



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Didáctica de la Lengua y la Literatura
en Educación Secundaria y Bachillerato

Sociodrama: herramienta pedagógica para mejorar habilidades comunicativas y emocionales en grado 8° pospandemia

Trabajo fin de estudio presentado por:	Claudia Yanneth Espinosa Cárdenas
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de innovación
Director/a:	Víctor Manuel Sanchis Amat
Fecha:	09/03/2023

Resumen

El retorno a la presencialidad pospandemia Covid-19, ha develado la brecha educativa en el desempeño de los estudiantes en las aulas de clase, habilidades tanto comunicativas como socioemocionales se afectaron y el reto para una formación adecuada que trascienda y le aporte a la integralidad de los discentes, está en implementar estrategias basadas en actividades lúdicas que generen entornos para el disfrute de la enseñanza-aprendizaje e incluyan las Tics, donde el lenguaje contribuya en la formación de ciudadanos asertivos al expresarse en esta era globalizada y de paso mejoren su autoestima y responsabilidad y por ende el rendimiento académico en todas las áreas del conocimiento.

Una estrategia que se adapta a estas necesidades es el Aprendizaje Basado en Proyectos, así la propuesta pedagógica a implementar parte de una pregunta que transitará a lo largo de diez actividades que facilitarán la construcción de un producto final como será el Sociodrama, herramienta pedagógica que evidenciará el trabajo cooperativo y de equipo, donde los protagonistas serán los estudiantes y el docente cumplirá un rol de facilitador que conduzca el aprendizaje significativo de sus estudiantes y los lleve a plantearse reflexiones y posibles soluciones a situaciones sociales cotidianas mediadas por la toma de decisiones.

Palabras clave: Sociodrama, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Pospandemia, Habilidades Socioemocionales, Habilidades comunicativas.

Abstract

The return to face-to-face learning in the post-pandemic period Covid-19, has revealed the educational gap in the performance of students in the classroom, when both communicative and socioemotional skills were affected. Then, the challenge for an adequate training that transcends and contributes to the comprehensiveness of the students lies in the implementation of strategies based on playful activities that generate an enjoyable teaching-learning environment and include TICs. Thus, the purpose is that language contributes to the formation of assertive citizens, capable of expressing themselves effectively in this globalized era. Furthermore, these strategies will improve their self-esteem, responsibility, and therefore, their academic performance in all areas of knowledge.

A strategy that caters to these needs is Project-Based Learning. This proposed pedagogical approach starts with a question that will be explored throughout ten activities that facilitate the construction of a final product. Among those is Sociodrama, a pedagogical tool that demonstrates cooperative and teamwork where students are the protagonists, and the teacher acts as a facilitator who leads meaningful learning and encourages students to reflect on and propose possible solutions to everyday social situations, mediated by decision-making.

Keywords:

Sociodrama, Project-Based Learning (ABP), Post-pandemic, Socio-emotional skills, Communicative skills.

Índice de contenidos

Introducción.....	7
1.1. Justificación y planteamiento del problema	8
1.2. Objetivos del TFE	9
1.2.1. Objetivo general	9
1.2.2. Objetivos específicos	9
2. Marco teórico	11
2.1. El Sociodrama	11
2.1.1. Origen	12
2.1.2. Continuidad y complementación del sociodrama.....	13
2.1.3. Sociodrama real vs. Sociodrama tradicional	14
2.1.4. Funcionalidad	15
2.2. Sociodrama en el aula	16
2.2.1. Competencias básicas teatrales	16
2.2.2. Instrumentos	17
2.2.3. Fases	17
2.3. Habilidades comunicativas y emocionales en la dramatización	18
2.3.1. Habilidades emocionales	19
2.3.2. Habilidades comunicativas	20
2.4. Creatividad en la educación	20
2.4.1. Perspectiva pedagógica de la creatividad	22
2.4.1.1. Creatividad como aptitud del alumno	22
2.4.1.2. Creatividad como proceso de aprendizaje.....	22
2.4.1.3. Creatividad como producto	23
2.5. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	23

2.5.1.	Diseño de proyectos	24
2.5.2.	Trabajo colaborativo.....	24
2.5.3.	Trabajo cooperativo	24
2.5.4.	Aprendizaje basado en problemas	24
2.5.5.	Metodología del ABP	24
2.5.6.	Implementación del ABP	25
3.	Propuesta didáctica de innovación	26
3.1.	Presentación	26
3.1.1.	Contextualización	27
3.2.	Objetivos de la propuesta didáctica	28
3.2.1.	Objetivo general	28
3.2.2.	Objetivos específicos	28
3.3.	Destinatarios.....	29
3.4.	Contenidos.....	29
3.5.	Metodología	30
3.6.	Cronograma	32
3.7.	Actividades.....	33
3.8.	Evaluación.....	46
3.8.1.	Evaluación de la propuesta.....	47
3.8.2.	Evaluación del estudiante.....	47
3.8.2.1.	Estrategias de recirculación.....	48
3.8.2.2.	Estrategias de elaboración.....	48
3.8.2.3.	Estrategias de organización	48
3.8.2.4.	Estrategias de recuperación	48
3.8.2.5.	Estrategias de integración	48

4. Conclusiones.....	51
5. Limitaciones y prospectiva	53
Referencias bibliográficas.....	55
Bibliografía de ampliación	58
Anexo A. ¿Qué es la crónica?.....	59
Anexo B. Fragmento: “Crónica de una muerte anunciada”	62

Índice de tablas y figuras

Tabla 1. <i>Cronograma</i>	33
Tabla 2. <i>Actividad 1: ¿Quién soy?</i>	34
Tabla 3. <i>Actividad 2: Actores naturales, actores espontáneos.</i>	35
Tabla 4. <i>Actividad 3: Fábrica de ideas y pensamientos.</i>	36
Tabla 5. <i>Actividad 4: Cronista vs Periodista.</i>	37
Tabla 6. <i>Actividad 5.1: Realidad y literatura.</i>	38
Tabla 7. <i>Actividad 5.2: Realidad y literatura.</i>	39
Tabla 8. <i>Actividad 6.1: Teatro de emociones.</i>	40
Tabla 9. <i>Actividad 6.2: Teatro de emociones.</i>	41
Tabla 10. <i>Actividad 7.1: Fábrica de Booktubers.</i>	42
Tabla 11. <i>Actividad 7.2: Fábrica de Booktubers.</i>	43
Tabla 12. <i>Actividad 8.1: Sociodrama.</i>	44
Tabla 13. <i>Actividad 8.2: Sociodrama.</i>	45
Tabla 13. <i>Rúbrica evaluación ABP.</i>	49
Figura 1. Matriz DOFA.....	53

Introducción

La educación pospandemia ha develado una problemática socioemocional en las aulas de los colegios y su entorno, trasladando implícitamente al docente el rol de facilitador, mediador que oriente y canalice la libre expresión de sus estudiantes, que va más allá de impartir la teoría básica del currículum de la lengua castellana y lo ubica como responsable del desarrollo de destrezas y/o competencias no solo comunicativas, sino también sociales, que permiten a sus alumnos interactuar asertivamente con los otros, en variadas situaciones.

Es así como nace la idea de implementar el sociodrama como herramienta pedagógica, que favorece tanto la expresión oral, como la creatividad de los discentes y tal como lo expresa la docente Beliza Castillo (2013 pp. 120-121), el sociodrama da al hombre alas, lo lleva al control de su destino, su correspondencia con semejantes lo lleva a replantear sus situaciones con el otro y con el mundo en sentido general y de esta forma, plantear y readaptar sus roles en múltiples contextos: familiares, escolares, etc., y lo encamina a tomar conciencia de situaciones cotidianas.

El sociodrama también posibilita cambios en los esquemas cognitivos de un grupo, activando la comunicación entre sí y siendo esta una de sus fortalezas, en esta ocasión se encamina la propuesta para ser implementada en un grupo de grado octavo de básica secundaria, de estudiantes que oscilan entre los 13 y 15 años en promedio. Se partirá de un sociodrama real que se explicará más adelante (Rojas,1997), donde el grupo no está enterado de la situación que se simulará, para permitir la expresión a través de diferentes roles que asumirán en forma natural, en torno a ello habrá luego un proceso de reflexión y posteriormente dinámicas que les permita elaborar un sociodrama tradicional, pero a la vez novedoso y creativo adaptando a la modernidad las problemáticas sociales presentes en la obra literaria “Crónica de una muerte anunciada”¹.

Lo que se pretende en esta propuesta es analizar y representar la realidad social presente en la actual cotidianidad y en la literatura colombiana de finales del siglo XX, con la finalidad de

¹ De Gabriel García Márquez, perteneciente a la literatura colombiana que se aborda en grado 8°.

favorecer y fortalecer la comunicación, la expresión, tanto en el plano oral a la hora de la dramatización, como en el plano escrito en la construcción del guion teatral, pasando por etapas claves: participación activa comunicativa, reflexión, autorregulación, creatividad, entre otras que se ejecutarán en la práctica.

De igual manera con el sociodrama se pretende aportar al crecimiento escolar en todas las asignaturas, ayudando al estudiante a vencer el pánico a la hora de expresar sus ideas y a la vez mejorar habilidades comunicativas y emocionales. En cuanto a lo grupal, la pretensión es favorecer la creación colectiva y el aprendizaje significativo a través del modelo Aprendizaje basado en proyectos (ABP), que recae también en lo socioemocional, en el trabajo cooperativo y en su proyecto de vida. Los estudiantes podrán expresar sus emociones a través de expresiones lingüísticas mediadas por las palabras y expresiones paralingüísticas con gestos, movimientos, integrando en estas acciones aprendizajes antiguos ya adquiridos, con nuevos que van surgiendo en el proceso de sensibilización y activación de los sentidos, donde se pondrá en juego la atención, la memoria sensorial y la imaginación.

Existe un factor a tener en cuenta en esta propuesta y es la incursión de nuevas tecnologías en la dramatización, existen herramientas que complementan el teatro y ponen en escena algo más que el cuerpo de los actores, y es así como aparecen en escena imágenes, voces, luces sonidos que cobran vida en el escenario y pretenden alcanzar la idea de totalidad al incorporar las nuevas tecnologías y que puede ser una barrera o causar frustración al no contar con el uso de ellas.

En definitiva el sociodrama pretende llevar a los estudiantes por diversos roles que deben asumir y representar desde su conciencia e identidad como colombianos, donde la realidad y la fantasía fluyan desde la elección que cada participante quiera asumir en su participación, no con imposiciones y sí con mucha imaginación, creatividad y disposición, generando un aprendizaje colaborativo, significativo que los lleve a una reflexión y a una catarsis, mediada por elementos comunicativos verbales y no verbales en forma asertiva.

1.1. Justificación y planteamiento del problema

En la pospandemia se observa que los estudiantes perdieron parte de la seguridad a la hora de expresarse por vía oral, lo anterior se cree debido al contexto tras las pantallas, donde poco intervenían, salvo algunos casos de estudiantes con un buen nivel de comunicación y /o

autoestima que apoyara su participación. Lo mismo pasó con habilidades como escuchar, leer y escribir que también quedaron rezagadas. Por esto se hace necesario abrir en el aula de clase un espacio de acompañamiento en el nuevo contexto que dejó el paso del Covid-19, el cual se centrará en la aplicación didáctica del sociodrama, en el que se posibiliten escenarios de la actualidad, recreados con creatividad a partir de una obra literaria clásica de la literatura colombiana, que es uno de los textos representativos de la cotidianidad en el territorio norte de Colombia y refleja las costumbres e idiosincrasia de sus habitantes.

La propuesta pedagógica toma interés y fuerza no solo con las condiciones actuales, también con la existencia de estudios previos y literatura, que avalan al sociodrama como técnica didáctica que potencializa la expresión oral, el trabajo grupal, la promoción de temáticas sociales, la escritura y la creatividad a través del diseño de novedosos guiones teatrales, las artes plásticas, la danza y hasta el uso de las Tics, todo conectado a la parte socioemocional de los estudiantes bajo el ABP. Se abordarán los orígenes del sociodrama desde Jacobo Levy Moreno (1989-1974), teórico relevante abordado por varios estudios que se verán reflejados en la presente propuesta, quien, tras años de interesarse por la sociedad y sus comportamientos, funda el “Teatro de la espontaneidad” que se convertirá en la base del “Teatro del Psicodrama” y del cual finalmente se deriva el Sociodrama, como método que permite explorar conflictos y problemas inherentes a los roles sociales (Fernández, 2018 p.4).

