

Contribuciones del Juego en la formación docente inicial en artes

*María Victoria Rodríguez*¹

Resumen

En el siguiente artículo se abordan diferentes cuestiones que considero relevantes en relación con el rol del Juego en la formación docente en los profesorados de carreras artísticas, tema que fue desarrollado en la tesis de grado elaborada para la obtención de la licenciatura en Teatro. Durante la investigación, tomamos el caso en dos grupos de estudiantes que cursaron el Espacio de Definición Institucional (EDI) “Teatro” en las carreras de Profesorado de Artes Visuales y de Música, pertenecientes a la Escuela Municipal de Enseñanza Artística e Idiomas de Ayacucho (EMEA). Propuse un relevamiento y actualización bibliográfica en relación con el tema/objeto de estudio y se enuncian algunas contribuciones que, según mi criterio, el Juego aporta en la formación inicial de docentes de carreras artísticas.

Palabras clave: juego - formación docente - educación artística

Abstract

This article addresses several issues that we consider relevant for the Game role in artistic career faculty teacher's formation, issues that I addressed in my Theater bachelor's Thesis. During the investigation, we traced two students groups from the Institutional Definition Space (EDI according to its Spanish initials) “Theater” based on “Visual Arts and Music” Faculty careers, they belong to the Teaching and Languages Municipal School from Ayacucho (EMEA). We proposed a survey and a bibliographic upgrade related with the studied topic and we added contributions that we consider the Game brings to the artistic careers teacher's initial formation.

Keywords: game - teacher's formation - artistic education

¹ Licenciada en Teatro, Facultad de Arte. UNICEN. vickyrodri27@gmail.com

Introducción

El artículo que comparto procura sintetizar algunos de los aspectos más relevantes que formaron parte de la investigación desarrollada para la elaboración de mi tesis de licenciatura:² las principales contribuciones que el Juego, como objeto de conocimiento y como herramienta metodológica aporta a la formación inicial de docentes de educación artística.

El interés en el tema de la investigación respondió inicialmente a dos cuestiones. La primera, la de observar y reflexionar acerca del interés por la docencia y la curiosidad acerca del modo en que los estudiantes de profesorado de carreras artísticas registran los aportes que el Juego y el Teatro pueden sumar a su formación docente inicial, es decir, en sus primeros trayectos de Educación Superior. La segunda cuestión es la estrecha vinculación que el tema de estudio tiene con el desempeño profesional en el que me desarrollo y mi formación académica.³ La investigación adoptó de manera preponderante un enfoque cualitativo⁴. En este abordaje metodológico de la

² *El rol del Juego en la formación docente inicial en arte. El caso de las carreras de Música y Artes Visuales en la Escuela Municipal de Ayacucho – EMEAI*. Aprobada el 17 de diciembre de 2015.

³ Desde el año 2011 la autora participa en la cátedra Procesos del Juego y la Creación Dramática de la carrera de Profesorado de Teatro de la Facultad de Arte de la UNICEN, en carácter de ayudante alumna, mientras que a partir del año 2016 lo hace como auxiliar docente.

⁴ La metodología adoptada fue cualitativa, debido a que: "...en los métodos cualitativos se actúa sobre contextos reales y el observador procura acceder a estructuras y significados propios de los contextos mediante su participación en los mismos" (Vasilachis; 1999:57). Desde esta perspectiva metodológica el investigador necesita, para poder reconstruir la realidad de un escenario social, descubrir la "definición de la situación" del actor, esto es, su percepción e interpretación de la realidad y las formas en que éstas se relacionan con su comportamiento.

investigación se utilizaron fuentes primarias y secundarias⁵. En el caso de las fuentes primarias se realizaron entrevistas a docentes y directivos de la EMEAI (Escuela Municipal de Enseñanza Artística e Idiomas) y se tomaron encuestas a estudiantes. También, se realizó el relevamiento fotográfico de la infraestructura educativa y se mantuvieron conversaciones informales con diversos actores institucionales. Las fuentes bibliográficas utilizadas incluyeron textos fundacionales respecto del tratamiento del Juego como objeto de conocimiento, lectura y análisis de documentos curriculares, análisis de planes de estudio, se indagaron materiales de investigación en Educación Artística y publicaciones de especialistas tanto en teatro como en educación. El trabajo se organizó en tres capítulos. En el primero, denominado “El Juego, sus orígenes, características y algunas distinciones en relación con sus abordajes”, se enunciaron las principales contribuciones teóricas respecto del Juego como objeto de conocimiento; se describieron las características centrales de los fenómenos lúdicos y se realizó una enumeración de las tipologías de Juego disponibles en base a la bibliografía consultada. El capítulo concluye con referencias a los casos analizados, aportando ejemplos e imágenes de la clasificación enunciada.

