y ¿qué con qué cosas no? son estudiantes a los que les encuentras un patrón. Entonces cualquier cosa "miss pero cómo no va a tener nota" (utiliza las manos para la respuesta de una contraparte) "la grabación está ahí". Y eso lo pongo en el cuaderno de incidencias, pones: a tal hora el estudiante se retiró del aula, se fugó, (ríe) digamos, ¿no? Pero ahora tenemos la grabación ¿no? Estuvo, pero no estuvo.

Yo decía, y este año también, cuando he tenido clases virtuales usted me puede decir presente, pero si luego yo los llamo para participar y no contesta, para mí yo te pongo falta, para mí es como si no estuvieras. Le pongo de F "en el chat" y F de falta. (ríe). Para mí eso sí, eso ha sido todo un problema.

00:04:38:07 - 00:04:42:06

Lucero Zarate

Y ya considerando todo lo antes expuesto, ¿recomendaría utilizar el Juego dramático en la virtualidad o en la semi presencialidad? ¿y por qué?

00:04:42:11 - 00:05:17:07

Giovanna Poggi

Yo recomiendo el juego dramático en la virtualidad con gente adulta, con gente que esté comprometida con su aprendizaje de repente por ser un adolescente, un niño que le encante. De hecho, yo en estos momentos estoy dictando unos talleres para niños en pleno 2022 y se colocan felices en Zoom y participan y todo.

Entonces, yo creo que personas que realmente están dispuestos a aprender y por un tema de distancias, de horarios, no puedan hacerlo una presencialidad. En caso de estos niños, son niños de otros países. No sé, en la vida diríamos "Ya nos encontramos en Quito, vamos" Entonces el Zoom es una buena herramienta, ¿no?

Este... pero con personas que su nivel de compromiso está medio es discutible o está (se ríe) medio, medio flojo: No. Si no hay un impedimento físico, no sé de distancia o de enfermedad. Yo digo por favor vayan a la presencialidad. O sea, yo creo que la virtualidad es para la gente responsable, que tenga ganas y que va a responder inmediatamente, que tenga la cámara prendida, micrófono prendido, que esté dispuesta, que quiera, o que el papito, en caso de ser un niño (aclara) le ayude y esté ahí presente, pero si es un chico que lo han dejado, un niño que lo ponen a la fuerza, que me ha pasado (aclara riéndose) este... o un adolescente que lleva el curso y la verdad solamente quiere seguir avanzando su juego de *Roblox*, no. Mejor anda al aula y ahí ya te vas a te vas a ir activando, pues ¿no?

00:07:02:15 - 00:07:21:10

Lucero Zarate

Bueno muchas gracias por responder todas estas preguntas. En verdad me ayuda muchísimo para poder conocer más toda esta experiencia que ha tenido a lo largo del 2021 y lo importante también que ha sido poder adaptarnos y ver la adaptabilidad que ha tenido los estudiantes.

00:07:22:01 - 00:07:25:02

Giovanna Poggi

Muchas gracias y gracias a ti.

ADRIANA VENTO

00:00:04:11 - 00:00:08:10

Adriana Vento

Hola, soy Adriana Lucía Vento Correa y tengo 22 años.

00:00:09:16 - 00:00:35:06

Lucero Zarate

Muy buenas tardes Adriana. Muchas gracias por aceptar esta entrevista en la que quisiéramos saber un poco más sobre tus experiencias como docente durante el 2021. Por favor, quisiera saber que ¿Qué opinas de la aplicación del juego dramático en la virtualidad?

00:00:35:17 - 00:01:10:24

Adriana Vento

¿La aplicación del juego dramático? Siento que al ser algo de bastante, con bastante exploración, pues es es un recurso bastante útil, ya que en lo virtual estás frente a la pantalla y al servir como guía o como acompañando y también usar otras cosas para crear atmósfera, desde poner una música, darles algunas ideas, desde las cosas que tienen ellos mismos en el entorno, pues van a permitir que puedan explorar mucho más, ¿no?

Entonces me parece que es un recurso bastante útil y me parece que tanto en virtual, como en presencial eh funciona, ¿no? Sobre todo ellos que están en un espacio en el que los que ya conocen el lugar conocen como en su cuarto o su sala. Entonces conocen los elementos que tienen al rededor y pueden jugar. Entonces eso...

00:01:10:28 - 00:02:28:01

Lucero Zarate

El espacio que tienen me parece bastante importante para para poder potenciar sus experiencias.

Y con respecto a esta experiencia que ha tenido, ¿Cómo podría decir que ha sido su experiencia aplicando el juego dramático en sus clases?

00:02:28:04 - 00:05:04:44

Adriana Vento

Mi experiencia... Bien, en mi experiencia durante el 2021, que eran mis prácticas, eran mis primeras prácticas y me tocó hacerlo de manera virtual. Al comienzo fue un poco, un poco complicado. Creo acostumbrarte a la plataforma porque se trabajaba con el Meet. Entonces eso hizo que te puedas retrasar en varias cosas, ¿no? Porque a veces no podías grabar las clases, quería reproducir música, no se podía reproducir música, querías mostrar la pantalla y no podía acceder al resto.

Entonces eso pudo haber sido unas cuantas dificultades.

Pero a nivel de trabajo, a nivel de logros, pues creo que poco a poco nos fuimos acostumbrando. Entonces tanto nosotros como los niños pusieron mucho de su parte. Creo que eso es bastante, pero mucho de su parte. Eso ayudó a que las cosas mejorarán en que las clases fluyeran eran bastante puntuales, estaban muy atentos, donde participativos.

Y creo que, dentro de todo, lo más importante es sentir la valoración de la educación artística, ¿no? Ya que ahora la expresión del estudiante se dio más en nuestro curso, aplicando el juego dramático y eso lo han notado los padres, pues no estamos sólo con los alumnos en en el aula, sino al ser virtual, pues está por ahí el papá, la mamá, las familiares escuchando. Entonces esto se suma a la importancia de lo que es la educación. A qué tan importante es la educación artística en un niño, en un joven y ¿cómo podemos

acompañarlos? ¿Cómo podemos hacerlos explorar? ¿Cómo eso puede sumar a todos los otros cursos a su desarrollo? Entonces, mi primera observación es que con nuestras estrategias aumente la valoración y que con eso podamos hacer muchas cosas más, como que los papás también se sumen, que el acompañamiento sea significativo y que se pueda seguir explorando, ¿no? Para que las cosas que creemos que no se pueden hacer, porque no estamos juntos, pues realmente demostrar que sí se puede, que sí se puede, que sí podemos lograrlo de una u otra forma.

Y por un momento nos hacía olvidar que estábamos a través de una pantalla, sino más bien que todos estábamos en la misma aula y que se estaba logrando hacer una clase de arte, ¿no? Y que parecía bastante, parecía ser bastante complicado incluso para nosotros mismos como estudiantes, pero se logró, creo yo.

00:05:04:46 - 00:05:15:19

Que interesante esta organicidad de entender a la exploración como... algo fundamental, sobre todo al momento de generar espacios de creatividad, y más aun potencializándolos con las estrategias que nosotras y nosotros tenemos como docentes... Y a partir de esta perspectiva ¿Cuál consideraría que son los beneficios y cuáles serían las dificultades de la aplicación del juego dramático como herramienta pedagógica en la educación virtual?

00:05:24:07 - 00:05:49:06

Adriana Vento

Los beneficios es que creo que para empezar es que se puede llegar a muchas más personas, ¿no? El... el tema de la... de la presencial en todos los aspectos, antes y después de pandemia ha sido complicado porque cuesta mucho que el niño... que el joven (piensa) se acerque al teatro o que se acerque a entonces el juego dramático en lo virtual ayudó bastante poder realmente mostrar la importancia de esto.