1.2. Objetivos del TFE

1.2.1. Objetivo general

Crear una propuesta didáctica novedosa con el ABP, para incrementar las destrezas comunicativas y emocionales de los estudiantes de grado octavo en distintos modos y contextos creativos, a través de la implementación del sociodrama como técnica grupal y socioeducativa en la escuela.

1.2.2. Objetivos específicos

- ◆ Fomentar la observación, interpretación y reflexión de situaciones cotidianas, reales y sociales.
- ◆ Inducir la adaptación creativa de la obra literaria “Crónica de una muerte anunciada”, a través de la construcción de un guion teatral.

Sociodrama: herramienta pedagógica para mejorar habilidades comunicativas y emocionales en grado 8°
pospandemia

- ◆ Implementar la comunicación asertiva en el grupo, gracias a la ejecución del trabajo colaborativo, a través del ABP y con ayuda de las Tics.
- ◆ Promover la dramatización de diferentes roles sociales, presentes en la cotidianidad y en la literatura como reflejo de la sociedad colombiana.

2. Marco teórico

Desde épocas remotas el hombre se ha valido del teatro para representar su mundo, su visión. Plasmó su desarrollo cultural y religioso mediante la literatura, creó los ritos y costumbres, los cuales representaba y así reforzaba su identidad cultural de forma lúdica y festiva.

Esta es la razón por la que el teatro se incluye en los currículos institucionales como una disciplina educativa en la que se representa la realidad y se introduce a los participantes como sujetos sociables y solidarios desde su propia existencia individual que recae finalmente en lo colectivo, donde se promueve la ética y los valores interrelacionados con la afectividad y emocionalidad de los estudiantes. Así la práctica del teatro en la escuela se convierte en imperativa e importante para el desarrollo de la comunicación e interacción desde y hacia la cotidianidad que permite al estudiante enriquecer sus códigos de comunicación y explorar nuevas formas de interacción que lo lleven a mejorar su expresión verbal y no verbal, a la vez que estimula su creatividad en forma individual y grupal desde el arte en general a través de la pedagogía, a la vez que despierta su sentido crítico (Bello y Uricoechea, 2020 p.91).

2.1. El Sociodrama

Es una herramienta privilegiada en la enseñanza-aprendizaje, se presenta como una clínica de los colectivos humanos, es una técnica que está basada en la dramatización de variados roles de la manera más cercana a la realidad, donde los participantes pueden crear y observar el desempeño de cada rol y comprender las actitudes sociales de los participantes que reflejan la vivencia más inmediata al entorno del grupo que participa (Rojas, 1997 p.35). Aporta en el ser humano una cuota de libertad, la posibilidad de controlar su destino, de readaptar y de paso tomar conciencia de la relación con su sociedad en diversas situaciones cotidianas. Centra su base en problemas colectivos de orden social, yendo desde lo colectivo hacia lo individual y refleja lo que Castillo define como átomo social en cuanto a la conformación de variados grupos (familia, trabajo, academia, arte, etc.) a los que cada individuo se une emocionalmente en la cotidianidad (Castillo, 2013 p.121).

El sociodrama al ser una técnica teatral lleva inmersa la catarsis, función de la literatura que tiene como base un concepto aristotélico que consiste en la purificación de pasiones y puede presentarse en forma colectiva, como acto pasivo en el o los espectadores y como acto activo en el actor, quien vivencia y experimenta su vida en el escenario y establece nuevos lazos de

simpatía con su grupo social y para Jacobo Levy Moreno, citado en (Rojas, 1997 p.36) la catarsis tiene de aliada a la espontaneidad, que plantea como la base de la personalidad y que surge desde el nacimiento del ser humano y lo capacita para transformarse y pasar de la pasividad de espectador a ser un ente activo como actor, incluso como protagonista, quien estimula de paso su creatividad y genera de paso una respuesta favorable a situaciones inesperadas.

Por lo tanto el sociodrama no plantea ni desarrolla técnicas específicas para ser tenidas en cuenta a la hora de ejecutarse, surge como una práctica social, un teatro recíproco donde se presenta ruptura de normas culturales impuestas, que dan paso a la terapia social de creación colectiva en grupos comunes y así posibilita cambios en esquemas cognitivos que activan la comunicación entre todos los participantes (actores y público) siendo esta una de sus fortalezas y permite un espacio a la imaginación que hace que el grupo participante pueda moverse entre la realidad y la fantasía y que cada rol a representar no sea impuesto sino elegido de forma consciente y fluya como debe ser, al finalizar se realiza una valoración, reflexión y aportes en torno a la vivencia de la dramatización.

2.1.1. Origen

El sociodrama fue desarrollado por primera vez como técnica terapéutica por el psiquiatra y psicólogo rumano Jacobo Leví Moreno entre 1908 y 1911, cuando creó un grupo, que convirtió en una comunidad que fue conocida como *Religión del encuentro*, la cual reunía inmigrantes y refugiados en Viena, Austria, dando inicio a una teoría conocida como psicoterapia de grupo, la cual también introdujo al interior de los jardines infantiles, donde practicó la espontaneidad a través de lecturas y dramatizaciones de cuentos con niños. De allí surge *El teatro de los niños*, criticado y descalificado, pero del cual le surgió la idea de la muerte del teatro tradicional y el nacimiento del último teatro verdadero en el que el actor se representa a sí mismo. Luego tras la primera guerra mundial, Moreno quiere aliviar el dolor y entre 1913 y 1914 reúne grupos para resolver problemas concretos, familiares o comunales y los llama *Teatro recíproco*, donde mezcla terapia familiar, psicoterapia y *Religión del encuentro*. Finalmente, entre 1921 y 1923 crea el *Teatro de la espontaneidad* con temas que sugería el público, ahí se dedica a profundizar técnicas de espontaneidad, valiéndose de la inversión de roles, del reconocimiento de la existencia del otro, fundamentando así su base teórica del Sociodrama.

Moreno entonces se convierte en un referente de transformación de vida a partir de representaciones espontáneas, carentes de ensayos, con temas recurrentes del entorno social, familiar, con un público que a su vez es el actor y reflexiona sobre las situaciones cotidianas que son planteadas en la escena del *Teatro de la espontaneidad*, reconocido como la principal base del sociodrama. Este teatro contiene cuatro distinciones específicas que referencia René Marineau, citado por (Castillo, 2013 p.121), las cuales son: *Teatro de conflicto, crítico o axiodrama, Teatro inmediato o de improvisación, Teatro terapéutico y Teatro de creador*. En todos ellos el público es el protagonista y la catarsis surge para aliviar los conflictos de los individuos, partiendo desde la espontaneidad y la improvisación basada en la cotidianidad de los diferentes grupos participantes.

2.1.2. Continuidad y complementación del sociodrama

Décadas posteriores entre 1971 y 1986 aparece Augusto Boal, un escritor dramaturgo y director de teatro brasileño, quien desde su exilio político en Argentina y Perú desarrolla la técnica de *Teatro del Oprimido* que confronta al público y lo pone a pensar, a actuar, a intervenir, convierte este teatro en una herramienta pedagógica, social, cultural, política y terapéutica, dando así continuidad a la técnica del sociodrama y de paso lo complementa (Castillo, 2013). Toma el teatro recíproco de Moreno y funda el *Teatro del pueblo para el pueblo* y establece tres tipos:

1. Teatro de propaganda: busca en la espontaneidad del actor un accionar político, dejando entrever su posición política.
2. Teatro didáctico: parte de los conocimientos prácticos del común de la gente para enriquecerlo, esta es su finalidad y su técnica, un trabajo y aprendizaje colectivo.
3. Teatro cultural: desde lo folclórico y popular moviendo fibras sociales y políticas en la escena y en el público, aquí el cuerpo es el verdadero lenguaje, proyecta su capacidad expresiva y hace surgir el teatro como lenguaje.

Este *Teatro cultural* es desarrollado tanto por Boal, como en sus inicios por Moreno, ellos señalan tres etapas o técnicas para su perfeccionamiento que se describen a continuación:

1. **Dramaturgia simultanea:** en ella la mayoría de las representaciones reflejan la comunidad, el barrio y sus dinámicas internas, y así se construye la obra en la medida que surgen las escenas que dejan entrever la vida de los que actúan.
2. **Teatro imagen:** en el cual no hay una representación escénica tradicional con acción, por el contrario, es la puesta de imágenes congeladas tipo esculturas y a través de ellas se expone la trama y de esta forma se establece la relación del individuo con el grupo.
3. **Teatro foro:** consiste en elegir un tema o situación relevante para todos, en medio de la dramatización se detiene la presentación y se aborda al público con la pregunta de si está de acuerdo con la representación que observa, se escuchan algunas intervenciones y se abre la invitación a relevar el actor y ponerse en sus zapatos, asumir su rol y resolver el conflicto planteado en la dramatización.
4. **Teatro periodístico:** consiste en escenificar variadas noticias, darle vida al periódico.
5. **Teatro fotonovela:** tiene como base la lectura de una fotonovela, la cual se representa y luego de ello se compara con la obra original que se ha leído.

Como se ha planteado hasta ahora, se observan variados métodos para ejecutar y desarrollar un sociodrama, según Castillo: “Al desarrollar un sociodrama muchas de las técnicas del caldeamiento o la dinámica parten del teatro del oprimido” (Castillo, 2013 p. 134), de ahí la importancia de la continuidad que le dio Boal a esta herramienta como práctica e integración social y pedagógica, con una clara ruptura de las normas culturales impuestas, donde se instala un grupo común sin experiencia teatral como protagonista que favorece un cambio de roles y persigue la resolución de uno o varios conflictos como eje central.

2.1.3. Sociodrama real vs. Sociodrama tradicional

Es evidente que en todo proceso social se entremezclan aspectos objetivos y subjetivos y aparece el ser y no ser de las cosas, muchas veces condicionado por la veracidad o la suposición que se tenga frente a la realidad que se plantea, a quien la observa y de esta forma se actúa ya sea en forma espontánea o premeditada. Por ello es necesario esclarecer que se pueden plantear y desarrollar dos tipos de sociodrama (Rojas, 1997 pp.18-19).

1. **Sociodrama tradicional:** en esta puesta la población o comunidad conocerá de antemano lo que va a suceder en un momento y lugar determinado con antelación, la finalidad o pretensión

es descubrir las relaciones entre las personas, los lazos sociales que las unen o separan. En esencia consiste en hacer representar una historia a una persona o a un grupo que se somete a la experiencia y es asistido por un director de escena y en ocasiones también por un auxiliar que llevan al individuo a representar roles como se haría en la vida real y cotidiana de un grupo social.

2. Sociodrama real: este resulta ser más espontáneo, se ha planeado sin que el grupo o individuo esté enterado con anticipación. Su principal propósito es la observación del comportamiento del o los participantes ante una situación hipotéticamente real que se plantee. De esta forma viabiliza que un grupo o individuo se mida hasta donde es capaz de ir ante determinadas situaciones que lo conmuevan y cómo puede encontrar una solución adecuada que lo beneficie en forma individual o colectiva.

Los dos han sido implementados y desarrollados con éxito, evidenciando el potencial que tiene esta herramienta en áreas pedagógica, social, cultural y terapéutica, cabe destacar que en cualquiera de los dos sociodramas el protagonista no es solo un integrante, es todo un grupo que se organiza en torno a roles sociales que tienen en común y los identifica dentro de una ideología colectiva que reelaboran a través de su propia realidad social, con el planteamiento de nuevos matices desde la conducta y el afecto en el que cohabitan en forma natural.

2.1.4. Funcionalidad

El sociodrama tiene como base el teatro ancestral que nació en la Grecia clásica y que desde siempre ha ejercido una gran influencia en el público al que conmueve. Es importante también recordar que en la Edad media la iglesia se sirve de él, con la finalidad de instruir al pueblo en los preceptos cristianos. En la actualidad se usa con fines pedagógicos en forma didáctica y abarca un mundo de posibilidades como lo son las marionetas, los títeres, las máscaras, en fin siempre será digno y divertido con un alto valor educativo y formativo, ya sea posicionando al estudiantado como espectador o como artífice del espectáculo, hecho que potencia la autoestima, el trabajo en grupo, la memoria, la expresión verbal y corporal, la atención, la agilidad mental, entre otras (García, A., 2008 pp. 34-35).

