

El teatro como estrategia pedagógica para lograr un impacto positivo en el proyecto de vida de los estudiantes

Nancy Ariza Castiblanco

Bióloga

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Yesid Manuel Hernandez Riaño

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., septiembre de 2020

Resumen

Durante la adolescencia, los estudiantes experimentan cambios de los cuales se busca que se creen metas y planes específicos en relación a las actividades que buscan desarrollar sobre todo a nivel profesional, es por esto que el proyecto de vida es una excelente herramienta para plasmar sus rutas de vida. De este modo, el principal objetivo de la investigación es fortalecer el proyecto de vida de los estudiantes de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán en Puerto Gaitán, Meta mediante el teatro como metodología lúdica, con el fin de orientar el proyecto de vida de los estudiantes basado en las cuatro dimensiones del ser humano: físicas, emocionales, mentales y espirituales, además de sensibilizar a los estudiantes por medio de actividades lúdicas, creando interés por su actividad académica como parte del proceso de aprendizaje encaminado a un futuro profesional. Por lo que, la metodología es de tipo cualitativa y se encuentra dentro de la línea de investigación institucional “Evaluación, aprendizaje y docencia.” Dentro de los resultados de la investigación está el diseño de la estrategia.

Palabras claves: proyecto de vida, lúdica, teatro.

Abstract

During adolescence, students undergo changes which seek to create specific goals and plans in relation to the activities they seek to develop, especially at a professional level, which is why the life project is an excellent tool to shape their routes of life. In this way, the main objective of the research is to strengthen the life project of the students of the Jorge Eliecer Gaitán Educational Institution in Puerto Gaitán, Meta theater as a playful methodology, in order to guide the life project of the students based in the four dimensions of the human being: physical, emotional, mental and spiritual, in addition to sensitizing students through recreational activities, creating interest in their academic activity as part of the learning process aimed at a professional future. Therefore, the methodology is qualitative and is within the institutional research line "Evaluation, learning and teaching." Among the results of the research is the design of the strategy.

Keywords: life project, play, theater.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Formulación del problema	7
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general	7
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación	8
2. Marco referencial	9
2.1 Antecedentes investigativos	9
2.2 Marco teórico	10
3. Diseño de la investigación	14
3.1 Enfoque y tipo de investigación	14
3.2. Línea de investigación institucional	14
3.3 Población y muestra	14
3.4 Instrumentos de investigación	15
4. Estrategia de intervención	16
5. Conclusiones y recomendaciones	21
Referencias	22
Anexos	24

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Ruta de intervención.	16
Tabla 2. Planeación.	18

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

En el transcurso del desarrollo de la vida de las personas existen etapas en las que se debe tener una amplia planificación sobre qué aspectos serán parte importante de la vida de las personas, sobre todo en la etapa de la adolescencia, ya que “durante la etapa de la adolescencia, los individuos empiezan a condensar sus motivaciones en acciones concretas que los conducen hacia un acercamiento, o en su defecto los aleja de su ideal de vida” (Betancourth y Cerón, 2017, p.23). Por lo que es primordial que los adolescentes se desarrollen en contextos de diversidad, paz y educación donde logren comprender el transcurrir de la vida alejados de la violencia, pues esta termina viéndose replicados en las formas de comportamiento entre los estudiantes donde en muchas ocasiones termina dándose la violencia escolar, lo que lleva a que los estudiantes no encuentren motivantes para el desarrollo de proyectos de vida.

Este es el caso de los estudiantes de noveno de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán en el municipio de Puerto Gaitán, Meta, quienes cuando ingresan a este grado están en la responsabilidad de elegir la especialización técnica en algún campo que ofrece el SENA, ya que con el fin de orientar y capacitar a los estudiantes en un perfil técnico y en cumplimiento al convenio 18 del 19 de mayo de 2008 la Institución Educativa cuenta con el apoyo del SENA y los estudiantes de grado noveno tienen la posibilidad de escoger una modalidad en media técnica, para orientar su educación superior acorde a sus gustos y necesidades con las modalidades de ambiental, agroindustrial, industria y tecnología. Sin embargo, la mayoría no tiene un horizonte de vida definido por lo que se considera que tienen un proyecto de vida consolidado, por lo que este tipo de oportunidades no se toman en serio.