Entonces a nivel de beneficio, pues como te decía, ayuda a que tenga un espacio cómodo al que pueda dar. No hay nadie mirándolos. Hay un poquito de eso, de que pueden estar solos, explorar, jugar ¿no? Y más que todo, tener una voz guía, no una voz tanto de mandato, sino alguien que lo acompañe en su proceso. Y eso es importante, ¿no? Y a nivel de... como diciendo que no es tan beneficioso, es parte de que quitamos el trabajo en equipo, ¿no? Y un poquito puede ser el tema del juego, el tema de compartir con otros compañeros en la presencialidad, de ver la exploración de otro compañero en vivo y que eso también te pueda influenciar en tu exploración, que puedas apreciar e inspirarte, entonces eso quizás que es muy bonito, se corta y se comunica poco en lo virtual.

00:06:37:06 - 00:06:49:02

Lucero Zarate

Es una forma muy importante de entender la importancia de los beneficios y dificultades, por otro lado, ¿Qué plataformas utilizaste para poder aplicar el juego dramático en la virtualidad?

00:06:51:06 - 00:07:20:24

Adriana Vento

Ehm... primero, primero, tuve que conocer bien las plataformas más usadas en la virtualidad como el *Google Meet*, eso es primero, conocer esas plataformas bien para luego poder e implementar otras de ahí. A mí me ha ayudado mucho, por ejemplo *Canva* para poder hacer ppt, mostrar imágenes e usar videos, para poder también dar motivación, mostrar imágenes. También los temas de los reproductores de música... Tal vez en el *Meet* es un poco complicado reproducir la música porque tiene que estar en la nube, eso es un proceso. Entonces ese tipo de aplicativos a mí me sirvieron, pero me hubiera gustado saber mucho más de ellos.

00:07:36:13 - 00:07:59:16

Lucero Zarate

La energía que qué interesante lo ganó también muy bien y considerando todo lo antes mencionado, ¿seguirás utilizando esta herramienta pedagógica del juego dramático en la virtualidad o semi-presencial?

00:08:01:06 - 00:08:26:19

Adriana Vento

Sí, sí, sí lo es... lo estoy usando igual para el teatro, pues se usa mucho el juego. Usamos mucho el juego, usamos mucho la exploración. Entonces, qué mejor que sumarle a esto la herramienta del teatro, la parte dramática, para que se invite al niño a poder explorar otros mundos, a poder explorar otros ambientes. Si está solamente en un cuarto, puede imaginar y convertirlo en otra cosa, puede... puede ser otra cosa, puede volar si quiere. Entonces sí, definitivamente, sí. Es una herramienta que creo que nos sirven bastante y sobre todo a futuro en un ambiente tecnológico, que es el que estamos viviendo.

00:09:57:19 - 00:10:17:12

Lucero Zarate

Es genial. Muy bien, muchas gracias por compartirnos sus experiencias. Han sido muy importante para poder entender el proceso del juego dramático en medios virtuales, sobre todo desde un punto docente. Muchas gracias Adriana Vento, por esta entrevista.

YAMILET CORAL

00:00:02:14 - 00:00:11:19

Lucero Zarate

Muy buenas noches. Muchas gracias por aceptar esa entrevista. Quisiera por favor que me digas tu nombre completo.

00:00:12:09 - 00:00:18:05

Yamilet coral

Hola, mi nombre es Yamilet Coral Reyes Alcalde.

00:00:19:10 - 00:00:46:01

Lucero Zarate

Muchas gracias por aceptar esta entrevista en la que quisiéramos saber un poco más sobre tu labor docente durante el 2021. Y para ahondar un poco más en este tema, quisiera iniciar esta esta entrevista con la siguiente pregunta: ¿Qué opinas sobre la aplicación del juego dramático en los entornos virtuales?

00:00:50:10 - 00:01:25:20

Yamilet Coral

Pues como se sabe, el juego dramático motiva mucho al niño a que experimente y que asuma diferentes roles. Y, sobre todo, considero que en el entorno virtual, ya que nos hemos tenido que adaptar, y se ha buscado... (piensa) se ha logrado que mediante el juego dramático, que el niño desarrolle diferentes habilidades entre ellas, este pensamiento crítico, la creatividad, la imaginación. Ha sido una herramienta bastante importante, pues en esta época que acabamos de pasar, bueno, que todavía no terminamos de cerrar, que ha sido adaptar todas las clases a un entorno totalmente opuesto, virtual.

00:01:55:01 - 00:02:27:01

Lucero Zarate

Totalmente de acuerdo. Ha sido un poco difícil. Estar en estas aulas un poco tradicionales y luego poco a poco tener que encontrarnos con una virtualización de todas estas clases. Y en base a estas

experiencias que usted ha tenido como docente, ¿De qué manera ha aplicado el juego dramático y cómo ha sido ese proceso para usted?

00:02:28:11 - 00:02:28:17

Yamilet Coral

Um, el proceso al comienzo fue un poco difícil, ya que los niños se estaban adaptando. (asegura) Aunque seguíamos en un segundo año de virtualidad. Pero, por ejemplo, usamos el juego de roles, algo que en los niños, y también adolescentes, les ha les gusta bastante. Y pues se vio que los niños colaboraban y también participaban para que se logre en las clases virtuales.

00:03:13:00 - 00:03:39:15

Lucero Zarate

Uhm... y, por ejemplo, ¿en qué situaciones recomendaría utilizar el juego dramático en la virtualidad? por ejemplo, alguna situación que haya atravesado donde usted dijo este es el momento donde yo puedo utilizarlo, tal vez para motivarlos un proceso.

00:03:41:19 - 00:04:32:22

Yamilet coral

¿En qué situaciones? Pues creo que cuando no había mucho compromiso de parte del estudiante y en la clase se veía como que un poco de desanimo, y eso claramente por la por la no presencialidad, porque considero que el ser humano le gusta mucho estar en contacto y más un niño, ¿no? Y cuando yo veía mucho desinterés o poca atención pues creía que se tenía que meter un juego dramático e inmediatamente los niños se despertaban pues y estaban mucho más comprometidos con la clase, ¿no? aparte que eso los motiva. Los motiva ya que el niño aprende mediante el juego.

00:04:40:23 - 00:05:28:19

Lucero Zarate

Qué interesante eso de sentir que el estudiante necesita estar más en contacto, y es muy cierto ahora que poco a poco estamos regresando a la presencialidad y se han visto estas formas de expresar el estudiante. Se sienten más motivados por estar de forma presencial. Y... recordando un poco durante el 2021, ¿Qué plataformas utilizó para poder desarrollar el juego dramático en, en los entornos virtuales?

00:05:28:19 - 00:06:04:01

Yamilet Coral

¿Qué plataformas? Bueno, además del *Zoom*, también el *Kahoot*, donde se hacían preguntas, y luego también, bueno, la ruleta que era algo bastante clásico para para sortear unos personajes o que creen historias en base a objetos que les tocaban en las ruletas.

00:06:04:17 - 00:06:18:03

Lucero Zarate

Muy interesante esto de la ruleta, ¿esta es una plataforma? pertenece a una plataforma. No sé si recuerda el nombre.

00:06:19:17 - 00:06:29:15

Yamilet Coral

No, no, no pertenece a una plataforma creo, no... Hay una que es virtual y hay otra que la puedes crear. En power point.

00:06:29:22 - 00:06:43:08

Lucero Zarate

Perfecto. Y ¿Cómo aprendió a utilizar estas plataformas? y, ¿Cómo se sintió durante este proceso?

00:06:45:06 - 00:07:30:13

Yamilet Coral

Primero, ¿cómo aprendí? este... Pues buscando herramientas en Internet y ¿cómo me sentí? Pues... me sentí bastante aliviada porque como jamás había dictado clases por virtualidad. Estas herramientas

se hicieron mucho más accesible y dinámica la clase. Más que estar hablando por medio de una cámara, los niños inmediatamente también veían los colores, en la rapidez, los cuales están los programas se habrían y todo, y como que ya estaban un poquito más atención. Creo que las plataformas virtuales de todas maneras dan bastante accesibilidad a como tu puedas dar tu clase. Sin las plataformas virtuales pues tu clase sería totalmente monótona, o muy muy muy académico, algo que, con los alumnos, o con los niños... no es tan favorable, ¿no?, porque inmediatamente pierden la atención.