Al aplicar esta técnica se lleva al participante a mirarse en su propio espejo, interactuar con lo observado y proponer una alternativa de cambio, dando cabida a lo que se conoce como

insight emocional o visceral que no es más que una toma de conciencia, que puede facilitar o reforzar aspectos positivos de la personalidad poniendo en escena lo subjetivo en forma objetiva y en ocasiones lo que permanece escondido del ser humano sale a flote, se revela y así el conocimiento se amplía desde lo cotidiano, a través de la reflexión y el análisis que pueda tramitar desde su propia verdad y/o realidad social en forma crítica. Por lo tanto, con el sociodrama la expresión dramática envuelve al individuo y a su grupo en un mundo de fantasía y realidad al mismo tiempo y hace que tanto actores como público desarrollen la emoción y la participación colectiva.

2.2. Sociodrama en el aula

El teatro debe corresponder con los contenidos curriculares y con las experiencias de los estudiantes y así fortalecer destrezas comunicativas, habilidades socioemocionales y como herramienta pedagógica comprometerse a aportar al crecimiento escolar en todas las asignaturas, conducir al éxito académico del estudiantado, favorecer sus experiencias desde su cotidianidad, llevarlo a asumir diferentes roles con creatividad e imaginación, a través de la interacción, que está mediada por instrumentos y fases que se abordan a continuación. Es imprescindible para el docente partir de una prefase dedicada al estudio del contexto social de grupo, de su cultura de su forma de vivir. Luego proyectar lo que será la puesta en escena en ese proceso sociodramático que lleva unos momentos específicos para su práctica.

2.2.1. Competencias básicas teatrales

El teatro en general promueve el desarrollo de competencias que intrínsecamente fortalecen la escenificación de un tema o texto. Es preciso iniciar y nombrar la competencia para integrar códigos comunicacionales, encargada de insertar la palabra que se relaciona con la acción. Luego de esta se presenta la competencia para activar la ficción, el pensamiento estético, a través de un lenguaje metafórico. Seguido está la competencia para activar el pensamiento creativo y utilizarlo en situaciones nuevas y variados contextos donde se pueden resolver conflictos en forma divergente y por último se tiene la competencia para actuar con ética, activando la tolerancia, el respeto y la solidaridad, en pro de mejorar el mundo, iniciando por contextos cercanos como lo son la familia, la escuela y el barrio. Estas competencias requieren de un espacio propicio con unos elementos básicos, que se tratarán en seguida.

2.2.2. Instrumentos

Ojeda (2009 p. 12-13) define cinco instrumentos y aquí tenemos sus especificaciones:

1. Escenario: puede ser planeado o improvisado y acordado con o por los participantes. En este se ejecutarán los diferentes roles y debe salvaguardar la identidad de los participantes.
2. Protagonista: es el grupo en general, el colectivo que participa de forma activa, antes, durante y después de la dramatización.
3. El director: facilita la puesta en común de situaciones y variados roles.
4. Los yo auxiliares: colaboran en escenas donde se requieren personajes que asuman roles que no alcanza a cubrir el grupo protagonista.
5. El público: participa como observador activo y devuelve al colectivo sus vivencias, explorando por lo general situaciones conflictivas.

2.2.3. Fases

Cualquier estrategia que quiera pasar de creativa y novedosa e impactante, debe estar atravesada por el sentir, activar lo emocional en su proceso, los siguientes momentos se estructuran desde la aplicación de un sociodrama (García, Diz, Alonso y López, 1998 p 176-178) y en sentido general, desde el teatro mismo como estrategia didáctica (González, 2012 p.52-53) como etapas que deben darse a la hora de estimular la actividad creativa que entrelace lo cognitivo del aprendizaje con lo emocional. De tal forma que el proceso reactive la capacidad innata que trae el ser humano desde su niñez para imitar a otros semejantes, a la hora de imitar un personaje, un rol, de revivir una escena, todo de forma espontánea con actitud crítica para escuchar y ser escuchados en diferentes escenarios que se desglosan de la siguiente forma:

1. Conciencia del tema y/o texto a tratar: parte de la observación y percepción, al escuchar y visualizar cosas abstractas y concretas y poder determinarlas en un análisis de la realidad social en forma dinámica. Esta fase incluye la formación del grupo y el diseño de normas que creen un clima propicio en el cual se procesará la dramatización.
2. El juego de la sensibilización: sentir la información como algo interesante y que llega y mueve a los participantes a centrar el interés en el tema principal.

3. Pensar la temática en cuanto a personajes y acción: es el resultado de percibir y sensibilizarse para luego poder liberar la energía expresiva. En esta fase preparan a base de ensayos lo que será la puesta en escena, se incluye la toma de decisiones con un estilo democrático y la generación de condiciones favorables para la autorregulación del grupo en pro de lo colectivo. Es importante en este momento establecer los canales comunicativos, incluyendo la preparación del espacio imaginario y el proceso del vestuario, el maquillaje, la música (si la hay) en forma lúdica.

4. La sonorización y la dramatización: aplicar, llevar a la práctica la propuesta escénica donde el estudiante se expresa ante sus compañeros y comparte su experiencia a través de participación espontánea y/o elaborada a través de la dramatización, donde fluya el lenguaje gestual y el corporal. En esta etapa se presenta una estructura dramática a un texto que no la tiene, los estudiantes se valen del *rol playing* (representación de papeles) para vivenciar una situación en un ámbito social, siendo ellos mismos o con la simulación de sujetos imaginarios.

5. Integrar y trascender: la catarsis juega un papel importante para el grupo, cada estudiante es entendido en su actuar y a la vez entiende al otro y se comunican sus puntos de vista. Entonces esta última etapa incluye los comentarios, genera un eco grupal y lleva a la reflexión que puede considerarse como una autoevaluación de la puesta en escena y lo que ella encerró y contempló para cada uno y para el colectivo en general.

2.3. Habilidades comunicativas y emocionales en la dramatización

El repertorio humano de las habilidades sociales va mucho más allá de los conocimientos básicos (lectura, escritura y cálculo). La inteligencia interpersonal es la capacidad para comprender a los demás. Es la que motiva a trabajar cooperativamente permitiendo que cada persona adopte un modelo preciso y realista de sí mismo y sea capaz de usar ese modelo eficazmente en la vida para ello es importante adquirir las habilidades sociales. Es por ello que el docente tiene la responsabilidad de enseñar a los niños y niñas a que desarrollen habilidades sociales que le permitan interactuar con los demás, utilizando expresiones adecuadas y pertinentes a una situación determinada. (Oyola, 2015, p. 55).

Hoy día en tiempos de pospandemia se ha convertido en una política pública tener en cuenta las emociones, los sentimientos y los estados de ánimo a la hora de abordar el aprendizaje de los estudiantes y apoyar sus proyectos de vida y así contribuir al buen clima en el aula, que viabilice la construcción de entornos apropiados que disminuyan la deserción escolar y la repitencia, en pro de la mejora de resultados académicos y el cierre de la brecha educativa que se generó tras la pandemia del Covid-19. En Colombia, el Instituto Colombiano para la Evaluación de la calidad de la educación ICFES determina que educar en lo socioemocional es tarea de todos según la Constitución política de Colombia de 1991 (art. 44) que instala como un deber, generar contextos para el desarrollo integral, posicionando la empatía como eje central de la comunicación y el desarrollo social a través de lo que denomina como competencias emocionales, competencias comunicativas y competencias integradoras (Instituto Colombiano para la Evaluación de la calidad de la educación ICFES, 2021 pp. 10-14).

Pone en plano estas competencias que son viables y válidas a la hora de instalar un sociodrama en el aula de clase, por ejemplo, las Competencias emocionales son necesarias para la identificación y respuesta constructiva ante las emociones propias y de otros, lo cual se visualiza en la catarsis que se presenta en el proceso de la dramatización. De igual forma las Competencias comunicativas se plantean como necesarias para establecer un diálogo constructivo con otros y es lo que se mencionaba con antelación como eco grupal en la última fase, y por supuesto las Competencias integradoras que articulan las dos anteriores y el conocimiento en general. Menciona a la vez a Casel, citado por (ICFES, 2021 p.17) con cinco competencias intrapersonales, interpersonales y cognitivas básicas: autoconciencia, autogestión, conciencia del otro (lenguaje verbal y no verbal), habilidades sociales y toma responsable de decisiones.

2.3.1. Habilidades emocionales

Son aplicables en un sociodrama, entre ellas se encuentran crecer y hacer crecer al grupo, encaminarse a la autonomía, al autocontrol de sus acciones, a la distribución de deberes, la comunicación abierta que propenda por el bienestar grupal a través de la práctica, transformación y análisis de la realidad cotidiana, actitud positiva hacia el cambio, la acción-reflexión y la empatía y en estas el docente que dirige al grupo debe ser un mediador y facilitador y a la vez un canalizador-orientador que lleve al grupo a convertirse en un sujeto

activo de su propio aprendizaje. Al implementar estas habilidades, el estudiante entonces mejora su actitud frente al aula y al proceso educativo en general, desarrolla una percepción positiva y el gusto por las clases, las cuales disfruta y favorece la interacción social en la escuela y de paso contribuyen a un mejor manejo de la timidez para contrarrestarla.

2.3.2. Habilidades comunicativas

Son inherentes al ser humano, le ayudan a transmitir información a través de signos orales y visuales y en el teatro se apoyan de elementos kinésicos, prosódicos y proxémicos, que hacen de la comunicación un proceso obligado e importante en el desarrollo del ser humano y lo beneficia en planos como el social y a futuro el laboral. En los sociodramas las técnicas de implementación desde la dramatización favorecen competencias como la escritura, la cual es más fluido y elaborado, impactando no solo la competencia oral también el nivel literario, puesto que se genera un contexto significativo para comprender el texto. Volviendo a la oralidad, también se beneficia a través de la expresión de oraciones largas con contenido emotivo e imaginativo con fluidez verbal, que atrapa a un público que activa y mejora la habilidad de escucha (Motos, 1996 pp. 83-84). Estas habilidades sin duda alguna promueven el desarrollo del pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la creatividad, la cual será abordada a continuación.

2.4. Creatividad en la educación

El ser humano tiene inherente en su ser la capacidad de crear, de innovar y la educación ha sido a lo largo de la historia de la humanidad testigo de ello, las nuevas tecnologías también lo han llevado a proponer nuevas formas de reinventar el conocimiento. Tras el paso del Covid-19 se evidenciaron situaciones de desigualdad que particularmente en Colombia privaron del acceso a la educación a estudiantes de varios colegios, marcando una brecha que afectó no solo los aprendizajes cognitivos, también los de tipo socioemocional, por tanto la educación en las instituciones precisa renovarse y otorgar prioridad a la interacción y al bienestar de cada estudiante en pro de una formación integral como acto solidario que permita la construcción de un mundo más justo, sostenible, inclusivo y empático que flexibilice y adapte múltiples contextos y necesidades. De esta forma, el docente precisa reinventarse, convertir su aula en un taller de creación y fundamentar así la idea de que la base de todo proceso educativo está

en la óptima relación humana entre estudiantes y profesores (Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación UNESCO, 2020 p.14).

La creatividad juega un papel importante en las instituciones educativas, debe generar espacios de encuentro y socialización que catapulten a sus estudiantes a proyectarse hacia nuevos horizontes donde se recuperen aprendizajes y habilidades relegadas en pandemia, que trasciendan lo académico y sean significativos y acordes a los contextos y a una futura vida laboral. En la actualidad se perciben estudiantes de instituciones de Básica y Secundaria, que denotan una falta de expresión asertiva por diversos factores como la timidez, la ansiedad, el miedo, la inseguridad, la dicción, su escaso vocabulario; todo esto afecta su desarrollo académico, social y a futuro su desempeño laboral. Por lo tanto, el docente debe estimular la creatividad individual y grupal de sus discentes desde el arte, a través de la pedagogía y despertar su sentido crítico que puede explotarse en el canto, la danza, la mímica, la dramatización, entre otras manifestaciones del lenguaje, y no caer en la repetición de conceptos y acciones sin ningún propósito o interés.