Así mismo, tienen la oportunidad de contar con varios programas de formación deportiva y cultural en el municipio que buscan promover los valores y ocupar a los jóvenes en actividades artísticas culturales y deportivas. Sin embargo, un gran número de la población no aprovecha dichas actividades y prefiere desperdiciar su tiempo viendo televisión, jugando video juegos y exponiéndose a problemáticas como la drogadicción, el alcoholismo e incluso a practicar actividades relacionadas con grupos al margen de la ley. Además de esto, los estudiantes se

desarrollan en un contexto mediado por la violencia y marginalidad con la presencia de grupos armados, el narcotráfico y los cultivos de uso ilícito.

Este tipo acciones terminan generando en los niños y jóvenes un afán por obtener reconocimiento, dinero y una vida rodeada de lujos sin un mayor esfuerzo, dejando de lado las actividades escolares pues se da una desmotivación y la falta de interés por aprender, lo que lleva a que no tengan un proyecto de vida o planes que seguir más allá de ser bachilleres, por lo que no consideran útil la escuela ni el esfuerzo de prepararse. Todo esto trae consecuencias como la indisciplina, bajo rendimiento académico y deserción escolar, por lo que Si el problema persiste muchos jóvenes perderán la oportunidad de un mejor futuro, ya que en el municipio se pierden becas y oportunidades de educación superior.

1.2 Formulación del problema

De este modo, surge la pregunta sobre ¿Cómo lograr fortalecer el proyecto de vida de los estudiantes de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán en Puerto Gaitán, Meta, mediante el teatro como herramienta lúdica?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Fortalecer el proyecto de vida de los estudiantes de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán en Puerto Gaitán, Meta mediante el teatro como metodología lúdica.

1.3.2 Objetivos específicos

- Orientar el proyecto de vida de los estudiantes basado en las cuatro dimensiones del ser humano: físicas, emocionales, mentales y espirituales.
- Indagar diferentes aspectos sobre los estudiantes para facilitar la comprensión de sus propios intereses habilidades y aptitudes generando atención en la formulación de su proyecto de vida.

- Sensibilizar a los estudiantes por medio de actividades lúdicas, creando interés por su actividad académica como parte del proceso de aprendizaje encaminado a un futuro profesional.

1.4 Justificación

De acuerdo con López (1999, citado en D' Angelo, 2000) la finalidad del proyecto de vida es formar jóvenes preparados para afrontar cambios y reaccionar frente a eventos inesperados: se forja a personas con capacidades para pensar, sentir y realizar actos coherentes y responsables consigo mismo, con los demás y con su entorno; adolescentes que posean la sensibilidad de apreciar el pasado, vivir el presente y proyectar el futuro. Este tipo de pensamientos ha impulsado al desarrollo desde diversas áreas, sobre todo desde la educación, a que los estudiantes encuentren en plasmar sus ideas el desarrollo de sus planes de vida. Por lo que teniendo en cuenta el desinterés por parte de algunos estudiantes y la falta de un proyecto de vida basado en las cuatro dimensiones del ser humano: física, emocional, mental y espiritual, enfocado en la legalidad y los valores, nace la necesidad de generar conciencia sobre la importancia del proceso escolar para su vida.

De este modo, con el desarrollo del proyecto se busca la realización de esta propuesta de intervención disciplinar ya que los estudiantes no ven la trascendencia de su actividad académica, debido a que su entorno social y cultural no les permite ver la posibilidad y la importancia de un proyecto de vida integral enfocado en llegar a ser profesionales. Esto basado en el hecho de que es indispensable la implementación de metodologías lúdicas que permitan a los estudiantes dar importancia a sus anhelos y metas, que vean la posibilidad de ser profesionales y desarrollarse en todos los aspectos enfocando su crecimiento a ser personas integrales y honestas que aporten conocimientos y valores a su entorno familiar, escolar y social. Superando las dificultades que se presentan cotidianamente. Por lo que se brindara una estrategia lúdica basada en el teatro como una forma de fortalecer el proyecto de vida de los estudiantes, como método de enseñanza y aprendizaje, proponiendo la inclusión de dimensiones artísticas y culturales en todas las asignaturas del currículo. Expandiendo los beneficios de la lúdica teatral para los estudiantes en todas las asignaturas.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Dentro de las investigaciones a nivel internacional están la desarrollada en Chile llamada *¿Una estrategia para el desarrollo del autoconcepto en niños y niñas de segundo nivel de transición?* (López, 2009) Que buscaba diseñar una estrategia de la pedagogía teatral en la incidencia del autoconcepto de niños y niñas de un segundo nivel de transición, del Liceo Experimental Manuel de Salas, ubicado en la Comuna de Ñuñoa que permitiera, para lo cual se realizó un pre test en el que se determinó el Autoconcepto del grupo experimental y del grupo control de segundo nivel de transición, luego se diseñó la estrategia de contenidos tanto actitudinales como conceptuales y procedimentales y se aplicó en el grupo experimental de segundo nivel de transición. Luego, se describieron el Autoconcepto del grupo experimental y del grupo control de segundo nivel de transición, a nivel de pos-test, y se compararon el autoconcepto del grupo experimental y del grupo control y cada grupo consigo mismo, de segundo nivel de transición, según el pre y post-tés. Los resultados, según la información proporcionada tras la aplicación del “Cuestionario de Autoconcepto para Niños” en dos oportunidades, 7 indicaron que el programa de intervención no produjo diferencias significativas estadísticamente en el nivel de autoconcepto de ambos grupos a nivel del pre-test y pos-test.