El segundo capítulo se denomina: “El Juego, sus antecedentes en los procesos de enseñanza. Implicaciones e implicados”. En él se procuraron sistematizar las vinculaciones entre Juego y enseñanza, la importancia de las interrelaciones

⁵ Entendemos por fuentes primarias aquellas que obtiene el mismo investigador a través del relevamiento por encuestas, en observaciones en campo, en diseños experimentales etc. Las fuentes secundarias pueden ser directas o indirectas. Estamos en presencia de las directas cuando se toman los registros producidos por otro investigador o equipo de investigación o distinto tipo de registros institucionales. Las fuentes secundarias indirectas se presentan cuando se toma la información recogida y procesada por otros, tanto instituciones como investigadores, por ejemplo, documentos institucionales.

grupales en los procesos de aprendizaje y las contribuciones del Juego en el desarrollo de propuestas pedagógicas para la formación docente.

El tercer capítulo titulado “Aportes del Juego a la formación docente inicial de las carreras de profesorado de Música y Artes Visuales en la Escuela Municipal de Ayacucho (EMEAI)” incluye una descripción de la institución, tanto desde el punto de vista histórico como arquitectónico y de su funcionamiento habitual; se caracterizaron los planes de estudios de las carreras estudiadas en la investigación, se describieron los procesos de trabajo en el EDI Teatro en ambos grupos y se sistematizaron las principales contribuciones del Juego en la formación de profesores de Música y de Artes Visuales.

Al considerar que el teatro nos modifica en nuestras subjetividades, entendemos la importancia de que quienes cursen carreras de formación docente en arte tengan la posibilidad de vivenciar corporalmente las experiencias de Juego como parte de sus trayectorias formativas. Se selecciona de Lotman (1988:13) una cita que de alguna manera sintetiza los propósitos que guiaron este proceso de investigación:

El arte es una forma de conocimiento de la vida, de la lucha del hombre por la verdad que le es necesaria. El arte representa un generador magníficamente organizado de lenguajes de un tipo particular, los cuales presentan a la humanidad un servicio insustituible al abarcar uno de los aspectos más complejos y aún no del todo declarado del conocimiento humano.

Contribuciones del Juego a las carreras de profesorado. Análisis de ambos planes de estudio

Durante el año 2012 se realizó una convocatoria de la escuela EMEAI, quien ofreció la posibilidad de presentar

proyectos para dar clases de Teatro y Expresión Corporal en los profesorados de Artes Visuales y Música, que se instrumentaría a través de un EDI. Este espacio constituye una oportunidad para el desarrollo y fortalecimiento de proyectos específicos, nuevos o ya en marcha, inter o intra ciclo, por áreas o inter áreas, con la finalidad de favorecer la identidad institucional.

El EDI apunta al aprovechamiento de las ofertas y recursos disponibles en la institución, en el sistema y en la comunidad, a la profundización, expansión y enriquecimiento de los contenidos curriculares focalizados desde miradas y lenguajes diferentes, vinculando las diversas áreas del conocimiento y fortaleciendo el proyecto curricular institucional.

La Escuela ofrecía a los estudiantes formación pedagógica y disciplinar, pero las autoridades notaban algunas dificultades vinculadas a la experiencia en la práctica artística. En la carrera de Música en el primer año se ofrece Expresión Corporal, pero es sólo un acercamiento al lenguaje. Durante los primeros encuentros con los estudiantes encontramos una limitada capacidad de Juego reflejada en la escasa espontaneidad en el desarrollo de las actividades y en la comunicación, por lo cual era imperioso que pudieran expresarse y explorar diferentes modos de ser creativos. Los mismos alumnos manifestaron que es necesario el Juego y que se sentían más seguros a la hora de realizar las Prácticas y Residencias docentes, teniendo en cuenta lo que se aprendía en el espacio.