Aquí entra la dramática como una oportunidad para producir y crear textos, integrando la lengua y su uso con la literatura, apoyado del enfoque comunicativo que desarrolle el lenguaje oral, la escritura y en sí el proceso que se promueve hacia la puesta en escena. Previo a la dramatización es pertinente el juego, poco estructurado y con mucha diversión, esto facilita la comprensión del proceso que llevará a la representación teatral. El juego para que sea incluido como técnica dramática debe implicar acción, movimiento, ejercitar la imaginación, permitir expresiones lingüísticas y paralingüísticas donde los estudiantes puedan expresar emociones a través de palabras, gestos, movimientos, etc., que implique conexión con aprendizajes nuevos y antiguos.

Por su parte, las actividades de sensibilización llevan a percibir la vivencia de una experiencia a través de todos los sentidos, activando la atención, la concentración, la percepción, la memoria sensorial y la imaginación. La etapa de la sonorización incluye leer el texto, luego recitarlo y si se quiere ponerle sonidos con la misma voz de los actores o con aparatos externos como bocinas o parlantes, en esta etapa se recurre al sonido para expresar emociones, sensaciones, estados anímicos, como un ejercicio para activar la imaginación. Hoy en día con la virtualidad y la tecnología el teatro se ve complementado con ellas y pone en escena algo más que el cuerpo de los actores, así aparecen no solo voces y sonidos, también luces e

imágenes que cobran vida en el escenario. Es un teatro que pretende alcanzar la idea de totalidad al incorporar las nuevas tecnologías a través de *performance* renovados (Abuín, 2008 p.47).

En general para la pedagogía, la creatividad se debe presentar como un proceso, un arte, una habilidad por aprender, una actitud y una aptitud a reforzar a diario. Es a su vez cambio, generación de algo nuevo, un transitar continuo para generar ideas e hipótesis, una divinidad que mueve al estudiante, al docente a expresar su inspiración, es una fuerza que da vida. También es sinónimo de imaginación, ingenuidad, innovación, intuición, invención, descubrimiento y originalidad que se presenta como una cualidad, como un eje originador de un producto o servicio único y novedoso, que implica crear mejores y útiles cosas que ayuden a resolver situaciones. Y tomar decisiones y ante todo la creatividad implica la capacidad para lograr la fantasía, visualizar situaciones. Y percibir con los sentidos.

2.4.1. Perspectiva pedagógica de la creatividad

En las últimas décadas se asume la educación como un proceso mediado por la creatividad, que apunta como ya se ha nombrado, a la formación integral del estudiante y ante ello se plantean en seguida unos preceptos pedagógicos en torno a esta perspectiva de la creatividad según la Doctora en Ciencias de la Comunicación Sara Cuevas Romero (2013 pp.225-226).

2.4.1.1. Creatividad como aptitud del alumno

Se considera a la creatividad como un eje fundamental en el proceso educativo de los estudiantes en el cual se destaca que el aprendizaje ha de presentarse como una faceta innovadora por medio de la creatividad. Puesto que el estudiante tiene inherente a su ser la capacidad creativa y que la escuela a través de la práctica está llamada a potencializarla y de paso fortalecer la dimensión expresiva de diversas formas.

2.4.1.2. Creatividad como proceso de aprendizaje

Retoma a la creatividad como un proceso que se da en cinco niveles, en el primero aparece un encuentro entre una dificultad y el estudiante, en el segundo se ubica y precisa la dificultad, en el tercero se plantea una posible solución al problema, en el cuarto se establecen las consecuencias lógicas de la solución propuesta y en el quinto y último nivel se delimitan las observaciones y procedimientos que suceden en la experimentación y refuerzan o rechazan la propuesta planteada en el tercer nivel. Así mediante este proceso se descubre algo nuevo

o se redescubre lo que otros ya habían encontrado y de esta forma el conocimiento del estudiante crece.

2.4.1.3. Creatividad como producto

Al ser creativo el estudiante produce algo nuevo en su mente, que le genera satisfacción conocer, saber que existe o sorprenderse de lo original y único que acaba de construir.

Se puede entonces asumir a la creatividad como algo necesario e imperativo desde la escuela, que es innato en el estudiante que atraviesa por un proceso y finalmente arroja un producto o resultado.

2.5. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El Aprendizaje Basado en Proyectos desde ahora en adelante referido como ABP, puede ser abordado desde varias perspectivas, en esta ocasión se tendrá en cuenta como estrategia de aprendizaje, pero en general el ABP tiene como principal característica el trabajo en grupo sobre un tema de la realidad, que acuerdan tanto docente como estudiantes y que media los intereses de estos y su finalidad es proponer alternativas en la solución de un problema cotidiano. Los estudiantes y docentes en las aulas de clase por lo general son muy diversos y las diferencias que los caracterizan les ofrece una gran oportunidad para el aprendizaje y los prepara para el trabajo en cualquier contexto, ya sea escolar, familiar, social, familiar, laboral, etc. El éxito de este radica en diseñar instrucciones precisas y establecer roles que permitan a cada participante asumir tareas con responsabilidad y motivación.

El modelo del ABP, tiene como fundamento el constructivismo desde sus raíces con teóricos como Lev Vigotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey, citados en (Galeana, 2006 p.1-2). Quienes se apoyan en el funcionamiento del cerebro humano que guarda y mantiene la información para cuando sea necesaria y también estructuran el cómo aprende el ser humano y hace crecer su aprendizaje con información nueva y a la vez amplía los aprendizajes previos. También desarrolla actividades de aprendizaje interdisciplinarias en las que el estudiante es el centro y protagonista del proceso y del resultado que se desarrollará a largo plazo. Algunas de estas actividades se tendrán en cuenta en la presente propuesta del Sociodrama en el aula y ellas son:

2.5.1. Diseño de proyectos

Incluye un previo análisis y planeación del proyecto, formulación de un objetivo específico, limitación del problema o situación a resolver, identificación de roles de los participantes, entre otros.

2.5.2. Trabajo colaborativo

Conlleva un sentido intencional que favorezca el aprovechamiento de la información y conocimientos previos de cada participante, los recursos materiales con los que cuentan y del tiempo en beneficio del desarrollo del proyecto para minimizar pérdidas y maximizar óptimos resultados que faciliten la obtención del objetivo final trazado desde el inicio.

2.5.3. Trabajo cooperativo

Funciona como una técnica de instrucción que parte desde la creación de grupos pequeños que realizarán actividades de aprendizaje que conllevan el intercambio de saberes de los estudiantes, activados por sus conocimientos previos. Esta técnica promueve la constante retroalimentación y la investigación en el grupo.

2.5.4. Aprendizaje basado en problemas

Actividad que consiste en identificar y establecer una situación problémica que ha permanecido planteada con anterioridad y a la cual se le elaboran etiquetas de comportamiento que respondan a las necesidades del problema.

En general el ABP requiere de constancia, organización, del mejor esfuerzo de los estudiantes y de su docente, quien debe desarrollar modelos innovadores de enseñanza que contribuyan al autoaprendizaje, al desarrollo integral (intelectual y emocional), a la promoción de la investigación, al trabajo colaborativo, al aumento de la motivación y de la creatividad, a la organización y aprovechamiento del tiempo, por lo tanto requiere de una metodología que oriente la realización del proyecto desde el diseño hasta la culminación completa y asertiva del plan trazado, que incluya la superación de dificultades.

2.5.5. Metodología del ABP

Orientada al desarrollo de actividades grupales asesoradas constantemente por el docente, quien es un facilitador que encamina a su grupo a la solución de un problema que demanda autonomía responsable de los estudiantes y el uso de variados recursos. Lo que se proponga

o implemente ha de ser significativo para el colectivo y sumar a su proyecto de vida con miras a su vida académica y laboral, reconociendo factores de riesgo que conlleva el proceso y la búsqueda de alternativas para lograr con éxito el objetivo propuesto. El cual será evaluado en forma integral y reiterada reconociendo el desempeño, las evidencias de aprendizaje y el conocimiento desarrollado por el estudiante, de igual forma una auto y coevaluación que retroalimente de forma efectiva su participación y la de sus compañeros, valorando el ensayo error y cómo lo superan en pro del resultado final.

2.5.6. Implementación del ABP

Para la ejecución el ABP es imprescindible la claridad de los objetivos, el propósito y las expectativas que se establecen del mismo, al igual que esclarecer el tema y delimitar el tiempo para el desarrollo de las actividades de aprendizaje determinando roles y tareas que cumplirán los diferentes participantes en diferentes momentos del proceso, desde la planeación, la ejecución, la revisión y corrección del ensayo error, apoyada en una constante retroalimentación que posibilite corregir y mejorar el producto final que para este caso será la dramatización de una obra literaria a través de un sociodrama y tras la puesta en escena dar paso al cierre final con un debate donde estudiantes, equipos, directivos, familiares y docente que presencien el Sociodrama, analizan resultados y se da un proceso de retroalimentación que favorecerá futuras actividades de aprendizaje.

3. Propuesta didáctica de innovación

Corresponde a una propuesta donde la creatividad y la novedad son imperativas pospandemia Covid-19, como contribución al cierre de la brecha educativa que dejó el aislamiento de los estudiantes, quienes se vieron afectados en su proceso educativo y formativo, tanto en lo cognitivo como en lo socioemocional. Por ende, se parte desde la cotidianidad y la realidad de los discentes, quienes deben asumir roles naturales que respondan a sus vivencias actuales y permitan el correcto manejo de sus emociones, a través del fortalecimiento de las destrezas comunicativas y de las habilidades emocionales, lo cual le facilitará proponer y promover roles contemporáneos a una clásica obra literaria del siglo XX, a través de la adaptación y construcción de un guion teatral moderno basado en la lectura de “Crónica de una muerte anunciada” del escritor colombiano Gabriel García Márquez.

3.1. Presentación

La cotidianidad tal cual se vive hoy en día en las aulas de clase de la mayoría de los colegios distritales de la ciudad de Bogotá, presenta problemáticas en el estudiantado vinculadas a su poca autoestima y a la forma de comunicarse no tan asertiva que demuestra las limitaciones comunicativas de los estudiantes. Con la presente propuesta se pretende mitigar los efectos que dejó la pandemia y generar en el aula de clase la seguridad a la hora de expresarse, a través de procesos de oralidad, escritura e implementación de habilidades emocionales, con actividades novedosas que exploren sus sentimientos y otras que promuevan las Tics que tanto les gustan, de igual forma se potenciará el trabajo en grupo a través del ABP, abordado en el numeral 2.5 del Marco Teórico, cuyo producto final será la representación de un sociodrama tradicional de la adaptación de la obra de Gabriel García Márquez citada con anterioridad.

Las actividades propuestas a continuación impactarán en el desarrollo y perfeccionamiento de las destrezas comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir y estarán enmarcadas en los Derechos Básicos de Aprendizaje, DBA (2016) y bajo los parámetros de los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje (2020), ambos textos emanados por el Ministerio de Educación de Colombia y que constituyen los indicadores que cada estudiante debe saber en lo cognitivo y en lo procedimental y de esta manera alcanzar el nivel esperado en su paso por el sistema educativo colombiano. A esto se suma la nueva política pública de tener muy en cuenta las

Habilidades emocionales, que contemplan los sentimientos, los estados de ánimo, las mismas emociones, que hacen parte de la cotidianidad y deben asegurar un buen clima en el aula de clase y propiciar un entorno adecuado para un óptimo aprendizaje y de paso disminuir la deserción y la repitencia escolar, mejorando de paso los procesos académicos y de igual forma, apoyar a la construcción de sus proyectos de vida.

Las actividades que se implementarán incluyen entre otros, herramientas como: destrezas y rutinas de pensamiento, organizadores gráficos, booktubes, etc., se encuentran organizadas en un cronograma expuesto más adelante, todas ellas aportan progresivamente a la construcción y exposición del producto final del ABP, que tendrá su respectiva retroalimentación grupal y será evaluado a través de una rúbrica disponible en el apartado de evaluación, aunque cabe resaltar que la evaluación será un proceso constante teniendo en cuenta la reflexión, avances y obstáculos que se vayan presentando hasta lograr la puesta en escena del sociodrama.

3.1.1. Contextualización

La presente propuesta ha sido diseñada con el propósito de ser implementada en una institución pública, ubicada en la ciudad de Bogotá en el Barrio Lusitania de la Localidad 8, Kennedy. En la actualidad funciona en jornada única de 6:15 am a 1:15 pm y en jornada nocturna con adultos, de 6 a 10 pm en modalidad mixta, donde el 70% población estudiantil es masculina. Es uno de los colegios más grandes de Bogotá, cuenta con múltiples escenarios deportivos y zonas verdes, siendo las canchas de fútbol las más relevantes con la Escuela de fútbol que funciona luego de la jornada escolar y a la que asiste una gran parte de los estudiantes luego de finalizar su jornada académica.