A nivel nacional está la investigación llamada *“el teatro como estrategia pedagógica para fomentar las relaciones interpersonales en los niños y niñas de la Institución Educativa Rufino José Cuervo Sur Sede Madre Marcelina”* (Gabriello y Quiroga 2015) la cual tenía como objetivo el fortalecimiento de las relaciones interpersonales por medio del teatro, incentivando a los niños a ser partícipes de su propio conocimiento y concientizándolos de la importancia de vivir en comunidad. Para eso se establecieron las principales causas que dificultan las relaciones interpersonales de los niños y niñas del grado primero B de la Institución Educativa Rufino José Cuervo Ser, Sede Madre Marcelina a través de una encuesta, se diseñó e implementó una estrategia pedagógica P.P.A denominada: *Actuando, actuando, Susi la hormiga amable nos va educando*; en los niños y las niñas y se evaluó el impacto del plan de intervención “Actuando, actuando, Susi la hormiga amable nos va educando”, a partir de pequeñas muestras de expresiones teatrales.

Finalmente, en el caso de la Fundación Universitaria Los Libertadores donde se encuentra la investigación llamada “*Algunas estrategias lúdicas para la enseñanza de la educación sexual*” (Villa, Arango y Giraldo, 2016) donde se buscaba fortalecer el proyecto de vida entorno a la dimensión sexual, en el encaminamiento de toma de decisiones asertivas, y desde sus intenciones específicas promover espacios lúdicos de potenciamiento de la identidad y autoestima personal, crear escenarios de reflexión pedagógica en torno a los roles y comportamientos propios de cada género, identificar las causas de la falta de establecimiento de proyecto de vida. Esto basado en el hecho de que la educación para la sexualidad y construcción del proyecto de vida, puede hacernos más receptivos y conscientes en nuestras relaciones interpersonales, según las autoras, es allí donde la lúdica juega un papel muy importante como factor dinamizador, en el proceso de la enseñanza aprendizaje, donde los jóvenes puedan participar en forma activa en la diferentes estrategias como: teatro, títeres, presentaciones con diapositivas, filmaciones, lo que motiva el interés por el conocimiento sobre este tema. De este modo, se aplica una encuesta sobre el manejo de la educación sexual en los grados noveno y décimo de las Instituciones Educativas San Vicente de Paul y Francisco Miranda donde se concluye que los estudiantes desean conocer más sobre la sexualidad, además hay poco acompañamiento por parte de las familias por considerar estos temas tabúes. Por lo que se implementan estrategias lúdicas, participativas e interesantes para profundizar en estos temas basadas en obras de teatro, 5 diapositivas, videos, títeres, carteleras, carteles, plegables, folletos, conferencias, obteniendo excelentes resultados y muy buena participación

Por lo que este tipo de investigaciones sirven como base para comprender que el teatro es una excelente estrategia lúdica que puede llegar a ser un mediador en el fortalecimiento del proyecto de vida desde diversos enfoques.

2.2 Marco teórico

2.2.1. La lúdica.

La lúdica se ha convertido con los años en el medio por el cual es posible aplicar estrategias educativas que generan interés en los estudiantes mediante el juego y la didáctica. La lúdica ha sido considerada por muchos como la capacidad que “se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que cada uno posee” (Núñez y Navarro, 2007, p.232). Por tanto, el uso de actividades

ligadas a la lúdica permite al estudiante explorar su imaginación, movimientos, lenguaje y comunicación con los demás.