Para poder trabajar y enriquecer la labor de los futuros docentes, se realizó una lectura minuciosa de ambos planes de estudio. De esta manera se profundizó en los contenidos necesarios para brindarles mejores herramientas, fue entonces cuando se pudo advertir la limitada presencia del juego en ambos planes de estudio.

Análisis de los planes de estudios

Profesorado en Artes Visuales:

El diseño curricular del profesorado de Artes Visuales analizado, plantea que el docente de arte conozca profundamente el lenguaje que va a trabajar, para luego desenvolverse con tales conocimientos en el campo laboral y también que cuenten con una formación amplia, que le permita estudiar diversos enfoques no sólo sobre el arte, sino también sobre el contexto sociohistórico. Dentro del campo de la formación específica, se propone el abordaje de contenidos del lenguaje visual y otros relativos a la producción; en el campo de la formación docente se profundiza en la didáctica de las Artes Visuales.

Se observa una especial preocupación por la formación disciplinar y por la incorporación de conocimientos teóricos acerca de la formación docente, aunque notamos una escasa inclusión de espacios que permitan a los futuros docentes la adquisición de habilidades expresivo comunicativas que faciliten su desarrollo profesional.

De la lectura del diseño curricular del Profesorado en Artes Visuales advertimos algunas diferencias y semejanzas con el del Profesorado de Música, por lo tanto, se analizó cada uno en profundidad y, a continuación, haremos referencia a ello señalando algunas especificidades del plan de estudios del Profesorado de Música.

Profesorado de Música:

El diseño curricular del Profesorado de Música plantea que es fundamental que el profesor de arte cuente con una formación amplia, que le permita conocer diversos enfoques no sólo sobre el arte sino también sobre el contexto social e histórico. Se desprende de los documentos curriculares que la formación deberá brindar los conocimientos que les permitan a los futuros

docentes conocer las características y necesidades de aprendizaje de los alumnos, desde los cuales concebir y desarrollar dispositivos pedagógicos para abordar los espacios educativos diversos.

Se pudo observar que, mediante la asignatura “Trabajo Corporal”, se procura una indagación del propio cuerpo y de tomar conciencia de la importancia de conocer nuestro cuerpo. Sin embargo, ese acercamiento queda sólo en la transmisión corporal, dejando de lado la importancia del trabajo vocal junto con el corporal, de crear música con el cuerpo y de transmitir música con el cuerpo.

Notamos que en este plan de estudio se enfatiza en las competencias comunicativas de los futuros docentes, pero al igual que en el plan de Artes Visuales se observa nuevamente escasez en cuanto a la inclusión de espacios curriculares y contenidos que contribuyan a desarrollar las habilidades expresivo-comunicativas que faciliten el desarrollo profesional.

Como se pudo analizar, cada diseño tiene su particularidad, sin embargo, en ambos hay similitudes respecto a la limitada presencia del Juego en cada uno

En ambos planes de estudio se advierte claramente lo que se espera en el futuro para el desempeño profesional de los graduados de ambas carreras, como así también un gran aporte con herramientas teóricas para su abordaje. La especificidad de contenidos disciplinares es una constante en ambos planes de estudio; por ejemplo, en música se busca crear acordes propios y en artes visuales crear propias esculturas. Sin embargo, el análisis de los planes de estudio nos lleva a interrogarnos qué pasa con el cuerpo, con la voz, cómo trabajarlas conjuntamente tanto en el abordaje de las producciones específicas como para su transmisión en tanto contenidos de enseñanza. ¿Cómo enseñar Arte y utilizar el Juego como herramienta didáctica si no se transita la experiencia de aprender jugando? ¿Es relevante en la formación docente de profesores de Arte la inclusión de espacios

curriculares que incluyan el aprendizaje de Juego para promover la creatividad y otros modos de comunicación de los estudiantes del profesorado?

Aportes del Juego en los profesorados de artes

A partir de la lectura y análisis de ambos planes, de los interrogantes planteados y desde la experiencia en el campo, a continuación enumeramos algunos aportes que el Juego, como objeto de conocimiento y como estrategia didáctica, brinda a ambas carreras.