Cuenta con un Proyecto Educativo Institucional, apoyado en una plataforma como Classroom, que propende por el desarrollo de procesos de pensamiento desde un modelo constructivista, con un enfoque de aprendizaje significativo que favorece la formación de ciudadanos líderes que desarrollen la capacidad de interpretar las nuevas realidades, respondan a las exigencias del mundo actual y su globalización, transformen su entorno personal, familiar, social, etc., con el uso de herramientas propias del ámbito de la investigación, el pensamiento crítico, el deporte, el inglés como segunda lengua, la cultura, la ciencia y la tecnología.

En el plano socioemocional, se visualizan algunas prácticas de conductas de riesgo como: agresión verbal y física entre estudiantes, consumo de sustancias psicoactivas, cutting, mala alimentación (consumo de dulces y comida chatarra) e ideación suicida, no en un alto porcentaje, pero sí lo suficiente para preocupar a la comunidad educativa, quien aporta una buena disposición, apoyo y comunicación y reconoce que hay mucho por trabajar en cuanto al uso del lenguaje, a la responsabilidad y lo socioemocional, para mitigar la afectación de la integridad del alumnado con la presencia de factores de riesgo y que recae a la vez en el aspecto académico con un bajo rendimiento escolar y comunicativo en general. Así que el camino a seguir debe responder a una gran pregunta ¿Cómo reducir la brecha educativa y mitigar la deserción, pérdida de año y conductas de riesgo? (Espinosa, 2022)

Y finalmente, lo que tiene que ver con el aspecto académico desde la Lengua Castellana, se percibe un bajo dominio de las habilidades comunicativas en ejes como: la comprensión lectora, la expresión tanto escrita como oral, se evidencia una lectura lenta, silábica, con fallos de fluidez en palabras complejas. En los textos escritos se aprecia disgrafía, poca conciencia ortográfica, omisión y/o transposición de palabras o partes de palabras, cambio de algunos sonidos por otros, todo lo anterior atravesado por el temor a ser visto y escuchado por docentes y compañeros que están frente a ellos, sin la intermediación de una cámara, por ello algunos estudiantes aún persisten en el uso del tapabocas.

3.2. Objetivos de la propuesta didáctica

3.2.1. Objetivo general

Mejorar las habilidades comunicativas y emocionales de estudiantes de grado octavo, a través del Aprendizaje Basado en Proyectos, cuyo producto final será un Sociodrama tradicional basado en la obra literaria “Crónica de una muerte anunciada de Gabriel García Márquez”

3.2.2. Objetivos específicos

- ◆ Generar en el aula un entorno apropiado que permita el desarrollo integral estudiantil.
- ◆ Establecer con y entre los estudiantes, un diálogo constructivo que favorezca la comunicación asertiva y el trabajo en grupo.
- ◆ Potencializar las habilidades digitales mediante el uso de las Tics.
- ◆ Implementar actividades dinámicas y novedosas que conlleven al mejoramiento de la comprensión y de la expresión oral y escrita.

- ◆ Lograr que los estudiantes representen diferentes roles de la realidad social y ofrezcan alternativas proactivas frente a problemáticas ciudadanas.
- ◆ Recuperar aprendizajes que trasciendan lo académico y sean significativos para el proyecto de vida de los estudiantes.

3.3. Destinatarios

Esta propuesta está diseñada para ser aplicada en grado 8° de la Educación Básica, con estudiantes que oscilan entre los 13 y 15 años y en su gran mayoría pertenecen al género masculino, en general conviven con su familia, las cuales son muy diversas, se aprecian entornos con pocos recursos económicos y formación educativa muy básica, hasta familias con solvencia económica buena y progenitores de nivel académico universitario. En el aspecto cultural, se aprecian bajos niveles de lectura y por ende de expresión oral, no hay un gusto por el arte y la cultura en general, pero sí por el uso de redes sociales y el fútbol. La mayoría de los estudiantes permanecen solos en casa, algunos ya trabajan y colaboran con el sustento económico de sus hogares, carecen de buen acompañamiento y seguimiento escolar (Espinosa 2022).

Es necesario y se vuelve una tarea imperativa fortalecer la autoestima de los estudiantes desde el lenguaje verbal a través de las palabras orales y escritas y también desde el lenguaje no verbal con expresiones corporales, incluso con la persistencia de algunos discentes frente al uso del tapabocas para sentirse seguros, pues se sienten feos y represan sus emociones tras esta mascarilla. Adicional para otros, los factores de riesgo en los que caen son su forma de expresión, agrediendo su mismo cuerpo y que se convierte en una especie de ruleta rusa que atenta contra la integridad y la vida misma, a través de ideaciones suicidas.

3.4. Contenidos

Corresponden a los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje (2020), a los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) (2016), y a los Lineamientos curriculares de Lengua castellana (1998), emanados por el Ministerio de Educación de Colombia y que establecen los indicadores que cada estudiante debe saber y saber hacer en determinados contextos y así lograr el nivel de calidad que se espera tras su paso por el sistema educativo. Se presentan como un criterio claro que es de carácter público y de alguna forma es una medida de si el estudiante o institución logran unos parámetros comunes con calidad, se asumen como una

brújula para dar el correcto rumbo e ir avanzando en conocimientos y destrezas. Aquí se abordarán el lenguaje tanto verbal como no verbal, que ha hecho evolucionar al ser humano y ha creado un universo de significados y sistemas simbólicos que interpretan y transforman el mundo en forma individual y colectiva a través de la interacción y la actividad lingüística en la comprensión y producción de textos.

El desarrollo del lenguaje se implementará a través de seis dimensiones: comunicación, transmisión de información, representación de la realidad, expresión de los sentimientos y potencialidades estéticas, el ejercicio de una ciudadanía responsable y el sentido de la propia existencia. Y a partir de los factores de organización de los Estándares: producción textual, comprensión e interpretación textual, literatura, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y ética de la comunicación (2020). Y en cuanto al currículo de Lengua Castellana que articula al PEI, entendido como dinámica de reflexión permanente, se plantea la formación del ciudadano, la vocación autodidacta, el espíritu crítico, la autonomía, el proceso lector, que lleva inmerso: gramática, semántica, sintaxis, morfología y las cuatro habilidades o destrezas comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir), contemplados en los lineamientos curriculares (1998). Finalmente, todo bajo la Ley general de educación (1994).

3.5. Metodología

La metodología a implementar es la del Aprendizaje Basado en Proyectos ABP, donde el docente tiene el rol de facilitador y los estudiantes son los protagonistas del aprendizaje, a través del cual realizarán un producto concreto como lo es el sociodrama, atravesando una serie de actividades que apoyarán su proceso para la resolución de la situación planteada en torno al tema central y que responderá a la gran pregunta ¿Pueden nuestras acciones y emociones trascender en la vida, integridad y honra de un ser humano? Esta pregunta sitúa a los estudiantes en el contexto de lo que hacen o dejan de hacer y cómo esto influye no solo en sus vidas, sino en las de otros con los que se relacionan o conviven en espacios cercanos. Y para resolver esta pregunta deberán movilizar conocimientos, habilidades y actitudes en forma colaborativa, responsable y con gran liderazgo. El ABP como metodología activa les permitirá investigar, crear, aprender y aplicar lo aprendido en situaciones reales, para luego compartir su experiencia con otras personas y finalmente analizar los resultados.

Esta metodología tendrá como apoyo estrategias que potencialicen las fortalezas internas de los estudiantes y contribuyan al fortalecimiento de habilidades comunicativas y competencias socioemocionales, para contrarrestar no solo las debilidades que presenta la institución, sino también las amenazas a las que se ha visto expuesta la comunidad educativa tras la pandemia por Covid-19. Estrategias basadas en actividades lúdicas, algunas individuales otras grupales, que permitan disfrutar el proceso de enseñanza del maestro y el del aprendizaje de sus estudiantes, en torno al uso adecuado y asertivo del lenguaje que permita mejorar habilidades comunicativas y socioemocionales, en pro de la formación de ciudadanos felices, seguros y sanos emocionalmente que por ende desarrollen valores como la responsabilidad y mejoren su rendimiento académico en todas las áreas del conocimiento.

Se iniciará con actividades que le ayuden a reconocerse y proyectarse a futuro, se realizará un sociodrama real que les permitirá expresar sus emociones, luego actividades que potencien las destrezas comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir), a través de algunos medios audiovisuales mediados por las Tics y otros tradicionales que se citarán más adelante, en fin recursos y actividades que estarán encadenadas en un cronograma y facilitarán el diseño y puesta final en escena del sociodrama, adaptado de la obra de Gabriel García Márquez "Crónica de una muerte anunciada". Las actividades se organizarán teniendo en cuenta el horario académico de 4 bloques semanales de 45 minutos cada uno y que están agrupados de a 2 bloques por día, es decir cada encuentro es de 1 hora y 30 minutos.

Y en concordancia con el PEI del Colegio que lleva como título "Edificamos Futuro" y que se preocupa por hacer de sus estudiantes unos buenos ciudadanos, esta propuesta propende por apoyar los proyectos de vida de sus estudiantes, generar bienestar humano, priorizar su participación, persistir en la búsqueda del empoderamiento a través de su autoestima y encaminarlos a la toma de buenas decisiones, so pretexto de una educación integral e inclusiva, en la que algunos miembros de la comunidad educativa participarán directa o indirectamente en el proyecto con sus ideas y conocimientos. Entre otros, los docentes directivos, los docentes de áreas como tecnología, sociales, orientación y humanidades y también sus familiares.

Los recursos necesarios para implementar esta propuesta son:

- ◆ Recursos formales: aula, zonas comunes: patio, restaurante, bosque, teatro, etc.

- ◆ Recursos humanos: estudiantes, docentes, directivos docentes, familiares.
- ◆ Recursos materiales: obra literaria “Crónica de una muerte anunciada”, organizadores gráficos, pizarra, Smart tv, computador, internet, parlantes, cámaras, móviles, vestuario, cuadernos, colores, rotuladores, bolígrafos, juegos.