Así mismo, en cuanto a la comunicación, la lúdica permite cambios en las indicaciones e interacciones de los estudiantes. La distribución de los grupos de trabajo para establecer diferentes dinámicas entre los niños y niñas; la creación de nuevas reglas, y del respeto por ellas durante las actividades lúdicas, “la expectativa y la risa de los estudiantes, establecen un grado de cercanía y confianza que les permite aceptar correcciones de sus compañeros y corregirlos desde un ambiente de mayor naturalidad” (Cepeda, 2017, s.p.). Es decir, la lúdica propicia comportamientos amigables donde se pueden satisfacer las necesidades básicas del aprendizaje infantil. Por lo que esta permite implementar estrategias y crear ambientes de aprendizaje donde los estudiantes a través de actividades divertidas pueden incluir contenidos, además de enfocar su proyecto de vida. Fullea (2003) considera que una incorrecta atención de la necesidad lúdica trae consigo consecuencias que trastornan la conducta y arrojan al joven al abismo de los vicios.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre.

En las actividades lúdicas se encuentran herramientas que nos permite que el estudiante tome como punto de partida sus propias vivencias, se apropie de lo que quiere ser y trabaje en lo que quiere cambiar. Para autores como Jiménez (1998) la actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen (p.11).

Es decir, este tipo de actividades sirven como mediadores para tener un mejor bienestar en las personas, ya que aprenden a divertirse y a desarrollar sensaciones de bienestar corporal, emocional y social, además de aprender y divertirse de manera activa. En el caso del proyecto de vida, este sirve como mediador para que los estudiantes tengan un proyecto de vida, se interesen por su

actividad académica y disfruten de su día a día en el colegio tomando conciencia que el aprendizaje y las vivencias escolares les permiten construir paso a paso un mejor futuro.

2.2.2. El teatro como estrategia lúdica.

De manera general, el teatro ha estado ligado a ser una actividad donde las personas logran desarrollar todas sus capacidades expresivas y sensoriales, allí el cuerpo suele convertirse en el protagonista de una exploración creativa, en un medio de expresión y comunicación que potencia la relación consigo mismo, con los otros y con el mundo. El teatro es una actividad importante en el desarrollo de los niños y niñas por lo que se debe procurar que desde la educación se propenda por el uso de este tipo de estrategias ya que Vigotsky (1998, citado por Cruz, 2014):

El teatro porque es un juego que envuelve a todos sus participantes por igual y porque, como nos indica Vygotsky, el juego es la escuela de la vida del niño y la forma primaria de escenificación o dramatización, que se distingue por la valiosa particularidad de que el artista, el espectador, el autor de la pieza, el escenógrafo y el técnico se unen en una misma persona (p.83).

El juego teatral resulta siendo una muy buena opción a la hora de pensar en estrategias que dinamicen los contenidos de clase y potencien las habilidades intelectuales, afectivas, emocionales y relacionales de los estudiantes. Para autores como Boquete (2013) existen algunas características y razones que apoyan el uso de juego teatral en el aula de clase. En esencia, aumenta la motivación y favorece el desarrollo de la confianza y de la autoestima del alumno, ayuda a la conducción de grupos, en un clima de cooperación, gracias a dinámicas y hábitos de grupo, crea una necesidad de comunicar, gracias a la negociación del significado que suele darse en las tareas, muestra la realidad social y cultural, ya que recrea situaciones de la realidad exterior del aula (p.271-274).

Con el uso del teatro pueden desarrollar diversas capacidades para la vida y la sociedad puesto que permite la interacción de los estudiantes. Esta es una de las mejores formas de hacer intervenciones pedagógicas ya que se desarrolla la creatividad sobre todo en los niños en edades preescolares, donde tiene sus primeras expresiones y manifestaciones corporales, artísticas, rítmicas y sociales con sus compañeros. El uso del teatro sirve como mediador para que los estudiantes encuentren la escuela como una plataforma en cual puedan planear su proyecto de vida ya que “el teatro es un arte que combina discurso, movimiento, música, sonidos, gestos y escenografía para presentar de

forma visible la imaginación, representar historias, mostrar conflictos o compartir ideas, emociones y sentimientos” (Larraz, 2008, s.p.). Este sirve como un recurso lúdico e innovador dentro de las aulas educativas ya que sirven como medios en los cuales se pueden interpretar papeles de la vida real.

2.2.3. Proyecto de vida

El ser humano se ha desarrollado en un mundo en el que se requiere de la planificación y control del espacio y el tiempo como principales ejes para lograr transformarse constantemente y obtener las metas, objetivos o fines que se trace dentro del camino de la vida. A este tipo de planes se le llama un proyecto de vida, el cual funciona como una herramienta que sirve como apoyo en el desarrollo de actividades y planes para el crecimiento y desarrollo personal. Se le llama así ya que “es la estructura que expresa la apertura de la persona hacia el dominio del futuro, en sus direcciones esenciales y en las áreas críticas que requieren de decisiones vitales” (D’Angelo, 2003). Además, desde la perspectiva psicológica y social- integran las direcciones y modos de acción fundamentales de la persona en el amplio contexto de su determinación-aportación dentro del marco de las relaciones entre la sociedad y el individuo (D’Angelo, 2003).