El taller desarrollado en el EDI Teatro, les otorgó a los estudiantes un aporte sustancial para las habilidades de comunicación, necesarias para su futuro como artistas y como docentes. La explicación teórica de los contenidos trabajados en cada curso, también favoreció la comprensión de la finalidad del espacio y la necesidad de explicitar los objetivos de la asignatura. La comunicación es esencial a la hora de la formación docente, ya que a través de ella se generan aprendizajes. Patricia Calvo (1994:5) sostiene que:

Los Juegos son experiencias vivenciales generadoras de nuevas experiencias, nuevas habilidades, nuevos sentimientos, nuevos conocimientos. Son actividades que disponen para funciones superiores tales como observar, sentir, inventar, sacar conclusiones, desarrollar el juicio crítico. Son actividades que preparan para la vida personal y social, ya que facilitan la comunicación, enseñar a optar, fomenta la organización y el respeto a las reglas.

Los docentes que trabajan en la formación de formadores se plantean el modo de abordar contenidos y metodologías con estudiantes que en su mayoría aún no han transitado por experiencias que les brinden seguridad a la hora de la

comunicación oral en situaciones de enseñanza. Algunas investigaciones dan cuenta de esto:

Hoy es frecuente observar que los alumnos se expresan con monosílabos, responden con información puntual fragmentada y muestran dificultad para producir enunciados orales organizados. La organización y producción del discurso oral es una competencia compleja que involucra aspectos cognitivos, afectivos y sociales. (Chapato, M.E. y otros, 2003:217)

La exposición frente a otros, las capacidades de comunicar con la palabra y el cuerpo, sabiendo que esto nos involucra como personas, se va modificando mediante las experiencias lúdicas que se atraviesan con esta finalidad. Jugando es posible apropiarse de nuevas herramientas para la expresión y la comunicación, sumando confianza y seguridad personal.

En cuanto el arte como conocimiento transformador, es un conocimiento de un carácter totalmente diferente de otros: se trata de una forma de existencia humana que cambia y se desarrolla junto con los cambios de aquella y sus transformaciones enriquecen ese conocimiento. (Chapato, M., Dimatteo, C., 1997:46)

El taller de Teatro ofreció la posibilidad de conocer el cuerpo propio, como herramienta de comunicación que se considera necesaria en la labor docente. El cuerpo habla, expresa y siente, conocer sus posibilidades expresivo-comunicativas implica conocer las posibilidades y limitaciones personales. Aprender a leer el cuerpo, lo que nos sucede y les sucede a los otros permite observar en el Juego características de cada personalidad y decodificar comportamientos.

Los primeros acercamientos al trabajo fueron de pura indagación. De esa manera se pudo avanzar en los aprendizajes del saber hacer, los estudiantes se familiarizaron con la

metodología de manera tal que si al principio alguna actividad les resultaba difícil de realizar, con el tiempo podían realizarla y dar cuenta de esa complejidad a la que se acercaban paulatinamente. Un ejemplo de esto fue la consigna de mirar a los ojos al compañero, con el primero que se cruzan al escuchar un “stop”, les resultaba difícil mirar a los ojos, se reían y miraban hacia los costados. Después de un largo proceso y de realizar otras actividades para trabajar la confianza en sí mismos y en los compañeros, se reiteró esa actividad y al vivirla nuevamente fue diametralmente distinta, se los vio más comprometidos y menos inquietos ante la mirada del otro. Esto también lo tomamos como aprendizajes logrados, productivos y valorados por los propios estudiantes en sus reflexiones respecto a cómo los modificó el taller.

Los alumnos pedían repetir actividades, una de ellas fue la de contar concentrados, que consiste en enumerar hasta veinte, numerando de a uno sin mirarse entre sí, es decir uno dice “uno” y al azar continúa otro y, si de manera simultánea dicen el mismo número más de uno de los jugadores, se vuelve a empezar. Querían lograr un mejor y mayor desarrollo del Juego y pedían volverlo a jugar. Resultó interesante, mirándolo como aprendizaje significativo, como estrategia para el trabajo grupal, donde si no hay una escucha y acompañamiento del otro no se cumple el objetivo.