00:08:12:15 - 00:08:47:03

Lucero Zarate

Interesante, claro. De hecho, lo que menciona me recuerda también un poco a esta percepción de que los estudiantes actualmente son nativos digitales. Entonces el agarrarlos por ahí, tener como ese gancho de motivación con la digitalización puede ser un gran aliado. Y dentro de estas plataformas digitales que usted ha utilizado, ¿Cuál recomendaría para poder desarrollar el juego dramático?

00:08:47:11 - 00:08:59:21

Yamilet Coral

A, ¿cuál recomendaría? Bueno, la ruleta, creo yo. La ruleta porque los, los emociona estar, así como que la expectativa de que les que me va a tocar. Dicen: que es lo que me va a tocar. Y están, así como que también una vez usé solitario, pero este... a las cartas (aclarar con las manos), un par de veces solitario. También les emocionaba, como que hacer clic y ver que, que personaje les tocaba no y estaban jugando entre ellos. Qué tipo de personajes les tocaba y eso le causaba como que mucho misterio y emoción no al comienzo.

00:08:59:23 - 00:10:12:15

Lucero Zarate

Perfecto, y recordando de estas plataformas que sí les sirvieron más para poder llegar a los estudiantes, también debe haber algunas

plataformas que no funcionaron tanto. Y ¿Cuál diría usted que fueron estas plataformas que definitivamente no recomendaría para desarrollar el juego dramático en entornos virtuales? y ¿por qué?

00:10:12:16 - 00:10:21:22

Yamilet Coral

Hay una plataforma que ahora no recuerdo mucho, pero es donde se escribían notas, donde se escribían notas como que...

00:10:22:19 - 00:10:23:06

Lucero Zarate

¿Padlet?

00:10:24:04 - 00:10:25:14

Yamilet Coral

Sí, *Padlet*, ajá... Hasta en varias ocasiones lo usé y los niños como que... necesariamente tenías que estar como que muy insistente para que puedan responder, porque si no, no... normalmente no respondían o no participaban, incluso funcionaba más que participaran por *Zoom*, ya sea por el chat, en vez de entrar al *Padlet* solamente a escribir y esas cosas. No, no, no, es algo que no me funcionó.

00:11:06:10 - 00:11:49:13

Lucero Zarate

De acuerdo, perfecto. Y, por ejemplo, nosotras y nosotros que desarrollamos el juego dramático y a veces hay ciertos tipos, no? Que se basan más en ahondar en la perspectiva del estudiante, en la perspectiva espacial, o tal vez en, en el juego dramático más orientado a la expresión corporal o el juego dramático más por grupos o por grupos pequeños, o el juego dramático, pues es algo más autónomo e individualista. Y de todos estos tipos que hemos ido desarrollando, ¿Cuál consideraría que se adaptan mejor a los entornos virtuales desde su experiencia?

00:12:03:03 - 00:12:39:22

Yamilet Coral

Uhm, desde mi experiencia, el juego por grupos. Es que es curioso, porque el juego por grupos si se trata de competencias, ¿no? de competencias o de, este... de retos, pero este... también me funcionaba... (piensa) Con algunos grupos me funcionaba el juego por grupos o había con grupos que no me funcionaba, especialmente los grupos que no me funcionaban era porque no se conocían tanto, ¿no? o estos que ni siquiera hablaban por o no participaban mucho durante clase, inmediatamente percibía esto en un grupo de estudiantes que no trabajan, que no tenían mucha comunicación entre ellos, yo decía "ah, aquí no va a funcionar tanto este tipo de juego" ¿no? Tal vez funcione más los juegos donde intervengan ellos solos. Pues ¿no?, ahí sí, como que ya funcionaba un poquito más ¿no? Pero creo que... en su mayoría funcionaba más el juego... o sea, en mi experiencia 2021, más el juego por grupo, porque los retaba, los retaba y les gustaba entrar en ese reto. Pues estar en esa competencia entre uno y otro.

00:13:47:06 - 00:14:25:14

Lucero Zarate

Perfecto. Entonces, más o menos es... también importante este ámbito del diagnóstico, para poder aplicar en este juego dramático en específico, los puede ayudar más a desenvolverse por sí mismo y en grupo. Y de acuerdo a esto que ha podido percibir, ¿Cómo cree que los estudiantes han recepcionado el juego dramático en este entorno virtual?

00:14:25:14 - 00:14:30:01

Yamilet Coral

Bueno, primero considero que las habilidades sociales, pues vi que había mucha más relación entre ellos y ellas después de unas... unas cuatro o cinco sesiones. Ya, ya de unos con los otros, por medio de los juegos dramáticos se conocían un poco más, conectaban un poco

más, ¿no? También eso incentivaba que, en otras, en otras asignaturas ya participan un poco más porque ya se conocían y no había como que sea timidez, ¿no? Esa timidez para poder expresarse, ¿no? Y... (piensa) eso es lo que un par de profesores en un momento me comentó de unos estudiantes de secundaria y bueno, luego también desarrollaban mucho su creatividad, porque cada vez más decían "profesora, la otra vez yo participé en esto y pues, me gustó" ¿no? (sonríe) y pues me acordé de eso, y pues ahora, ahora que lo pensaba me dicen "estoy haciéndolo" o "estoy haciendo esto, estoy agregándole tal o cual cosa" y no sé que, gracias a lo que el otro día jugué con mi compañero y usted nos dio y no sé qué, y pues sí, pues yo vi que los chicos cada vez más desarrollaban mucho más su creatividad, o su trabajo en equipo o eso, y pues sí.

00:16:37:02 - 00:17:14:15

Lucero Zarate

Que importante, poder ver como estos estudiantes receptionan esta herramienta que nosotros y nosotras como docentes vamos aplicando y haciendo una pequeña retrospectiva, tal vez viendo un poco nuestro crecimiento como docente, ¿Qué capacidades considera usted haber desarrollado al aplicar el juego dramático en la virtualidad?

00:17:16:04 - 00:17:55:20

Yamilet Coral

A nivel tecnológico. Creo yo que... me ha aperturado el hecho de que ya no estoy tan limitada en aplicar las herramientas digitales a las clases que dicto ¿no?, ya que las plataformas lo hacen un poquito más... más lúdicas, ¿no? Y, sobre todo, como hace un rato mencionaste, considerando de que ahorita los *centenials* son nativos digitales, pues... ellos no están ajenos a todo esto, de hecho, viven en la virtualidad, y están viendo la digitalización de adaptar nuestras clases, porque en algún momento cuando ellos llegan a casa, pues también tienen este contacto con lo digital, con el internet, ¿no? Pues no podemos ser totalmente ajenos en nuestras clases a esto,

¿no? Es imposible. Porque sería no estar actualizados con lo que ellos ahora sienten mucho más cercanos.

00:18:40:23 - 00:19:16:14

Lucero Zarate

Wow, que importante, lo que acabas de mencionar. Muy cierto, sería no estar actualizados y no responder correctamente a sus necesidades. Ellos ahora mismo están tan inmersos en las redes sociales, el *Tiktok*, el *Instagram* y eso de por sí ya los mantiene como una expectativa alta en el ámbito tecnológico, algo que nosotros como docentes definitivamente tenemos que estar actualizados. Así que estoy totalmente de acuerdo, y a partir de su experiencia, ¿Cuál consideraría que han sido sus dificultades al aplicar el juego dramático en la virtualidad?