Los proyectos de vida son el conjunto de planes abordados cognitivamente, emocionalmente, y ubicados en un contexto social determinado, cuyos contenidos esencialmente incluyen acciones conducentes a metas, que son manifiestas a través de las comunicaciones verbales y no verbales (Rodríguez, 2012, p.12).

Con la construcción del proyecto de vida se busca que las personas tengan claras sus metas y rutas de logro para estas. Un proyecto de vida debe estar basado en el conocimiento y la información sobre el propio sujeto, sus intereses aptitudes y recursos económicos, sobre las posibilidades y expectativas del núcleo familiar de pertenencia, sobre la realidad social, económica, cultural y política en la que se vive. Lo que se conoce como Proyecto de vida, designa una realidad psicológica determinada, que se enmarca en este alto nivel de integración de la personalidad, es por tal motivo que la concepción del mundo brinda al individuo un marco general valorativo y cognoscitivo para la realización de su actividad, mientras que las orientaciones de la personalidad se expresan dentro de ese marco general, aquellas direcciones y objetivos vitales que el individuo se ha trazado.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

La finalidad de esta propuesta es lograr que los estudiantes de noveno comprendan la importancia de tener un proyecto de vida y que su actividad académica es fundamental para alcanzar sus metas. Por tanto, la investigación es descriptiva con enfoque cualitativo ya que se evaluará la calidad de las actividades y herramientas, teniendo en cuenta que tanto se sensibiliza al estudiante y se le permite desarrollar su proyecto de vida con cada una de las tareas. Se evaluará con una rúbrica donde se recopilarán datos no numéricos en cada una de las actividades, permitiendo establecer el impacto y la sensibilización que se causa en los estudiantes estableciendo claridad en sus metas y su proyecto de vida.

3.2. Línea de investigación institucional

Teniendo en cuenta que la investigación plantea actividades lúdicas como el teatro y tecnológicas como uso de test en línea, videos y juegos Kahoot que permiten la sensibilización y concientización frente a la importancia del proyecto de vida, aplica la línea de investigación institucional “Evaluación, aprendizaje y docencia”, ya que el objetivo de esta línea es fortalecer la reflexión, el debate, la construcción y difusión del conocimiento en torno a las problemáticas de la evaluación, el currículo y la docencia, vinculando el ejercicio investigativo a redes de conocimiento en ámbitos institucionales, de programas en los niveles de pregrado y posgrado y educación media.

3.3 Población y muestra

El proyecto se llevará a cabo en Puerto Gaitán, Meta, en la institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán con los estudiantes de grado noveno de la jornada tarde, quienes se encuentran entre los 14 y los 18 años. El colegio cuenta normalmente con ocho grados noveno, numerados como 901, 902, 903 y 904, que corresponden a la jornada mañana y 905, 906, 907 y 908 en la jornada de la tarde. El promedio de estudiantes por curso, es de 40 adolescentes por lo cual el proyecto beneficiará a un total aproximado de 160 estudiantes.

3.4 Instrumentos de investigación

Para la realización del proyecto se contará con instrumentos tecnológicos como test en línea, videos y juegos Kahoot que permitan la sensibilización y concientización frente a la importancia de formarse y educarse. Inicialmente, se llevará a cabo un diagnóstico en la sala de informática, utilizando como herramienta un test (en línea) de orientación vocacional que permita a los estudiantes conocer sus aptitudes (Anexo A).

En el salón de clase utilizando el proyector de video se observarán tres videos motivacionales, grabados por exalumnos del colegio, con el fin de causar inquietud y certeza que es posible lograr sus metas en las condiciones en que estudiamos y vivimos.

- Gonzalo Villalobos Aguilera, Prom 2015, estudiante de noveno semestre de trabajo social en Unimeta.
- Jonathan Galeano, Prom 2011, Licenciado en educación artística y escénica, Instructor en la casa de la Cultura del municipio.
- Juan Pablo Murillo Sánchez, Prom 2016, estudiante de sexto semestre de Ingeniería agrónoma en Unillanos.