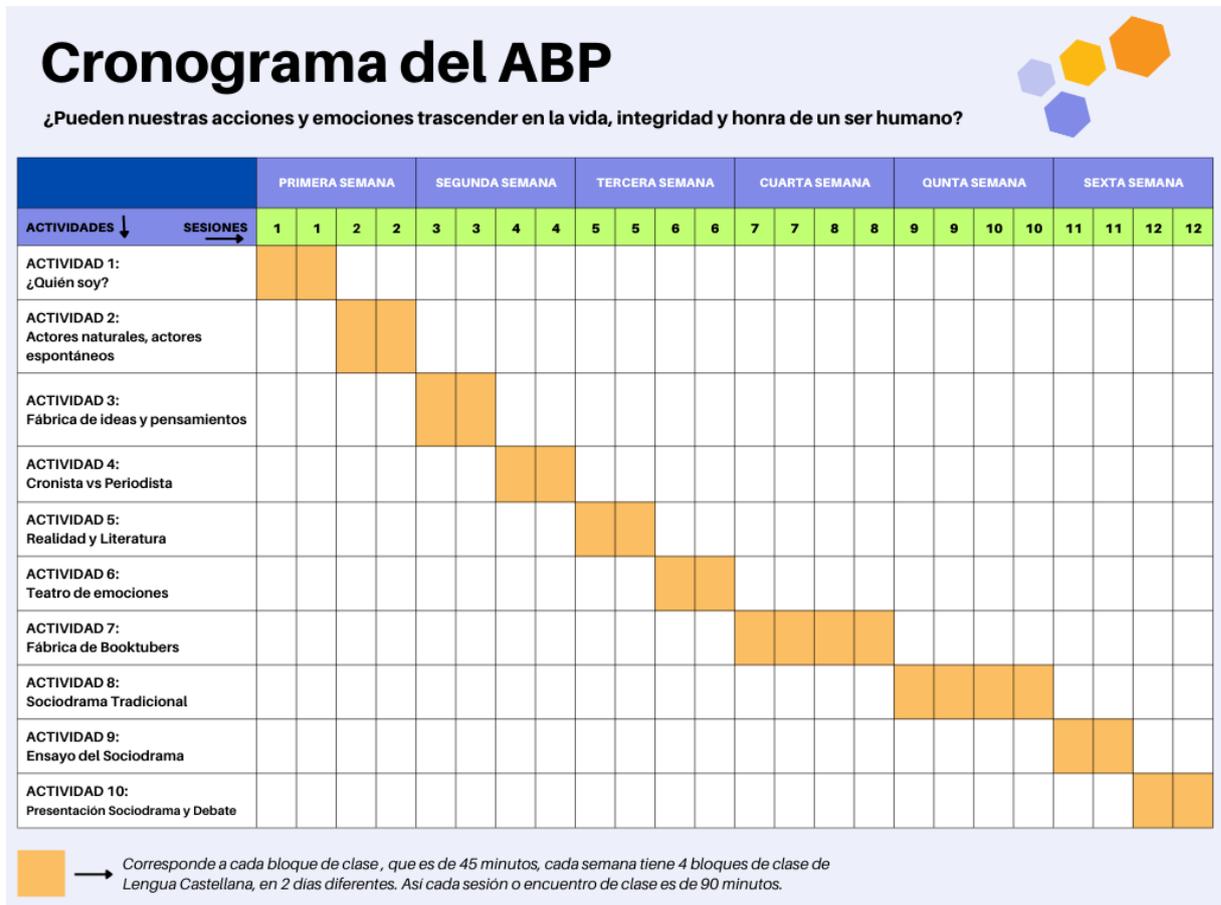
3.6. Cronograma

A continuación, encuentra la organización y secuenciación de las actividades del ABP, las cuales se enmarcan en un espacio temporal de seis semanas, equivalentes a la mitad de un periodo trimestral académico que oscila entre 13 semanas en promedio y que para la asignatura de Lengua Castellana lleva una carga académica de 4 momentos de 45 minutos por semana, repartidas en 2 días, cada uno con una duración de 90 minutos por sesión. El presente ABP incurre en la temática del Sociodrama en relación con las habilidades comunicativas y las socioemocionales y las 10 actividades propuestas responden a la pregunta guía que se llevará a lo largo de todo el proyecto ¿Pueden nuestras acciones y emociones trascender en la vida, integridad y honra de un ser humano?, y que irán formando y moldeando sus habilidades y expresividad para ponerla en escena o al servicio de ella en la exposición del producto final al culminar el ABP.

Las siguientes actividades parten desde el trabajo individual que luego (desde la primera sesión) lo proyecta a reconocerse dentro de un grupo y lo consolida como ente importante para la clase y la sociedad en general, a la vez que lo lleva siempre a cuestionarse en su quehacer cotidiano en relación con los otros. La mayoría de las actividades se realizarán en grupo, aportando a la formación cooperativa y grupal donde se resalta la toma de decisiones en un grupo heterogéneo, con el cual se alcancen objetivos y metas y se consiga la elaboración y exposición del producto final, donde ellos serán los principales protagonistas y sus padres y/o cuidadores los invitados de honor.

Dentro del cronograma no se detalla la evaluación, puesto que se considera como un proceso continuo de tipo formativo más que sumativo, y que en las diversas actividades se detalla y se ampliará y complementará más adelante en el apartado específico para este fin.

Tabla 1. Cronograma



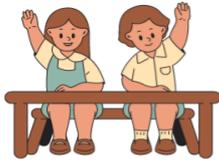
Fuente: elaboración propia

3.7. Actividades

Son 10 en total y están secuenciadas y organizadas de tal forma que respondan al proceso del proyecto en pro de la construcción del sociodrama final, de igual forma están conectadas con la malla curricular de Grado 8° en cuanto a temáticas específicas como la crónica, la narración, la dramática entre otras, al desarrollo del Plan Lector y al Proyecto Educativo Institucional (PEI). Cabe también resaltar que en caso de existir estudiantes con Necesidades Especiales Educativas (NEE), se determinarán junto con el área de orientación, quien atiende los casos de inclusión y atención a la diversidad y traza indicaciones y de esta forma ajustar las actividades para suplir las NEE que se llegasen a presentar. Sin embargo, esta propuesta está pensada en el diseño de actividades al alcance de todos los alumnos especialmente por su carácter cooperativo y de trabajo en equipo, basada en el Diseño Universal de Aprendizaje

(DUA), donde la información que se comparte se encuentra en múltiples formas (Pastor, 2018), lo cual hace más llamativo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 2. Actividad 1: ¿Quién soy?



Actividad de clase #1: ¿Quién soy?

Actividad para (re) conocernos y respetarnos en la diferencia.

OBJETIVOS:

- Fortalecer la ética de la comunicación a través de la escritura y la oralidad.
- Explorar desde lo subjetivo y los sentimientos, posibles y diferentes roles que podrían asumir los estudiantes en lo estético.
- Contribuir en la formación de estudiantes autónomos y conscientes, que utilicen el lenguaje basado en su cotidianidad.

COMPETENCIAS/ DESTREZAS/ HABILIDADES:

- Ética de la comunicación y destrezas comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir.
- Autoconciencia, motivación y empatía.

RECURSOS:

- *Humanos: estudiantes, y docente.
- *Materiales: hojas y lapiceros

DURACIÓN:

*1:30 minutos.



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Entrega del siguiente cuestionario a cada estudiante:

1. ¿Con quién vives?
2. ¿Qué te gusta y disgusta de estudiar?
3. ¿Cuáles son tus clases favoritas?
4. ¿Qué clases no te gustan tanto?
5. ¿Qué le cambiarías al mundo?
6. ¿Cuál es tu música y comida favorita?
7. ¿Cuál es tu mayor miedo?
8. ¿Cuál es tu sueño?
9. ¿A quién admiras?
10. ¿Qué profesión quieres para ti?

2. Luego de resolverlo lo entregan al docente quien los mezcla y reparte uno a cada estudiante, teniendo en cuenta que ninguno quede con el suyo.

3. Cada estudiante leerá las respuestas de su compañero sin decir su nombre y los demás intentarán descubrir de quién se trata.

4. Rellenar la Autoevaluación en forma individual y socialización grupal de la misma.



AUTOEVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Marca X en la casilla que consideres en cada enunciado, siendo 1 lo más bajo y difícil y 5 lo más alto y fácil.	1	2	3	4	5
Reconoce y expresa características personales: su nombre, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.					
Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.					
Reconoce y nombra características personales de sus compañeros.					
Convive y se divierte con sus compañeros.					

Fuente: elaboración propia

Con esta actividad inicia formalmente el ABP y el día que se implemente quedará como deber a toda la clase iniciar la lectura del texto “Crónica de una muerte anunciada” de Gabriel García Márquez como parte del plan lector institucional y de la estrategia en curso.

Tabla 3. Actividad 2: Actores naturales, actores espontáneos.



Actividad de clase #2: Actores naturales, actores espontáneos

Sociodrama Real

OBJETIVOS:

- Utilizar el sociodrama real para representar una situación de la cotidianidad.
- Analizar el tema de la convivencia con base en situaciones o hechos de la vida real.
- Fortalecer la ética de la comunicación a través de la oralidad.
- Explorar desde lo subjetivo y los sentimientos, posibles y diferentes roles que podrían asumir los estudiantes en lo estético.

COMPETENCIAS/ DESTREZAS/ HABILIDADES:

- Comprensión e interpretación textual, Ética de la comunicación y destrezas comunicativas: escuchar y hablar, lenguaje no verbal.
- Empatía, autogestión, autoconciencia, toma de decisiones y conciencia del otro.

RECURSOS:

- *Humanos: estudiantes y docentes.
- *Materiales: aula, pizarrón y marcador.

DURACIÓN:

*1:30 minutos.



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. El docente titular de la clase de castellano, dice a los estudiantes que hay una información importante que comunicarles y que mientras llega el coordinador/a, va adelantando e inicia. (Va a actuar y a dar una información que no es cierta, pero que hará pasar como verdadera, con la intención de que los estudiantes actúen naturalmente frente a un hecho convivencial que los afectará, generando un sociodrama real en el aula.
2. En complicidad con un colega suyo (coordinador o profesor), el docente dice que las zonas de descanso del colegio serán divididas para chicos y chicas y que no compartirán ese tiempo juntos, puesto que se presentó una pelea de 2 chicos por el amor de una chica y que aunque muchos compañeros sabían que un estudiante sería golpeado, nadie dijo nada y fueron permisivos y cómplices en lo sucedido.
3. Inicio del sociodrama real, donde estudiantes actuarán naturalmente frente a la situación planteada y los docentes a cargo guiarán la discusión, acuerdos y desacuerdos que se planteen en la actividad.
4. Exposición de la verdad y explicación del porqué del ejercicio en el cual han actuado sin saberlo. Análisis de la situación que acaban de representar, distinguiendo roles de sus compañeros, identificando la actuación natural que se tiene frente a problemáticas de la cotidianidad.
5. Conceptualización breve del sociodrama real e introducción del ABP, indicando que desde la actividad 1 de la clase anterior, donde se reconocían con sus gustos y habilidades, se están preparando para la realización del producto final que deberán presentar del proyecto y que se ampliará la siguiente clase.

EVALUACIÓN

Al finalizar la actividad se evaluará, teniendo en cuenta la auto y coevaluación oral, que les permitirá validar o no las actuaciones de los compañeros y del grupo en general frente al tema abordado en clase, teniendo en cuenta el respeto y la ética frente a las valoraciones que hagan de la clase en general.



Tabla 4. Actividad 3: Fábrica de ideas y pensamientos.



Actividad de clase #3: Fábrica de ideas y pensamientos

Sociodrama Tradicional

OBJETIVOS:

- Construir el concepto de sociodrama a través de una experiencia vivida.
- Organizar y analizar la información digital, evaluando importancia y relevancia.
- Fortalecer la ética de la comunicación a través de la oralidad.
- Compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales.
- Crear y editar contenidos nuevos, integrando y reelaborando conocimientos y contenidos previos.

COMPETENCIAS/ DESTREZAS/ HABILIDADES:

- Competencias Digitales, Producción textual, Sistemas simbólicos y destrezas comunicativas: escuchar y hablar.
- Autogestión, toma de decisiones, habilidades sociales.

RECURSOS:

- *Humanos: estudiantes y docentes.
- *Materiales: PC, tablets, ordenador gráfico y Smart TV.

DURACIÓN:

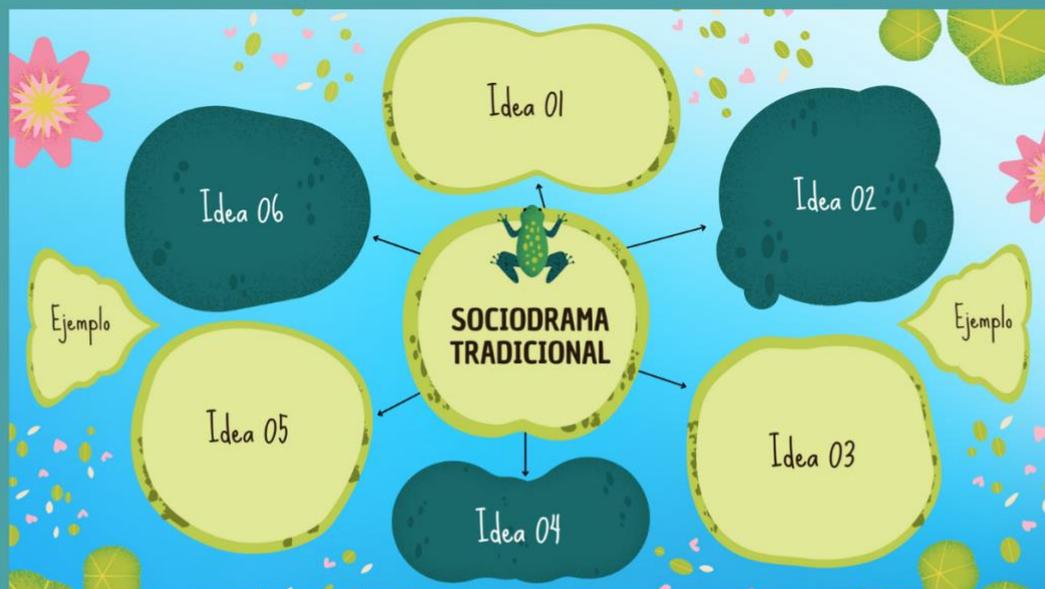
- *1:30 minutos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. En grupos de 4 estudiantes, rellenar on line y subir a Classroom la siguiente destreza mental: lluvia de ideas, teniendo en cuenta la experiencia de la clase anterior con el sociodrama real. Disponible en:

[https://www.canva.com/design/DAFZ8mlaZu4/14Z_iAMtg5BCip3KSXOjWQ/edit?](https://www.canva.com/design/DAFZ8mlaZu4/14Z_iAMtg5BCip3KSXOjWQ/edit?utm_content=DAFZ8mlaZu4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[utm_content=DAFZ8mlaZu4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFZ8mlaZu4/14Z_iAMtg5BCip3KSXOjWQ/edit?utm_content=DAFZ8mlaZu4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



2. Socialización en un Smart TV de la lluvia de ideas, a través de breve exposición por grupos.

3. Explicación y ampliación por parte del profesor del concepto trabajado, Sociodrama tradicional.

4. Presentación y resolución de dudas en torno al ABP y a la correspondiente rúbrica de evaluación.

HETEROEVALUACIÓN

El docente pasa por los diferentes grupos apoyando las ideas que vayan surgiendo y dando validez a los razonamientos que van plasmando en el ordenador gráfico.