00:19:37:23 - 00:20:27:12

Yamilet coral

¿Las dificultades que ha tenido? Pues, más que como grupo en sí... creo que las dificultades del Internet, pues a veces también de que el estudiante... (recuerda) con que más pequeños sean, era un poquito más difícil, hacer que ellos manejen con cierta responsabilidad las páginas que le enviábamos, así ¿no? Porque este... muchas veces se distraían tanto en una actividad y pues como que no podíamos cancelarlo, ¿no? Yo creo que a comparación de la presencialidad a la hora de aplicar un juego dramático podemos... en cualquier momento si sabemos ya no sigue avanzando como queremos, o como se debería, la cancelamos inmediatamente, en cambio en la virtualidad no se puede. No se puede. Porque claramente hay un distanciamiento. No, no, no hay ayuda, sobre todo cuando es pequeño. Si no hay ayuda de un adulto, pues se pierde el objetivo de la clase, o el objetivo en esta cuestión del juego dramático que tengamos.

00:21:08:06 - 00:21:43:21

Lucero Zarate

Muy interesante también, la importancia de la labor del padre, donde los estudiantes, en este caso los más pequeños... y para ir cerrando un poco, dentro de todo esto que me ha estado comentando, considerando todo lo antes expuesto, ¿usted recomendaría utilizar el juego dramático en la virtualidad o en la semi presencialidad? y ¿por qué?

00:21:46:04 - 00:22:33:09

Yamilet coral

Bueno, recomendaría usar el juego dramático, ya sea virtualmente o semi-presencialmente. Primero porque el niño aprende por medio del juego y segundo porque es cuando un adulto juega, este descubre su niño interior, y se ve más, se siente mucho más libre, más predispuesto a (expresión de hacer) ¿no? Y pues, recomiendo demasiado usar el juego dramático en la virtualidad y presencialidad, de todas maneras.

00:22:33:09 - 00:22:34:11

Lucero Zarate

Genial. Muchas gracias por haber compartido conmigo toda, toda su experiencia, todo lo que nos ha podido contar, ya que definitivamente me permite conocer un poco más de estas perspectivas y de sus percepciones con respecto a lo que hemos atravesado durante el 2021. Así que muchas gracias Yamileth por esta entrevista.

00:22:34:14 - 00:22:36:02

Yamilet coral

Gracias a ti.

CHRISTIAN BALUARTE

00:00:02:15 - 00:00:08:00

Lucero Zarate

Buenas tardes Christian, muchas gracias por aceptar esta entrevista.

00:00:08:17 - 00:00:15:05

Christian Baluarte

¿Qué tal? Soy Christian Eduardo Baluarte Álvarez.

00:00:15:22 - 00:00:32:09

Lucero Zarate

Genial. Muchas gracias, por aceptar esta entrevista Cristian. Quisiera saber un poco sobre tu experiencia como docente en la Institución Educativa Aplicación Monterrico y cómo fue todo este 2021, para ello quisiera saber ¿qué opinas sobre la aplicación del juego dramático en entornos virtuales?

00:00:33:01 - 00:01:04:11

Christian Baluarte

Bueno en el 2021 fue la modalidad virtual. Al inicio era un poquito complicado, porque adecuarse a esta modalidad eh, no es tan sencillo, ¿no? No es lo mismo tener a todos los estudiantes ahí presentes que los ves y ellos te están mirando, a estar en la virtualidad y acoplarte a que algunos pueden estar ahí como pueden que no, que están con cámara prendida, otros no, los que no están con cámara prendida en ese momento, tú no sabes si están mirando o no, o cuando preguntabas algo y ellos no respondían pucha... decir "¿me están escuchando?" "¿Estás ahí o no estás?" ¿No? ¿Con quién hablo?

Entablar la confianza, de profesor y estudiante fue algo complicado, era como un reto. Ese reto lo asumimos, yo lo asumí y bien, empezó a encaminarse bastante bien las clases, empezamos a tener canciones, las canciones me ya me la pedían los estudiantes porque ponía canciones siempre al inicio. Usar canciones es siempre mi metodología. La metodología que yo utilizo en las clases. Uso mucha música, empleo instrumentos no convencionales. Lo utilizo como motivación para el estudiante, en todo momento. Sabemos que en una sesión de aprendizaje en la motivación es al inicio, ¿verdad? Hay una que es al inicio, pero yo creo que considero que la motivación

no sólo debe estar al inicio, la motivación debe estar ser constante, constante, constante y al final también.

Y tanto así que los estudiantes yo ponía canciones al inicio, en el desarrollo, ponía canciones en la transferencia y en el cierre también la canción. Entonces ya llegó el punto que ellos mismo me solicitaban las canciones que ellos querían. Me decían "póngalo por favor". Ser profesor es ser moldeable. El profesor no siempre se guía de la sesión a rajatabla. Tiene que haber flexibilidad y adaptarnos. Como en el 2021 que nos adaptamos y estuvimos en la virtualidad.

00:04:00:17 - 00:04:26:10

Lucero Zarate

Genial, y a partir de esta experiencia ¿cómo considera haber desarrollado el juego dramático en entornos virtuales? ¿Cómo ha sido esa experiencia?

00:04:26:19 - 00:04:51:12

Christian Baluarte

Uhm, muy bonito, en un ambiente muy bonito con los estudiantes. Salió muy bien el proyecto que estábamos planteando, porque el proyecto que yo realicé con los chicos se llamaba Los pregoneros del Bicentenario y fue un... y fue un proyecto muy ambicioso para mí ¿no?, porque... porque pregoneros es cantar con rima, decir las cosas con rima ¿no? y a la vez, vender un producto. O sea, es crear un personaje de vendedor, pero a la vez informar otra cosa. Y como era del Bicentenario yo les dije que el pregonero va a contar la historia del Perú, imagínate. O sea, era como que un proyecto ambicioso y virtual.

Wow! Y Ok, pero bueno, empezó, empezó a encaminarse el proyecto en base a lo que ya teníamos. Yo ya había planificado, pero igual tuvieron en el camino algunas variaciones para acoplar más al grupo. Porque vamos conociendo más al grupo, más al grupo, más al grupo y

vamos viendo distintas formas de como vamos a funcionar con el grupo que nos toca.

Y así el proyecto se encaminó super bien. Yo estaba en el Monterrico y también estaba en otro colegio, pero pudimos... pude, pude organizar una reunión de padres de familia y te cuento, mira Lucero, que tú sabes que el tutor, la tutora, y los tutores también son practicantes, y los tutores de tercera eran practicantes y era estaba dividido en tres grupos. Ya yo tenía 15 o 14 estudiantes, mi compañera Adriana tenía 14 y ella también tenía otro grupo porque en el otro colegio ya no estaba. Entonces para cumplir 02:00 pedagógicas, yo hacía una hora pedagógica en el Monterrico y una hora en el Kurt Lewin, y así estaba ya. Y Adriana, mi compañera, que también estaba con tercero, estaba con dos grupos de tercer grado, pero yo con uno de 14 estudiantes.

Ya entonces para eso, como bien dividido hacía los tres grupos, entre grupos había tres tutores diferentes de cada grupito. Entonces mi tutora era la profesora Andrea, me acuerdo, estaba el profesor César, si no me equivoco y la profesora Noemí. Y entonces, yo convoco a reunión de padres de familia, convoco a reunión y me doy con la sorpresa, me doy con la sorpresa, mira ya estaba la reunión, que era para solamente comprometer a los padres a principios de noviembre, porque el proyecto se tenía que realizar ya, tenían que presentarse en diciembre más o menos por quincena, por ahí no, y entonces yo convoco la reunión y me doy con la sorpresa de que los tutores nunca habían convocado una reunión virtual en todo el año.

Ahora yo digo que no es posible. Entonces, primera vez que los padres y los tutores entraron a la reunión que yo realicé, les mandé el link y toda la cosa. Bueno, los tres tutores que nunca habían hecho la reunión, yo les envié la agenda de la reunión.