En el salón de clase, utilizando el proyector de video, los estudiantes observan un video explicativo: “El teatro: definición, orígenes, características, elementos y estructura” (https://www.youtube.com/watch?v=CC_L00kWbxI), el cual dará el conocimiento y los insumos para la elaboración y puesta en escena de una obra de teatro que como herramienta lúdica permitirá a los estudiantes comprometerse con su proyecto de vida. En el aula de informática se aplicará un Juego Kahoot para evaluar lo aprendido con el video: “El teatro: definición, orígenes, características, elementos y estructura”. Lo cual permitirá reforzar el aprendizaje de manera divertida mediante un concurso.

4. Estrategia de intervención

4.1. El teatro como estrategia pedagógica para lograr un impacto positivo en el proyecto de vida de los estudiantes

4.1.1. Esquema de ruta de intervención

Tabla 1. Ruta de intervención.

¿Qué enseñar?	Proyecto de vida basado en las cuatro dimensiones del ser humano: física, emocional, mental y espiritual.
¿A quién?	A los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, en puerto Gaitán, Meta, quienes se encuentran entre los 14 y los 18 años.
¿Por qué?	Los estudiantes no ven la importancia de su actividad académica, debido a que su entorno social y cultural no les permite ver la posibilidad y la importancia de un proyecto de vida integral enfocado en llegar a ser un profesional.
¿Para qué?	Comprendan la importancia de tener un proyecto de vida que les permita plasmar las ideas y metas, trascendiendo las dificultades que se presentan.
¿Cuándo?	Durante el primer semestre del año académico
¿Cómo?	Con actividades lúdicas como el teatro y tecnológicas como test en línea, videos y juegos Kahoot que permitan la sensibilización y concientización frente a la importancia de formarse y educarse.
¿Con qué recursos?	<p>Recursos humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Profesionales exalumnos de la institución. ● Estudiantes de grado noveno ● Docentes <p>Recursos físicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instalaciones del colegio ● Elementos propios del teatro: vestuario, sonido, maquillaje, entre otros ● Útiles escolares <p>Recursos tecnológicos:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadores ● Celulares ● Proyector de video <p>Recursos Virtuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Test: www.elegircarrera.net/test-vocacional.aspx (Anexo A) ● Videos motivacionales: tres historias de vida de exalumnos de la institución: <ul style="list-style-type: none"> ○ Gonzalo Villalobos Aguilera, Prom 2015, estudiante de noveno semestre de trabajo social en Unimeta. ○ Jonathan Galeano, prom 2011, Licenciado en educación artística y escénica, Instructor en la casa de la Cultura del municipio. ○ Juan Pablo Murillo Sánchez, prom 2016, estudiante de sexto semestre de Ingeniería agrónoma en Unillanos. ● Video explicativo: El teatro: definición, orígenes, características, elementos y estructura. https://www.youtube.com/watch?v=CC_L00kWbxI ● Kahoot: ¿cuánto aprendiste sobre el teatro?
<p>¿Cuándo y cómo evaluar?</p>	<p>Se evaluará teniendo en cuenta que tanto se sensibiliza al estudiante y se le permite desarrollar su proyecto de vida con cada una de las actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se llevará a cabo una evaluación diagnostica utilizando como herramienta un test de aptitudes vocacionales (en línea). 2. Se realizará un conversatorio para evaluar el efecto causado por los videos de los compañeros exalumnos del colegio y el resultado del test de aptitudes vocacionales 3. Se jugará un Kahoot para evaluar lo aprendido con el video: el teatro: Definición, orígenes, características, elementos y estructura. 4. El montaje de la obra de teatro se evaluará teniendo en cuenta la participación activa de los estudiantes. 5. Finalmente se realizará un conversatorio donde los estudiantes expresen lo aprendido y la importancia de su proyecto de vida. (Anexo B).

Fuente: elaboración propia.