Indudablemente son varios los autores que destacan la necesidad de vivenciar el Juego a través del propio cuerpo, para luego poder transmitir con otra espontaneidad y sin perder de vista que un futuro docente tiene que conocerse a sí mismo.

El Juego nos permite ser creativos, ya que *“La creación implica cierto salto al vacío, encrucijada, pasaje de niveles: de aquello informe a la construcción de alguna forma posible... Supone un doble movimiento de desestructuración y reestructuraciones posibles de relaciones y objetos, un universo que se mueve entre el espacio de lo deconstruido y los espacios*

de las nuevas formaciones.” (Mangifesta, C., en G. Pérez Cubas, 2011: 64)

Las personas contamos con un caudal de saberes previos que al ser tenidos en cuenta al momento de proponer nuevos aprendizajes, son resignificados.

Los alumnos de las carreras que fueron protagonistas y a la vez sujetos analizados en la investigación, en su gran mayoría no tenían experiencia previa en las áreas de Expresión Corporal y Teatro, por lo tanto, el trabajo que se realizó fue pensado para un grupo que no tuvo experiencia previa con respecto a las asignaturas, pero que seguramente en algunos momentos de sus vidas atravesaron experiencias lúdicas significativas.

Se trabajó minuciosamente sobre cada individualidad, tomando registro de lo que sucedía durante la coordinación de las actividades y su realización. Esto facilitó una mirada con cierta relativa distancia acerca de lo puesto en juego con los estudiantes mediante una propuesta centrada en lo lúdico.

En el grupo de estudiantes del profesorado en Artes Visuales algunos mostraron más resistencia en las actividades iniciales, tenían menos experiencia de “exposición ante público”, pero con el tiempo llegaron a comprender aquello que la metodología del taller les propuso como desafío y fueron permitiéndose crear sin tanta inhibición.

El grupo de Música se caracterizó por una menor dificultad a la hora de la exposición individual y/o grupal, ya que la profesión suele implicar estar más en contacto con espectadores diversos en escenarios también diferentes. No obstante, algunos estudiantes mostraban rasgos de timidez que se fueron revirtiendo en el tránsito por el taller.

Todas las actividades seleccionadas para elaborar los planes de clases se basaron en la metodología de observar lo que piden esos cuerpos para trabajar, procurando ser original en las propuestas de actividades, de no quedarnos siempre en los mismos tipos de juegos o actividades, de indagar y buscar

estrategias didácticas adecuadas para cada momento y etapa grupal y de aprendizaje.

Jugar es esencial para nuestra existencia porque es un camino hacia el bienestar, la adaptación y la cohesión social. Los Juegos se amplían hacia la sociedad y fomentan el espíritu de comunidad, crean cultura y, viceversa, se retroalimentan desde ella. (Ridao - Montenegro, 2014:11)

Conclusiones

A modo de cierre podemos decir que, desde la experiencia realizada en el año 2012, en el trabajo de campo en la EMEAI, consideramos al juego como herramienta didáctica privilegiada. La experiencia permitió comprobar aquello que se mencionó anteriormente, que sí es posible compartir la afirmación acerca de que el teatro modifica a las personas que nunca tuvieron la oportunidad de “vivirlo”, sea como protagonistas (en algunos de los roles de la producción del espectáculo) o como espectadores.

Los aprendizajes teatrales poseen gran capacidad para impactar en la calidad de vida de los alumnos, porque generan herramientas de pensamiento poco promovidas desde otros espacios curriculares o porque operan como facilitadores del dinamismo ontológico que lleva a cada ser hacia el encuentro consigo mismo y con la humanidad que hay en los otros. (Trozzo, 2015:16)

Se ratificó el interés y la necesidad de los estudiantes de jugar clase a clase. Fueron varias las actividades que aportaron al crecimiento grupal y personal. Como futuros docentes manifestaron que les enriqueció en cuanto a explorar sus posibilidades creativas para la organización propia de la tarea con mayores indagaciones. Como futuros artistas también les favoreció, permitiéndoles la posibilidad de hablar de manera

fluida, con “presencia” (un estar aquí y ahora que no deja lugar a dudas de que algo relevante sucederá) y comunicarse con los otros con mayor seguridad. El logro de estos resultados fue para ellos una grata experiencia y en las encuestas, los participantes dieron cuenta de las contribuciones del Juego a su formación docente y artística, aportando a su capacidad de comunicar sus saberes, de sembrar inquietudes, despertar curiosidades y ansias de saber en los estudiantes con los que trabajarán en sus futuras inserciones profesionales.