Ojo, yo tampoco había hecho antes una reunión de manera virtual, porque yo antes había enseñado en otros colegios, antes de ingresar a la escuela, ya y enseñaba en otros colegios en donde había hecho reunión de padres, pero no de manera virtual, era totalmente distinto. Dije bueno, ya armé la reunión, como que la reunión mande

la agenda para explicarles el proyecto, comunicarles y comprometer a los padres, porque tenían que adecuar una vestimenta que tenían en casa. No queríamos que compren, no queremos que gasten entonces, queríamos explicarles cómo van a ambientar, es el adónde van a grabar y qué cosas.

No te miento, Lucero. Entraron los 14 padres y los 14 del grupo de Adriana, de un grupo entrado entraron como nueve y del otro grupo entraron como ocho y yo me asombré porque dije wow, o sea de mi grupo entraron todos. Y bueno, hice la reunión, fue muy bonita y más cantamos con los padres, me hicieron cantar las canciones que canto con los niños. Y para que ustedes conozcan un poco de lo que hacemos en clase, vamos a hacer la bienvenida, la música de bienvenida que realizo con los chicos allá.

Perfecto, y los niños salieron a la cámara estos papitos a cantar conmigo acá es muy bonito y he este bueno terminamos la reunión que no se, se aparte todos los acuerdos se pudieron tomar en cuenta se realizaron.

Y agarré y le comuniqué todos los detalles y me comentó que se nota que yo soy el profesor, que los que yo más que todos los tengo, los tuve muy este familiarizados no a todos. ¿Porqué? Porque ahí te das cuenta que, que en una reunión ingresen todos los padres no quiere decir que el profesor ha tenido una buena comunicación con ellos, una buena comunicación, así sea por teléfono, porque ojo teníamos nosotros nuestro grupo de WhatsApp, teníamos el grupo de WhatsApp y por el grupo de WhatsApp yo comunicaba, pero días antes de la reunión, ¿qué es lo que yo hice?

Me di mi tiempo y llamé a cada padre papito, "¿que tal?, Nada les habló el profesor Baluarte. Por favor no se olvide que tenemos una reunión, queremos que usted se presente porque vamos a hablar tal cosa". "Ah, ya profesor, no se preocupe", entonces ya la idea fue muy personalizada. Esta invitación personalizada, el padre de familia.

00:10:54:24 - 00:11:26:22

Lucero Zarate

Eso es importante, tener también una comunicación constante con los padres. Que interesante este vínculo que formaste. Y en base a sus experiencias ¿en qué situaciones recomendaría utilizar el juego dramático en entornos virtuales?

00:11:26:22 - 00:11:48:16

Christian Baluarte

Yo creo que ahí hay un detalle importante, se tiene que motivar a los estudiantes y usar tecnologías ayuda mucho. Por ejemplo, yo edité los videos, hice un blog, hice un collage de los grupos, y eso es importante. Los videos y el día de la presentación que fue en diciembre... bueno, como te comentaba, se presentaron los videos de mi compañera Adriana y al final el mío. Y al presentar el video, al momento de dar las palabras me pongo a llorar.

Cuando me puse a llorar me dio una nostalgia tremenda (sonríe) ¿porque? Porque a pesar de haber tenido esa clase virtual, yo llegué a todos los chicos a entablar un lazo tan bonito, tan bonito que... que tanto así que los chicos me decían profesor, ya no vamos a tener clase con usted, lo vamos a extrañar mucho. ¿Que podemos hacer?"

"Por favor venga a nuestro colegio", "queremos verlo". Los miré y me puse a llorar y mi amiga Adriana, mi amiga dice "que el profesor está emocionado", yo no podía hablar, no podía, te juro que no me salían las palabras, así que cuento. A mí me gustó mucho de ese grupito, ese grupito pequeño de 14 estudiantes.

Bien, entonces yo creo que la comunicación es importante, con una buena comunicación, todo es posible en toda institución.

Bien, y mira, al final, el día de la clausura. Yo le escribo profesora, le digo a la coordinadora mis disculpe, yo... este no voy a poder ir a las 12, se me va a complicar y para eso días antes le digo que voy a poder llegar a las 14:00 de la tarde porque yo justo a las 12 termino la gincana, llego del cine, guía, yo digo en dos horas, horas y media, yo estoy allá, oh ya profesor, acá le esperamos

entonces para entregarle su canasta con su constancia, ya a mí muchas gracias.

Entonces a las 12 que yo termino, mi amigo, mi compañera, están allá, mi compañero y me hace una, me hace una llamada, han habido llamadas, uno me llamó y me ha seguido llamando y están ahí aparecen mis estudiantes en la video-llamada y profesor aquí estamos esperando porque ya me dio pena, casi debo, pero que el lloro me dio y lo que voy a llegar tarde pero mucha.

Les doy un abrazo desde aquí le dije y me dijeron "ay profesor, le tenemos una sorpresa" "¡asu! ¿qué sorpresa?" pero le vamos a dejar la sorpresa porque ya va a ser muy tarde. ¿Qué era? Ya en el colegio me había dado una canasta, se habían juntado los padres y me estaban dando una canasta enorme también y aparte también una colonia, me tenían, me querían dar, me querían darme esos, esos y aparte me dieron una carta también.

Estoy triste porque no los pude ver ya, pero en ese momento, pero... pero bonito porque sentí, sentí ese cariño y ese el aprecio no solamente de los niños, sino también de los padres de familia.

00:15:45:20 - 00:16:21:18

Lucero Zarate

Genial, genial. Toda esta experiencia que me comentaste realmente es muy bonita porque se puede entender que hay una buena comunicación aun en la virtualidad, y este es un gran ejemplo. Muy bien Cristian, quisiera saber ¿Cómo definirías el desarrollo del juego dramático en entornos virtuales?

00:16:42:09 - 00:17:23:15

Christian Baluarte

Pues, yo la defino como un reto. Fue un reto, claro, fue un reto totalmente. Y adicional a ello te voy a mencionar que fue, fue un llenado de un libro nuevo, ¿no? O sea, es como llenas un libro nuevo. ¿Porqué? Porque particularmente yo en mi experiencia, bajo mi experiencia, yo no soy muy partidario de la tecnología.

Yo la utilizo, sí, no, pero con decirte o ya muchas veces este en la escuela, yo aprendí como emplear, a... hacer powerpoint, como usar el powerpoint, ¿me entiendes?. Ya, en la escuela ya porque tenía que hacerlo, ¿me entiendes? Cuando yo editaba las clases en presencial, ya no en PowerPoint, usaba proyección, yo usaba, empleaba mis... estrategias pedagógicas era con puro material didáctico, físico sogas, bolsas, botellas, pelotas, ligas. (ríe)

Yo he usado todo eso, pero ahora ya con la virtualidad me vi en esa... estuve en el reto, me puse el reto de aprender ello, como editar un video, como editar canciones, ¿no?, ¿por qué? Porque como te dije hace un rato, yo soy productor artístico, yo por ejemplo, produciendo producto artístico me encargo de todo, de todo mi personal artístico, pero yo no tengo... yo me encargo de de editar canciones, ¿me hago entender? (reafirma) de la parte audiovisual hay un grupo que se encarga de la parte visual, unos expertos en eso. Yo no me metía en ese tema, pero con este reto ya tenía que aprender de todas maneras.

00:18:43:15 - 00:18:58:11

Lucero Zarate

Muy, muy interesante. Y en este caso, ¿cuál dirías que es el tipo de juego dramático que más se adapta a entornos virtuales?

00:18:59:13 - 00:19:28:11

Christian Baluarte

Ya, bueno, ya, mira, te cuento ya el juego dramático, es más, es parte de mi investigación del juego dramático. Mi trabajo de investigación es juego dramático, El juego dramático, el juego en sí forma parte de la de lo innato del hombre. El niño ya nace con esas ganas, esa predisposición para jugar bien.