4.1.2. Plan de acción

Tabla 2. *Planeación.*

Título de la propuesta	El teatro como estrategia pedagógica para lograr un impacto positivo en el proyecto de vida de los estudiantes.
Autores de la propuesta	Nancy Ariza Castiblanco
Fechas	Primer semestre académico
Objetivo Grado	Orientar a los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, en puerto Gaitán, Meta, en la creación de un proyecto de vida que les permita plasmar sus ideas y metas, para lograr un mejor mañana utilizando el teatro como metodología lúdica.
Contenidos pedagógicos y didácticos	<ul style="list-style-type: none"> ● Proyecto de vida basado en las cuatro dimensiones del ser humano: física, emocional, mental y espiritual. ● Aptitudes vocacionales. ● El teatro
Escenario	<p>Estructura de la secuencia didáctica:</p> <p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● En el aula de informática los estudiantes desarrollaran la prueba de aptitudes vocacionales: www.elegircarrera.net/test-vocacional.aspx <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes observaran tres videos motivacionales de exalumnos del colegio: <ul style="list-style-type: none"> ○ Gonzalo Villalobos Aguilera, Prom 2015, estudiante de noveno semestre de trabajo social en Unimeta. ○ Jonathan Galeano, prom 2011, Licenciado en educación artística y escénica, Instructor en la casa de la Cultura del municipio. ○ Juan Pablo Murillo Sánchez, prom 2016, estudiante de sexto semestre de Ingeniería agrónoma en Unillanos.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Se lleva a cabo un conversatorio para evaluar el efecto causado por los videos de los compañeros exalumnos del colegio y el resultado del test de aptitudes vocacionales con preguntas tales como: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Consideras posible ser profesional? ○ ¿Vale la pena estudiar en este colegio? ○ ¿Que necesitas para lograr desarrollar tu proyecto de vida? ○ ¿Conoces otros muchachos que han logrado sus metas y son ejemplo para la comunidad gaitanense? ● Los estudiantes observan un video explicativo: El teatro: definición, orígenes, características, elementos y estructura. https://www.youtube.com/watch?v=CC_L00kWbxI ● Se forman grupos de ocho a diez estudiantes para jugar un Kahoot evaluando lo aprendido en el video. ● El grupo de estudiantes elabora un guion y diseña la escenografía y el montaje de una obra de teatro donde puedan representar como se verían en diez años. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se realizará un conversatorio una vez terminadas las puestas en escena donde los estudiantes llevaran a cabo una autoevaluación expresando lo aprendido y la importancia de su proyecto de vida, respondiendo preguntas tales como: <ol style="list-style-type: none"> a. ¿Para qué sirve un proyecto de vida? b. ¿Cuáles son sus fortalezas? c. ¿Cuál sería su trabajo ideal? d. Como se ve personal y profesionalmente en 10 años.
<p>Mediación – Recursos</p>	<p>Recursos humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Profesionales exalumnos de la institución. ● Estudiantes de grado noveno ● Docentes <p>Recursos físicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instalaciones del colegio

	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementos propios del teatro: vestuario, sonido, maquillaje, entre otros ● Útiles escolares <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Computadores ● Celulares ● Proyector de video <p>Recursos Virtuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Test de orientación vocacional. ● Videos ● Kahoot
Rubrica de evaluación	La efectividad de la propuesta se evaluará teniendo en cuenta que tanto se sensibiliza al estudiante y se le permite desarrollar su proyecto de vida con cada una de las actividades (Anexo C).
Referencias bibliográficas	<ul style="list-style-type: none"> ● https://www.grupoeducar.cl/noticia/el-teatro-como-herramienta-pedagogica/ ● Beltrán Peñuela Dagoberto, 2013. La pedagogía lúdica generadora de proyectos de vida en los estudiantes del grado sexto de la institución educativa León XIII del municipio de Soacha. ● Gloria Esperanza Restrepo Lopera, Luz Marina Henao Loaiza y William Romaña Palacios, 2015. La lúdica como estrategia para disminuir la apatía por el conocimiento escolar en los estudiantes de la institución educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia

Fuente: elaboración propia.

5. Conclusiones y recomendaciones

Con el desarrollo del proyecto se logró diseñar una estrategia lúdica basada en el teatro como una manera de contribuir al fortalecimiento del proyecto de vida de los estudiantes de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán en Puerto Gaitán, Meta, que podrá ser usada por la Institución contribuyendo a la orientación profesional y personal de los estudiantes de noveno a través de cuatro dimensiones del ser humano: físicas, emocionales, mentales y espirituales, esto teniendo en cuenta que debido a las circunstancias sociales, económicas y de salud pública actuales relacionadas con la pandemia del COVID-19, el proyecto no pudo ser aplicado, sin embargo se proyecta su aplicación después de que se normalice el sistema educativo.

De este modo, con el proyecto entonces se brinda una solución a la problemática vivida por los estudiantes en relación a su falta de orientación profesional en cuanto a sus ideas para el futuro, donde el uso de la lúdica mediante el teatro les permite aumentar la motivación y favorece el desarrollo de la confianza y de la autoestima del estudiante, por ende, le da las bases para tener un amplio espectro de posibilidades profesionales en la vida. Además de esto, el orientar a los estudiantes en el proyecto de vida permite que estos comprendan el contexto en el que se encuentran, el cual en muchas ocasiones están basadas en grandes problemáticas sociales y económicas.