Tabla 5. Actividad 4: Cronista vs Periodista.



Actividad de clase #4: Cronista vs Periodista

La Crónica

OBJETIVOS:

- Construir el concepto de crónica a través de una lectura y un ordenador gráfico.
- Organizar y analizar la información digital, evaluando importancia y relevancia.
- Fortalecer la ética de la comunicación a través de la oralidad.
- Compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales.
- Crear y editar contenidos nuevos, integrando y reelaborando conocimientos y contenidos previos.

COMPETENCIAS/ DESTREZAS/ HABILIDADES:

- Competencias Digitales, Producción textual, Sistemas simbólicos y destrezas comunicativas: escuchar, hablar, y escribir.
- Autogestión, toma de decisiones, habilidades sociales.

RECURSOS:

- *Humanos: estudiantes y docentes.
- *Materiales: PC, tablets, ordenador gráfico y Smart TV.

DURACIÓN:

- *1:30 minutos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Lectura individual acerca de la crónica, ver Anexo A.
2. En grupos de 4 estudiantes, rellenar on line y subir a Classroom la siguiente rutina de pensamiento: mapa mental, teniendo en cuenta la experiencia de la clase anterior con el sociodrama real. Disponible en:

https://www.canva.com/design/DAFaB73mBWg/MQ4E85MTZIBhmqGmW9VcmA/edit?utm_content=DAFaB73mBWg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



3. Socialización en un Smart TV del mapa mental, a través de breve exposición por grupos.
4. Explicación y ampliación por parte del profesor del concepto trabajado, La crónica.
5. Relacionar y exponer oralmente sus ideas frente el concepto trabajado con el libro que están leyendo "Crónica de una muerte anunciada, el docente dirige el conversatorio en torno a este tema".

HETEROEVALUACIÓN

El docente pasa por los diferentes grupos apoyando las ideas que vayan surgiendo y dando validez a los razonamientos que van plasmando en el ordenador gráfico.

Tabla 6. Actividad 5.1: Realidad y literatura.



Actividad de clase #5: Realidad y Literatura

Rutinas de
pensamiento

OBJETIVOS:

- Fortalecer la destreza comunicativa Escuchar, a través de un podcast.
- Leer comprensivamente textos narrativos.
- Fortalecer la ética de la comunicación a través de la oralidad.
- Identificar y diferenciar la estructura de textos narrativos en crónicas (periodística y literaria).
- Recrear y contrastar información a través de Rutinas de pensamiento.

COMPETENCIAS/ DESTREZAS/ HABILIDADES:

- Producción textual, Sistemas simbólicos y destrezas comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir.
- Autogestión, toma de decisiones, habilidades sociales.

RECURSOS:

- *Humanos: estudiantes y docente.
- *Materiales: parlante, ordenadores: gráficos, Rutinas de pensamiento, fragmento de un texto.

DURACIÓN:

*1:30 minutos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Recordar la estructura general de la crónica vista la clase anterior.
2. Escuchar el podcast: "Quinientos" el Naúfrago que duró 5 días perdido en el mar. Disponible en:
<https://open.spotify.com/episode/4Tf6b9eY67YiCUcvISPDhC?si=tBc2T7APRzq1wvYTUvLqg>
3. Discusión grupal oral: ¿Es el anterior relato una crónica? ¿Por qué sí o no?
4. En grupos de 4 estudiantes, rellenar la siguiente Rutina de pensamiento en un ordenador gráfico, respondiendo en cada uno de los recuadros del signo de interrogación a las preguntas.

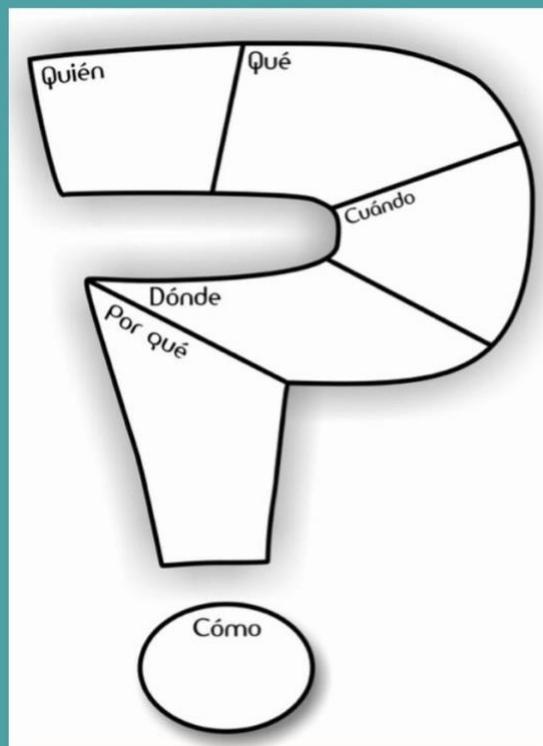


Tabla 7. Actividad 5.2: Realidad y literatura.



Actividad de clase #5: Realidad y Literatura

Rutinas de
pensamiento

CONTINUACIÓN DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

5. Leer y comentar en grupo un Fragmento de "Crónica de una muerte anunciada de Gabriel García Márquez. ver Anexo B.
6. Rellenar la siguiente Rutina de pensamiento en un ordenador gráfico, con el mismo grupo.

RUTINA DE PENSAMIENTO

Compara y contrasta las dos narraciones

<p style="text-align: center;">"QUINIENTOS" EL NAÚFRAGO QUE DURÓ 5 DÍAS PERDIDO EN EL MAR</p> <p style="text-align: center;">Dibuja una imagen que represente el texto</p>		<p style="text-align: center;">FRAGMENTO "CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA"</p> <p style="text-align: center;">Dibuja una imagen que represente el texto</p>
<p style="text-align: center;">EN QUÉ SE PARECEN</p> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>		
<p style="text-align: center;">EN QUÉ SE DIFERENCIAN</p> <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div>		<p style="text-align: center;">EN QUÉ SE DIFERENCIAN</p> <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div>

7. Socialización a través de exposición oral de las 2 rutinas de pensamiento.
8. Cierre de la actividad, recordando la lectura completa del texto literario asignado para realizar el sociodrama.

HETERO y COEVALUACIÓN

El docente pasa por los diferentes grupos apoyando las ideas que vayan surgiendo y dando validez a los razonamientos que van plasmando en los ordenadores gráficos.

Los estudiantes van validando y valorando el trabajo expuesto de los diferentes grupos

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Actividad 6.1: Teatro de emociones.



Actividad de clase #6:
 Teatro de emociones

**Expresión
 Corporal**

OBJETIVOS:

- Comprender el concepto de lenguaje no verbal a través de la expresión corporal y su importancia.
- Potenciar la creatividad a partir de la improvisación y dramatización.
- Fortalecer la ética de la comunicación a través del rol playing.
- Identificar emociones presentes en los personajes de "Crónica de una muerte anunciada".
- Focalizar información a través de Rutinas de pensamiento.

COMPETENCIAS/ DESTREZAS/ HABILIDADES:

- Ética de la comunicación, Sistemas simbólicos y destrezas comunicativas: escuchar , hablar.
- Autogestión, toma de decisiones, motivación, habilidades sociales.

RECURSOS:

- *Humanos: estudiantes y docente.
- *Materiales: cartulinas, hojas de papel, lápiz, colores, rutina de pensamiento.

DURACIÓN:

*1:30 minutos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. En grupos de 4 estudiantes, rellenar la siguiente Rutina de pensamiento en un ordenador gráfico.

**Conociendo las emociones de personajes de
 Crónica de una muerte anunciada**

Nombre del personaje	Emociones del personaje	Color que das a las emociones



2. Socialización a través de exposición oral de la rutina de pensamiento.

Tabla 9. Actividad 6.2: Teatro de emociones.



Actividad de clase #6: Teatro de emociones

Expresión
Corporal

CONTINUACIÓN DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

3. En tarjetas de cartulina escribir una a una las emociones concertadas agregando el color o un símbolo que las represente.
4. Reunir todas las tarjetas, luego de cada grupo va saliendo un participante, quien elige una tarjeta y mediante movimientos corporales, representa la emoción que le corresponde y los demás estudiantes de todo la clase van adivinando a qué emoción corresponde su actuación.
5. Explicar cómo el lenguaje no verbal es importante y hace parte importante de la comunicación.
5. Identificar a través de la expresión oral, según las emociones identificadas a quién se parecen o quisieran parecer de los personajes de la novela Crónica de una muerte anunciada. Justificar.



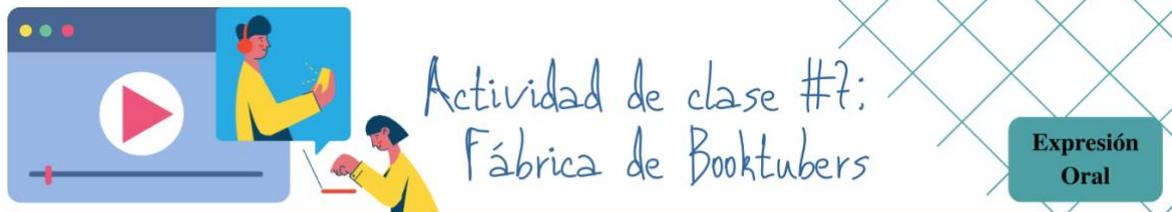
HETERO, COE y AUTOEVALUACIÓN

1. El docente pasa por los diferentes grupos apoyando las ideas que vayan surgiendo y dando validez a la información que van plasmando en el ordenador gráfico de la Rutina de Pensamiento.
2. Los estudiantes van validando y valorando el trabajo expuesto de los diferentes grupos.
3. Pueden escoger dos ganadores: quien mayor cantidad de veces adivinó la emoción o quien realizó la mejor interpretación.
4. Rellenar la autoevaluación en forma individual para que reflexionen sobre su proceso de aprendizaje y el método aplicado. Finalizar con la socialización grupal de la misma.

La actividad... / CRITERIOS	Estoy totalmente de acuerdo	Estoy de acuerdo	No estoy muy de acuerdo	No estoy para nada de acuerdo
... me ha parecido dinámica y divertida.				
... me ha permitido expresarme mejor.				
... me hace pensar en mi realidad.				
... me permitió fijarme en mi lenguaje corporal y lo que significa.				
... me permitió contrastar la realidad con la literatura				

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. Actividad 7.1: Fábrica de Booktubers.



OBJETIVOS:

- Comprender, extraer y difundir información relevante de un texto literario.
- Potenciar la fluidez verbal y la creatividad a partir de la oralidad.
- Demostrar seguridad y disposición a través del discurso oral.
- Interactuar con las Tic para producir un material digital audiovisual.
- Focalizar información a través de Rutinas de pensamiento.

COMPETENCIAS/ DESTREZAS/ HABILIDADES:

- Comprensión, interpretación y producción textual, Comunicación y Sistemas simbólicos, Literatura y destrezas comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir.
- Autoeficacia, Autorregulación, Determinación, Toma de decisiones, Motivación.

RECURSOS:

- *Humanos: estudiantes y docente.
- *Materiales: Obra literaria, celular o PC, hojas de papel, lápiz, colores, rutinas de pensamiento.