Ahora sí vamos a la parte dramática y la parte expresiva. Y esta expresividad también es inherente. ¿No?, no puede estar inherente en el cuerpo, sea el ser humano nace expresivo, se expresa, llora, se ríe y se molesta. Ahora la idea es cómo controlar ello y conocer.

Reconocer esto se realiza con el juego dramático. Ahora, empleando esta estructura de juego dramático que es inicio conflicto y hay un final desarrollo de una manera muy lúdica, son los módulos como una obra teatral, sino es un juego que tiene un pequeño conflicto X y se soluciona.

Yo creo que de la manera virtual se tuvo que realizar un poco más simple lo que se realiza presencial. Uno por los materiales que los no sé que los niños, Por ejemplo... Generalmente un juego dramático presencial se pudo usar algunos materiales que el profesor puede brindar en el momento, ¿no? Y ahora hay dos, h

ay varios factores que acá tenías que tener en cuenta que tu juego dramático o sea adecuado, se pueda realizar en cualquier espacio, sea pequeño, sea grande, sea el espacio que el niño niña disponga. Que tengan las cosas que necesita el juego dramático y cómo tú empleas la motivación para que el estudiante quiera participar en este juego. Porque, como te digo y te dije hace un rato, si el niño no quiere, no prende su cámara y ¿Como tú sabes que lo está haciendo?, ¿me entiendes? Pero si tú como profesor, como docente le planteas una situación tan hermosa y le haces... le metes este bichito, quieres conocer, quieres saber lo que se siente allá, vamos a hacerlo entonces mira y eso ahí el niño a ver, a ver cómo es. Ya vamos a hacer eso. "Ambos somos unos dinosaurios que queremos comer", y empiezas con el juego y ya, depende de como también... yo creo que el profesor tiene que, tiene que mostrarse como un niño más, aparte de ser el mediador, el guía. Yo creo que el profesor también tiene que ser como un niño, no para que el niño también lo pueda hacer y el quiera hacerlo.

Eso me a mí por el profesor, por ejemplo, a mí me sirve mucho, a mí me sirve mucho, pero ojo, siempre manteniendo esta doble diferencia. La edad no es docente siempre y ahora estoy tomando el rol de niño para poder jugar con ellos sin perder este rol de docente, no así el mío.

00:22:30:05 - 00:22:48:18

Lucero Zarate

Muy bien y quisiera saber, a partir de tu experiencia e implementando el juego dramático en la virtualidad, ¿cuál podrías decir que son los beneficios y también las dificultades con respecto a este proceso?

00:22:49:01 - 00:23:44:13

Christian Baluarte

Bien, comenzamos con los beneficios uno y uno, la organicidad... la organicidad porque ya de por sí, al ser un juego, el niño, niña se muestra libre al momento de expresarse en sus emociones. Si se quiere reír, se va a reír. La organicidad, la espontaneidad, la espontaneidad y la creatividad, porque ellos proponen distintas soluciones para resolver este pequeño conflicto que le estamos poniendo, que... que se manifiesta, que el mediador manifiesta y ellos esa creatividad que pone, que utilizan ahí mismo y eso lo creo que beneficia mucho y está esta creatividad, esta organicidad, esa espontaneidad, ellos la van a transportar a otros momentos, a otras situaciones, ¿no?

Recordemos también que luego del juego, yo por ejemplo en la transferencia, que el docente lo que hace es como relacionas lo que estamos haciendo con la vida, no con tu vida diaria. La vida cotidiana. Y ahí es cuando el estudiante razona y, mira que bacán, tiene que ver con esta situación, entonces yo puedo ayudar a mi mamá de esta manera puedo resolver este conflicto que se me ha presentado de esta manera yo creo que el estudiante no hay que subestimar mucho al niño, porque el niño, niña tiende, tiende a captar todo ello y captar también el por qué estamos haciendo el juego.

El el... la importancia de jugar, la importancia de cómo como ellos están solucionando esto y lo están entendiendo, ya no solamente va a ser un juego, ellos también entienden, ¿no? Algunas personas, algunos son docentes, creo. Subestimamos mucho al niño y le tenemos que decir todo, no hay que hacer también que ellos intuyan y la

intuición en ellos, que ellos intuyan ¿qué es lo que hemos favorecido?

En qué nos está ayudando esto, ¿Cómo? ¿Porqué te pones a resolver así este conflicto que estamos poniendo en práctica? ¿Qué estamos haciendo? ¿Qué estamos mejorando en nosotros? Y ellos te van a responder que ¿ahora cuáles son las limitaciones? Bueno, hay muchas limitaciones como ellos. Ah, es la distancia, el no estar todos en el mismo espacio, en el mismo espacio general, la conectividad, la conectividad ha sido un factor, sí, muy relevante, porque yo creo que el estudiante puede estar muy motivado, pero se le iba la señal y automáticamente se bajoneada, porque cuando volví a entrar me llama la atención, me perdí el trabajo, yo.

Yo se quería decir pucha, y cómo te sientes como docente, ¿no? Y tienes que seguir porque lo trabajaste y lo has terminado de realizar con tus estudiantes. "Hazlo y ahora no te preocupes hijo", que lo vamos a volver a hacer la próxima clase, no te preocupes. Y entonces de ahí cómo le planteas, ¿no? Pero tenemos algo muy bonito también. Ah, y sigue así y le cambian la situación por algo bonito. Ya, ya viene algo bien de algo bonito. O sea, no me perdí lo bonito, no solamente me prendo bonito, sino vienes va a seguir, van a seguir viniendo cosas muy interesantes, esto para que el estudiante siempre esté motivado.

00:26:11:13 - 00:26:30:11

Lucero Zarate

Genial, totalmente de acuerdo, los estudiantes a veces se desmotivan con esas situaciones de conectividad, y en relación a este proceso, ¿Qué plataformas utilizaste para desarrollar el juego dramático en la virtualidad?

00:26:30:18 - 00:27:05:07

Christian Baluarte

Y, um, a ver, ya yo en el Monterrico utilicé el *Google Meet*. Ya, pero que pasa, el *Meet* tiene limitaciones y tiene beneficios. Por

ejemplo, tiene el beneficio que yo veo que en el Meet es que es ilimitado en el tiempo y no se corta. ¿Cierto? Mira, el *Zoom* también se puede mejorar. Pero tiene eso del corte.

Si tienes una cuenta ya no se te corta y yo creo que son tiene más beneficios porque en en el *Zoom* tu puedes proyectar canciones. Puedes hacer que solo se escuche la canción y lo haces al instante, al instante. En cambio, en el *Meet* tienes que descargarte en un *Drive*, primero y hacer toda una, hay un proceso, hay un proceso... un pre proceso que tienes que hacer para que puedas proyectar una canción, un video o equis cosas.

En el *Zoom* no es así, en el *Zoom* es algo más próximo, más rápido. Yo creo que si... en ese momento, en el juego dramático, sabes, quieres cambiar un poco tu secuencia, quieres cambiar un poco... porque esto tiende a cambiar y cambiar en un juego tiende a cambiar un poquito. Entonces quieres poner y te das cuenta de que en ese momento esta canción va a ir mejor que la otra que tú habías planificado antes de ponerlo. En el *meet* no se puede hacer eso. No, eso ya me refiero. Entonces yo creo que yo considero que en el *Zoom* se puede trabajar bastante bien.

00:28:07:10 - 00:28:21:06

Lucero Zarate

Genial. Entonces, entiendo que no recomendaría mucho utilizar, el *Google Meet*.

00:28:21:06 - 00:28:22:24

Christian Baluarte

Claro, claro.

00:28:22:24 - 00:28:23:06

Lucero Zarate

Y a parte del *Zoom*, ¿Qué otras plataformas recomendaría utilizar para la aplicación del juego dramático en entornos virtuales?