Además, el uso de estas estrategias como test en línea, videos y juegos Kahoot van a permitir que los estudiantes se sensibilicen y se proyecten hacia un mejor futuro. Finalmente, con la aplicación de esta estrategia se estaría logrando que los estudiantes logren identificar que profesión quieren, ajustándose a la especialización técnica en algún campo que ofrece el SENA, facilitando el proceso de elección, donde se tenga una visión sobre lo que quieren y además considerando que herramientas pueden ser favorables para ellos.

Referencias

- Betancourth, S. y Cerón, J. (2017). Adolescentes creando su proyecto de vida profesional desde el modelo DPC. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (50),21-41. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1942/194250865003>
- Boquete, G. (2013). El uso del juego dramático en el aula de español como lengua extranjera. *Porta Linguarum* 22, 267-283. Recuperado de https://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero22/18%20%20Gabino%20Boquete.pdf
- Boquete, G. (2014). *Interacción y motivación en el aula: enseñar desde el teatro*. Madrid, España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/108813/boquete.pdf?sequence=1>
- Cepeda, V. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Cruz, P. (2014). *El juego teatral como herramienta para el tratamiento educativo y psicopedagógico de algunas situaciones y necesidades especiales en la infancia. Tesis doctoral*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Pcruz/Documento.pdf>
- D' Angelo, O. (2013). El Desarrollo Profesional Creador (DPC) en la actividad científica. *Revista Internacional Creceemos*, 6 (1 y 2). Recuperado de

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/cuba/cips/caudales05/Caudales/ARTICULOS/ArticulosPDF/07D050.pdf>

Fullea, P. (2003). *III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República /Coldeportes / FUNLIBRE*. Bogotá, Colombia.

Gabriello, J., y Quiroga, L. (2015). *El teatro como estrategia pedagógica para fomentar las relaciones interpersonales en los niños y niñas de la Institución Educativa Rufino José Cuervo Sur Sede Madre Marcelina*. Quindío, Colombia: Universidad Del Tolima.

Recuperado de

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1655/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Andrea%20Quiroga.pdf>

Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá, Colombia: Magisterio

Lopez, T. (2009). *¿Una estrategia para el desarrollo del Autoconcepto en niños y niñas de segundo nivel de transición?* Santiago, Chile: Universidad De Chile. Recuperado de http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2008/cs-lopez_m/pdfAmont/cs-lopez_m.pdf

Núñez, L., y Navarro, M. (2007). *Dramatización y educación: aspectos teóricos*. Recuperado de https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/71846/1/Dramatizacion_y_educacion_aspectos_teoris.pdf

Rodríguez, J. (2012). *Estudio sobre los proyectos de vida de jóvenes con vih, del hospital del día samuel ratinoff de la ciudad de guayaquil*. Guayaquil, Ecuador: Universidad De Guayaquil.

Anexos

Anexo A. Prueba de aptitudes vocacionales.

Test de orientación vocacional

A parte de los libros que te mandan en la escuela ¿con qué frecuencia lees?

Nunca.

De vez en cuando.

Siempre que tengo ocasión.

¿Qué haces cuando estás enfermo y te mandan tomar un medicamento?

Sencillamente lo tomo.

Miro qué contraindicaciones puede tener.

Leo el prospecto de arriba a abajo.

Tu nota media de matemáticas en la preparatoria fue de:

Entre 5 y 6'9.

Entre 7 y 8'9.

Fuente: tomado de www.elegircarrera.net/test-vocacional.aspx

Anexo B. Juego Kahoot ¿cuánto aprendiste sobre el teatro?



Quiz



¿Qué es el acto en una obra de teatro?



Es la caída del telón.



Ideas, sugerencias e indicaciones que el autor escribe.



Cambio en escenografía



Cuando los actores entran y salen.

Anexo C. Rubrica de evaluación.

Actividades	Muy bien	Bien	Requiere mejorar
	Establece con claridad sus metas y manifiesta como se ve en el futuro	Establece con dificultad sus metas y no manifiesta como se ve en el futuro	No establece con claridad sus metas ni manifiesta como se ve en el futuro
Test (en línea) de aptitudes vocacionales.			
Conversatorio: videos de los compañeros exalumnos del colegio y el resultado del test de aptitudes vocacionales.			
Juego Kahoot: video “El teatro: definición, orígenes, características, elementos y estructura”			
Montaje de la obra de teatro			
Conversatorio donde los estudiantes llevaran a cabo una autoevaluación			