Desde un principio, en el EDI Teatro se abordó la propuesta en concordancia con lo que la directora de la institución solicitó: transmitir/compartir las ganas de aprender creativamente y partiendo de un lenguaje que ofrece distintas herramientas para trabajar el cuerpo y la voz, desde una indagación del propio conocimiento y mediante el trabajo lúdico. En este sentido los alumnos comenzaron así a incorporar el juego en sus prácticas, lograron comprender que el mismo puede ser portador de aprendizaje.

Se ha reflexionado profundamente acerca de los propósitos de enseñar Teatro a docentes en formación de otras disciplinas artísticas y en poder ver los procesos de aprendizaje de los estudiantes de manera individual más allá de la producción final realizada a modo de muestra. La creatividad que presenta el teatro, sin perder de vista lo que puntualmente se realizó en este trabajo respecto al juego, nos permite afirmar que la dinámica es diferente, que abre nuevas posibilidades y un conocimiento más profundo de las habilidades personales.

El proceso resulta clave para poder ser precisos al momento de diseñar cada encuentro en el taller, para plantear objetivos posibles, teniendo en cuenta que lo que aún no se adquiere no se puede forzar. Esto permite afirmar que si un grupo aún no logró apropiarse de determinados contenidos, hasta que no estén realmente comprendidos, no es recomendable avanzar hacia otros más complejos.

La experiencia de lectura de los documentos curriculares, confrontada con el hacer de los propios protagonistas de las carreras (alumnos, docentes, directivos) y con las necesidades del día a día en el trabajo áulico, nos permiten considerar que esta carencia puede ser cubierta a través de un espacio de aprendizaje basado en el Juego dentro de las carreras.

Luego de analizar los planes de estudio y los programas de las asignaturas de ambas carreras, un primer hallazgo fue la ausencia del Juego como mediador de aprendizaje; aporte que el EDI sumó en ambas carreras.

El teatro trabaja con las emociones, con los sentidos y con todo aquello que nos conecta con lo humano, por lo tanto, entendemos que el docente teatral aportará en otros docentes una mirada humana, que transmite y permite un encuentro desde un enfoque vital. El valor que el juego puede aportar a la formación docente es una mirada, una actitud y creatividad diferente.

Ester Trozzo (2015: 51) afirma que lo que no se debe perder de vista es que el Juego humaniza, que da lugar a encontrarnos y reencontrarnos, nos permite conocernos y en ese conocernos podemos permitirnos mostrarnos tal cual somos.

Bibliografía

- Chapato, M.E., Castro, C. y Troiano, M.B. (2004) “El desarrollo de competencias de comunicación oral y escrita. Experiencia con alumnos de la carrera del Profesorado de Teatro”, *Anuario La Escalera* Facultad de Arte, UNICEN, N° 13, pp 213-225.
- Chapato, M. E. y Dimatteo, M.C. (1997) “Producción Artística y Arte como conocimiento Escolar”, en *Anuario La Escalera* Facultad de Arte UNCPBA, N° 6, pp. 35-53.
- Lotman, Y. (1988) *Estructura del Texto Artístico*, Madrid, Istmo.

- Meriotti, F. (1994) "El Juego y los Juegos", *Revista Rosario, Buenos Aires*. N° 4, pp. 4-5.
- Pérez Cubas, G. (2011) *Cuerpos con sombras acerca del entrenamiento corporal del actor*, Buenos Aires, Inteatro, Editorial del Instituto Nacional del Teatro.
- Ridao, A., Montenegro, A. (2014) "*Juego, juguetes e historicidad. Campo de investigación y de intervención*", Tandil, NEES-UNCPBA.
- Sabino, Carlos (1996) *El proceso de investigación*, Buenos Aires, Humanytas.
- Trozzo, E. (2015) *La vida en Juego. Miradas acerca del teatro como aprendizaje escolar*, Argentina. Editorial Nueva Generación.