00:28:25:15 - 00:28:56:14

Christian Baluarte

Ya con respecto a ello. O sea, puedes trabajar en Zoom y paralelamente puedes trabajar en un *Drive*. Yo creo que sí, claro. También, pues bueno, creo que el *Drive* tiene bastante capacidad tienen capacidad para los videos. Sí, sí, totalmente. El *Drive* de todas maneras, porque te iba a decir, por ejemplo, que el docente ve su correo y que te manden los videos por un buen *We-transfer*, ¿no? También me han enviado por *We-transfer*, pero se puede enviar creo que hasta dos gigas creo, no sé.

00:29:04:17 - 00:29:25:14

Lucero Zarate

Entonces ahí tenemos algunas plataformas, bien. Y considerando todo lo antes mencionado, ¿seguiría utilizando el juego dramático en el ámbito de la educación artística virtual, o semipresencial?

00:29:26:07 - 00:29:41:17

Christian Baluarte

Claro, claro, es lo que más utilizo, o sea, el juego dramático y el ejercicio dramático son, en mi punto de vista, son los que más utilizamos. El juego dramático en sí como herramienta en el ámbito de la virtualidad, y lo utilizaría de forma semi-presencial, por supuesto, por supuesto. Para mí el juego dramático es lo más rico. Podemos emplearla a través de construcciones de personaje, reconstrucción de objetos de construcción. Ya es más complejo. Y yo creo que en una mira al futuro, hay miras, creo para el futuro, porque con respecto a a muchas familias que yo converso con muchas personas y la mirada de las familias con respecto al arte ha cambiado muchísimo y ahora están, está como que un poco más valor valorizado. Así como están, también están surgiendo más grupos colectivos teatrales, ¿no?

Y la educación en el arte, en las escuelas le están tomando un poco más importancia, están trabajando más los chicos ya no están

solamente encajados en lo que es pintura, porque antes el arte sólo estaba enfocado en pintura, no ahora no, ¡ahora no! Entonces yo pregunto a los chicos y me dicen Sí, estamos mandando videos, videos este danzando, estamos hace.

Por ejemplo, algunos tienen una educación híbrida, ve, estamos dando video danzando y al otro día hemos, hemos, estamos trabajando con la zampoña, con la flauta. Qué bonito, ¿no? También estamos, vamos a hacer el próximo bimestre lo que dramatización es genial, ¿no? Entonces ya como que una mira más compleja, ya están ampliando, está abriéndose más el panorama.

00:32:15:21 - 00:32:28:20

Lucero Zarate

Exacto, es realmente importante y esperamos que se mantenga así, en mejora de la calidad educativa artística. Bueno, quisiera agradecerle mucho por su tiempo. Muchas gracias Cristián, por tu tiempo y ya nos vemos en la próxima.

00:32:29:09 - 00:32:33:02

Christian Baluarte

Muchas gracias a ti. Ha sido muy interesante, muy bonito compartir esta experiencia.

CLARA VENTURA

00:00:02:10 - 00:00:09:16

Lucero Zarate

Muchas gracias por aceptar esta entrevista. Por favor quisiera saber tu nombre completo.

00:00:10:14 - 00:00:12:10

Clara Ventura

Mi nombre es Clara Ventura Piñero.

00:00:13:19 - 00:00:38:10

Lucero Zarate

Muchas gracias, Clara por aceptar esa entrevista. Quisiéramos saber un poco más sobre tu labor como docente durante el 2021 y para ello voy a realizar algunas preguntas y quisiera iniciar un poco sobre ¿Qué opinas sobre la aplicación del juego dramático en la virtualidad?

00:00:38:19 - 00:00:51:20

Clara Ventura

Ehm... (piensa) Yo creo que ha sido una herramienta lúdica que nos ha ayudado a adecuar algunas estrategias en la virtualidad para que el contenido que vamos a brindarle al estudiante sea un poco más ligero y lo pueda asimilar de una manera más fácil.

00:01:13:05 - 00:01:38:00

Lucero Zarate

Genial. Es muy importante también que el estudiante se pueda sentir no tan abrumado, tal vez, sobre todo en una época en la que nos tuvimos que adaptar y en base a sus propias experiencias. ¿Cómo podría decir usted que ha aplicado el juego dramático en sus clases? ¿Cómo ha sido esa experiencia?

00:01:40:21 - 00:01:42:12

Clara Ventura

A ver, recordando un poco (recuerda) más que a crear algo nuevo, yo creo que ha sido transformar las estrategias que ya teníamos como docente. ¿No? Y adaptarlas de tal manera que de repente el estudiante lo pueda hacer en casa, y de manera individual también. Ha sido muy complicado porque es una estrategia que... en la mayoría de

actividades se realiza de manera grupal. Entonces sí ha sido un poco complicado adaptarla y que los niños puedan hacerlo de manera individual.

00:02:57:20 - 00:03:24:03

Lucero Zarate

Es muy interesante también saber esta autonomía que puedan tener los estudiantes. Y ¿en qué situaciones recomendaría utilizar el juego dramático en entornos virtuales?

00:02:57:20 - 00:03:24:03

Clara Ventura

Yo creo que el juego dramático lo utilizan varios docentes sin que se den cuenta. Sin saber que están utilizando una herramienta dramática. Y me pasa ahora que mis colegas de ehm (recuerda) polidocencia o psicólogos también utilizan el juego dramático, para poder llegar de una manera más lúdica a los estudiantes. Entonces creo que es una herramienta que siempre está presente y que, de manera virtual, no solo los docentes de educación artística lo manipulan, sino que también en otras áreas.

00:03:55:02 - 00:04:42:03

Lucero Zarate

Es genial poder ver que también se está llevando a otras áreas, una herramienta que es bien utilizada en la educación artística. Y recordando un poco durante el 2021, nosotros como docentes hemos utilizado muchas plataformas, ¿no? que tuvimos, que tuvimos que aprender... ¿qué plataformas digitales podría decir que utilizó para poder aplicar el juego dramático durante 2021?

00:04:42:15 - 00:04:52:24

Clara Ventura

Mmmm bien. Ahora no recuerdo claramente este la conexión, pero creo que nos sirvió bastante el *Padlet*. De repente para que los niños

después de la actividad realizada, en base al juego dramático, puedan compartir sus experiencias. Y es algo que también ayuda, pues ya que los estudiantes no pueden realizar de manera anónima, no necesariamente tienen que colocar su nombre, entonces se puede hacer de manera grupal, que es como lo hemos trabajado, por grupos. Ahí anotaban de repente las ideas que iban a realizar después en el ejercicio, como un boceto. Y eso les servía porque es como una página en la que se guarda, ¿no? se guardan los apuntes que haces y los puedes ver.

00:05:52:20 - 00:06:15:01

Lucero Zarate

Perfecto. Y ¿cómo aprendió a utilizar estas plataformas digitales para poder aplicar el juego dramático? ¿Cómo se sintió durante este proceso?

00:06:16:02 - 00:06:48:09

Clara Ventura

Lo aprendí mediante el taller complementario que brindó la *ENSAD* (Escuela Nacional Superior de Arte Dramático). Y bueno, a partir del taller de las TICs, ¿no? En mi caso yo pude conocer estas plataformas nuevas como el *Genially*, el *Padlet*, el *Quizizz*, son estrategias que bueno... las aprendí, las conocí en el taller.

00:06:48:16 - 00:07:06:03

Lucero Zarate

Y a partir de esto, aprendiendo a utilizar estas plataformas. ¿Qué plataformas digitales sí recomendaría y no recomendaría para utilizar el juego dramático en entornos virtuales?

00:07:07:01 - 00:07:20:01

Clara Ventura

Yo creo que puede servir el *Quizizz*, porque en el *Quizizz* hay tipo... puedes jugar con acciones que pueden representar los niños, también

el *Padlet*, para ordenar ideas, el *Genially* es más para presentarse, ¿no? para de repente editar tu contenido, pero creo que no... (piensa) no está tan relacionado con la manipulación que deben tener los alumnos, ¿no?, los alumnos creo que más van a sentirse cómodos utilizando el *Padlet*, es un poco más accesible también, el *Quizizz*, también.

00:08:01:04 - 00:08:40:16

Lucero Zarate

Perfecto, y a través del uso de juego dramático, nosotras como docentes tenemos esta concepción de cuáles son los tipos, ¿no? Por ejemplo, algunos profesores utilizan más el juego dramático basado en perspectivas de espacio, entorno con el estudiante, en base a su experiencia, ¿Cuál consideraría usted que se adapta mejor a los entornos virtuales?

00:09:00:14 - 00:09:22:10

Clara Ventura

Yo creo que el juego dramático ayuda a la desinhibición, ¿no? para que el alumno trabaje esa seguridad en sí mismo y también para la expresión corporal. Porque hemos estado dos años dictando clases virtuales y los estudiantes no han tenido la oportunidad de moverse, ¿no?, no han tenido la oportunidad, tampoco, de socializar con el otro de una manera, de repente indirecta. Entonces... e juego dramático yo creo que permite esta herramienta dramática, ¿no? realizarlo de manera divertida, afianza la expresión corporal, la seguridad del estudiante y... eso es algo importante. (afirma con seriedad).

00:10:11:13 - 00:10:44:19

Lucero Zarate

Totalmente de acuerdo. Es importante porque a lo largo de este tiempo en el que hemos estado un poco aislados, a veces, el mismo hecho de no dirigirnos a un centro de educación de espacio tradicional, por

ejemplo, nos ha mantenido frente a la computadora, ¿no? Y a veces durante las clases los mismos docentes, sobre todo de arte, teníamos que decir "ya hay que dejar las sillas, hay que pararnos, hay que movernos". y eso, o poco a poco incentivaba también a los estudiantes.

00:10:50:16 - 00:10:53:22

Clara Ventura

Y creo que, agregando un poco acerca de la realidad de los estudiantes, creo que es una herramienta que también va a ayudar a trabajar o a ejercitar el lado psicológico del estudiante, ¿no? Y mediante los juegos de roles, dentro del juego dramático, de repente ellos van conociendo cómo pueden tratar a las personas, cómo pueden socializar con las personas. He visto muchos problemas en cuanto a cómo el estudiante aún no es capaz de... algo tan simple, como la manera correcta de jugar con su compañero, y muchos de ellos están siendo muy toscos. (seriedad y frunce el ceño) Hay casos de poca empatía con sus pares, por este mismo inconveniente, de que no han tenido espacios para el juego. Entonces yo creo que eso también va ayudarnos.

00:12:02:02 - 00:12:30:24

Lucero Zarate

Claro, que interesante. Totalmente. De hecho creo que hasta ahora en las noticias por ahí veo un poco de este retorno a clases, un tanto abrupto, porque se ha visto manchado de... un poco de violencia, entonces el haber utilizado estas estrategias donde el estudiante puede jugar un poco más, definitivamente los ayuda.

Y bueno, en este caso, ya hemos mencionado que hay algunos tipos de juegos dramáticos que son mejores y más aplicables a los entornos virtuales. Y ¿Qué tipos de juegos dramáticos consideraría que no se adaptan, o tal vez son más difíciles de adaptar a entornos virtuales?

00:13:06:04 - 00:13:08:03

Clara Ventura

¿Me podrías dar un ejemplo?

00:13:08:16 - 00:13:32:11

Lucero Zarate

Claro, por ejemplo, ¿cómo los juegos dramáticos que son de perspectiva de grupos o individuales o grupos pequeños, tal vez alguno de esos considera usted que han sido más difíciles de adaptar, o tal vez que no los ha podido adaptar?

00:13:34:04 - 00:14:34:09

Clara Ventura

Em bueno, es... algo que te piden, ¿no? Como docente, es que el estudiante, a pesar de llevar clases virtuales, tiene que seguir trabajando de manera grupal. Entonces yo creo que ha sido un poco complicado acoplar los ejercicios de grupales y bueno, nosotros como docentes hemos visto la manera de modificar esto, pero también influye las condiciones del estudiante. Muchas veces no tienen el espacio adecuado y entonces eso influye, ¿no?, eso influye o no tienen las herramientas adecuadas para llevar a cabo estos ejercicios.

00:14:34:12 - 00:15:14:21

Lucero Zarate

Claro, hemos visto casos también, de algunos estudiantes que tratando de seguir la clase se golpean con la mesa o se distraen con los papás. Y trabajando o bueno, aplicando el juego dramático en los entornos virtuales, ¿Qué capacidades considera que usted y sus estudiantes han desarrollado?

00:15:16:00 - 00:15:22:06

Clara Ventura

Uhm, bueno, a ver... yo creo que ellos han aprendido una forma distinta de expresarse ante las cámaras. En el caso de nivel inicial, que ha sido muy complicado llevar las clases utilizando el juego dramático, pero a pesar de eso, ellos lograron hacer un producto, ¿no? Entonces, esto creo que ha pasado por una modificación, ¿no? Igual con los estudiantes de secundaria, creo que también han logrado una capacidad de manejar un nuevo espacio. Un espacio distinto de cómo hablarle a la cámara, cómo posicionarse ante una cámara, ¿no?

00:16:37:11 - 00:17:11:24

Lucero Zarate

Bien importante porque de cierta forma te desinhibe, te libera un poco. Recuerdo que también muchos profesores tuvieron este problema de que casi nadie quería aprender la cámara al inicio y a veces por ahí progresivamente, iban prendiendo sus cámaras en su trabajo. Entonces como que lo hemos empujado. Al menos siento que el área de arte ha hecho más ese trabajo, de que el estudiante no se sienta tan cohibido. Tal vez a diferencia de otros cursos donde no les han exigido tanto.

Muy bien. Y bueno, a partir de su propia experiencia, ¿Cuál consideraría que son las dificultades de aplicar el juego dramático en entornos virtuales?

00:17:32:11 - 00:18:46:18

Clara Ventura

Como comenté hace un momento, yo creo que, bueno, el docente siempre va a buscar la manera de llegar a los estudiantes, entonces yo creo que las dificultades, no están tan ligadas a, de repente al manejo de la estrategia, sino también a cosas exteriores, como el internet, el espacio, a que el estudiante esté acompañado, ¿no? Eso.

00:18:46:22 - 00:19:25:22

Lucero Zarate

De acuerdo. Y para ir cerrando un poco esta entrevista, considerando todo lo mencionado antes, ¿usted recomendaría utilizar el juego dramático en la virtualidad o en la semi presencialidad? y ¿por qué?

00:18:46:22 - 00:19:25:22

Clara Ventura

Yo creo que sí. El juego dramático funciona tanto en la virtualidad como en la presencialidad, porque en la virtualidad todo es un poco más distante, ¿no? A pesar de que uno como docente utilice herramientas llamativas de repente, como los materiales visuales, ¿no? El estudiante necesita compartir, compartir con otras personas, ¿no? Entonces necesita ser escuchado, necesita ser visto en y creo que entregarle maneras diferentes para que pueda ser escuchado, para que pueda ser visto, va hacer que el estudiante se sienta más seguro de participar en clase.

00:19:43:08 - 00:20:10:23

Lucero Zarate

¡Qué lindo! Qué lindo eso de poder tener más formas de que un estudiante sea escuchado. Vale, muy bien. Muchas gracias Clara, por haber aceptado la entrevista. Muy valioso para poder también entender toda la labor docente que ha habido durante el 2021, que en definitiva, no ha sido fácil. Así que muchas gracias por esto.

00:20:13:02 - 00:20:13:20

Clara Ventura

Gracias.