DURACIÓN:

*3 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Ver el video ¿Cómo ser un Booktuber? Disponible en el link: <https://youtu.be/YDhS-6oMzkl>
2. Rellenar el siguiente ordenador gráfico teniendo en cuenta a lectura de "Crónica de una muerte anunciada" de Gabriel García Márquez (actividad individual).



Fuente: elaboración propia

Tabla 11. Actividad 7.2: Fábrica de Booktubers.



Actividad de clase #7: Fábrica de Booktubers

Expresión Oral

CONTINUACIÓN DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

3. Socialización de la Rutina de Pensamiento, haciendo énfasis en la diversidad de puntos de vista y opiniones.
4. Exposición docente en torno al suceso real que inspiró al escritor colombiano a escribir esta crónica: Margarita Chicasalas, encarnada en Ángela Vicario, fue un personaje real de los años 50's 60's en un pueblo de la Costa Colombiana. Y Cayetano Gentil, inspiró el personaje de Santiago Nasar, pariente relacionado con los padres de Gabo (Gabriel y Luisa).
5. Conversatorio en torno a la obra literaria. Preguntas sugeridas:
 - Ángela Vicario elige a Santiago Nasar ¿Cuál es la razón?
 - Si Santiago hubiese sido inocente ¿Por qué lo acusó a él?
 - ¿Por qué crees que ningún habitante del pueblo logró salvar a Santiago?
 - ¿Cómo crees que las especulaciones y los rumores de todos los del pueblo afectaron en el suceso?
 - ¿Realmente la novela es una crónica o es una novela disfrazada de crónica?
 - ¿Era inevitable que se cometiera este crimen? Justificar respuesta.
 - ¿Qué acciones violentas se cometen a diario en situaciones igualmente absurdas?
 - ¿Cómo crees que las cosas hubiesen podido ser diferentes?
 - ¿Crees que la historia de amor entre Ángela Vicario y Bayardo San Román se desarrolló con la separación?
6. Reflexión: Se plantea la siguiente frase "La verdad absoluta no existe". Estudiantes expresan sus ideas, emociones, sentimientos en torno a esta.
7. Con los datos del organizador gráfico escribir el guion del Booktube, que grabarán, teniendo en cuenta:
 - La duración del video sugerida es de 2 a 3 minutos, así que deben ser concretos.
 - Repasar el guion, no se trata de memorizarlo, evitar leer mientras lo grabas y hacer pre ensayos de grabación.
 - Revisar: tono de voz (no gritar, ni que se escuche muy bajo) y que no haya mucho ruido externo .
 - Buscar un buen escenario o recrearlo con ayuda de fondos alusivos a la obra literaria.
 - Tener cuidado de no hacer spoilers.
 - Fijar el móvil o la cámara, para que no se desenfoque y quede movido el video.
 - Con ayuda de herramientas o aplicaciones digitales editar el video y apoyarse en clases de tecnología.
 - Incluir carteles y efectos sonoros y/o visuales, música, etc., harán del Booktube un trabajo atractivo.
8. Como deber para la casa se asigna la grabación del Booktube y subirlo al Classroom.



EVALUACIÓN: a través de la siguiente lista de cotejo el docente evaluará el trabajo realizado por cada estudiante.

INDICADORES	SÍ	NO	Mediana mente	OBSERVACIONES
Rellena adecuadamente el ordenador gráfico propuesto				
Participa en el conversatorio con sus ideas, pensamientos y sentimientos				
Elabora el guion guía para la elaboración del Booktube				
Graba y comparte el video en el tiempo indicado				
Demuestra creatividad y expresión oral fluida				

Fuente: elaboración propia

Tabla 12. Actividad 8.1: Sociodrama.



Actividad de clase #8: Sociodrama Tradicional

La puesta en escena

OBJETIVOS:

- Leer con sentido crítico una obra literaria latinoamericana.
- Identificar elementos del lenguaje de Gabriel García M. y los compara con contextos temporales y espaciales.
- Reconocer rasgos culturales y sociales presentes en la cotidianidad de variados contextos y lenguajes.
- Trabajar en equipo con responsabilidad, respeto, empatía y motivación.
- Participar de forma activa y assertiva en la construcción y puesta en escena de un sociodrama tradicional.

COMPETENCIAS/ DESTREZAS/ HABILIDADES:

- Comprensión, interpretación y producción textual, Comunicación y Sistemas simbólicos, Literatura y
- Destrezas comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir.
- Autoconciencia, Autorregulación, Conciencia social, Comunicación positiva, Toma de decisiones, Determinación.

RECURSOS:

- *Humanos: estudiantes y docente.
- *Materiales: Obra literaria, vestuario, reproductor de sonido, PC, hojas de papel, lápiz.

DURACIÓN:

*3 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Recordar las actividades 2 y 3 y retomar el concepto de Sociodrama tradicional.
2. Rellenar el siguiente ordenador gráfico teniendo en cuenta a lectura de "Crónica de una muerte anunciada" de Gabriel García Márquez, estableciendo una Mesa Redonde para ello (actividad grupal).

NUESTRO SOCIODRAMA

La lectura es una forma de explorar ideas maravillosas. Encuentren la conexión con "Crónica de una muerte anunciada" de Gabriel García Márquez, a través de este organizador gráfico.



Tema:

Personajes

Piensen qué personajes de la obra quieren rescatar y describan cómo serían en la modernidad. Y qué estudiantes estarían a cargo de la dramatización

Escenografía

Definan qué elementos escénicos utilizarán: vestuario, luces, sonido, etc. y quiénes los encargados.

Texto para el mundo real

¿Cómo puedo relacionar la historia con el mundo actual? Hacer una síntesis para luego construir posibles actos, escenas, parlamentos y quiénes los encargados.

Fuente: elaboración propia

Tabla 13. Actividad 8.2: Sociodrama.



Actividad de clase #8: Sociodrama Tradicional

La puesta en escena

CONTINUACIÓN DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

3. Luego de establecer los diferentes roles que asumirán para la puesta en escena, se reunirán en lo diferentes grupos establecidos para preparar y ensayar el Sociodrama que presentarán a sus padres, directivos, y algunos docentes en el Teatro de la Institución.

4. El día de la presentación se hará una previa introducción de la obra literaria y se explicará que es una adaptación a la realidad y cómo lo resolverían si sucediera en el presente una situación similar, posteriormente se promoverá un Debate entre todos los asistentes y estudiantes haciendo énfasis en el manejo de Habilidades socioemocionales que plantean y promueven los estudiantes desde su rol de adolescentes.

AUTO, COE Y HETEROEVALUACIÓN: a través de la siguiente Escala estimativa estudiantes, directivos, acudientes y docente, valorarán de manera formativa y sumativa el desempeño de estudiantes frente al Sociodrama.

INDICADORES: 1 refleja menor y 5 mayor desempeño.	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
Fundamentan la dramatización en la historia literaria.						
El uso del vocabulario adaptado en el guión es adecuado.						
Se visualiza una puesta en común organizada y planeada por un grupo.						
Reflejan seguridad al interpretar diferentes roles dentro y fuera de escena: actores, director, escenógrafos, etc.						
Demuestran creatividad e innovación en la presentación.						
Se percibe una adaptación del contenido a la modernidad.						
El Sociodrama deja un mensaje que motiva a la reflexión.						
Se percibe la integración de variedad de recursos en escena para transmitir el mensaje.						
Reflejan dominio de las habilidades Socioemocionales en la puesta en escena del Sociodrama.						
Participan asertivamente en el Debate exponiendo conceptos ideas, pensamientos y sentimientos.						

Fuente: elaboración propia

Actividad 9: Ensayo del Sociodrama.

Los estudiantes tendrán una semana para revisar, ensayar y si es necesario ajustar el guion teatral, acondicionar el teatro con la escenografía necesaria, definir y probar vestuario, sonido, letreros y demás elementos que consideren pertinentes, adicional se sugiere la elaboración de invitaciones. El docente será el facilitador de lo que requieran los estudiantes quienes son los protagonistas y encargados de la actividad como tal, potenciando así su liderazgo y toma de decisiones Es una actividad necesaria, pues contribuye a la puesta en escena y consolida el proceso que se ha llevado a cabo desde la primera actividad.

Actividad 10: Presentación Sociodrama y Debate.

Llegó el día esperado por todos, es el momento de presentar los avances y el resultado del crecimiento de sus habilidades tanto comunicativas como socioemocionales. La actividad iniciará con la presentación del Sociodrama que van a presenciar los asistentes, y lo hará uno de los estudiantes, quien hablará de la obra original de Gabriel García Márquez “Crónica de una muerte anunciada”, sus problemáticas internas y cómo la puesta en escena de su Sociodrama es la respuesta a cómo ellos la resolverían en estos tiempos modernos. Y como parte de esta introducción se habrán escogido algunos Booktubes que serán presentados a los asistentes para ambientar de forma más lúdica el contenido general de la obra literaria. Luego de la dramatización los mismos estudiantes abrirán el Debate, otorgando la palabra al público quien de forma libre hará preguntas y apreciaciones frente al trabajo expuesto de los estudiantes y finalmente tanto estudiantes como algunos asistentes del público llenarán la evaluación en el formato de Escala estimativa que se encuentra en la actividad 8.2.

3.8. Evaluación

Asumida como una Evaluación de los aprendizajes por competencias, tal como lo exponen Hincapié y Clemenza (2022), la evaluación es un proceso, no un fin, es un hecho cognitivo, social y emocional, un elemento regulador que es clave para identificar qué se quiere evaluar, la pertinencia de ello y el grado en el que se presenta el aprendizaje, como ruta en búsqueda de la calidad la cual incluye actitudes, valores, conocimientos y procedimientos que como estrategia de evaluación por competencias deben integrar estudiantes, llevarlos a la indagación, la creatividad, la investigación y la innovación. Y finalmente, ha de ser una evaluación en la que se presenten auto, coe y heteroevaluación.

3.8.1. Evaluación de la propuesta

En sentido general y en esta propuesta, se asume como un proceso continuo y de carácter formativo más que sumativo, que contiene evidencias, recoge datos, analiza y valora, con la finalidad de entender las dificultades que se presentan y que, con una permanente retroalimentación llevan al estudiante a la toma de decisiones a combatir el “para eso no sirvo”, donde se asume el error como el inicio del aprendizaje, rescatando lo positivo y dejando en última instancia lo negativo. La evaluación entonces como estrategia encaminada a mejorar y a la comprobación de que se está avanzando, por eso es tan importante en esta propuesta que el estudiante aprenda a autoevaluarse y tenga claros los objetivos de las actividades asignadas, lo cual pretende que genere autonomía y logren como equipo planificar acciones que los conduzcan a lograrlos.

En el diseño de los instrumentos que se utilizarán a la hora de evaluar y de las actividades mismas está contemplado de acuerdo con el DUA, se ha tenido en cuenta las necesidades, motivaciones, intereses de los estudiantes y que de forma gradual e integral van fortaleciendo las habilidades tanto comunicativas como socioemocionales y que todos tengan la oportunidad de ser evaluado y aprender a través de diversas rutas que activen los sentidos y como resultado de ello demuestren el dominio de diferentes habilidades y por lo tanto, de evaluarse, evaluar sus pares y ser evaluado, lo cual hace posible tener en cuenta la diversidad que llegase a presentar en el aula, (Pastor, 2018)

3.8.2. Evaluación del estudiante

Cabe resaltar nuevamente que la evaluación por competencias como se presenta en esta propuesta es un proceso constante, gradual y progresivo con un constante *feedback* que le permita avanzar y mejorar las habilidades al estudiante. Inicia con una evaluación diagnóstica en la Actividad 1, donde el docente observa los diferentes comportamientos de los estudiantes frente a la actividad y puede determinar las diferentes habilidades comunicativas y emocionales. Al finalizar se implementa una autoevaluación con una escala estimativa, que está incluida en la tabla 2.

Luego se contempla una evaluación formativa, donde se analizan los procesos de enseñanza y los estudiantes tienen la posibilidad de regular sus propios procesos de aprendizaje, a través de auto y coevaluaciones. En las actividades 2 a la 8 (ver tablas 3 a 13), se presentan escalas

estimativas y lista de cotejo que son instrumentos que les permiten identificar sus habilidades tanto en el plano socioemocional como en el de la comunicación y darse cuenta de lo que son capaces de crear y de realizar de forma individual y grupal, que pueda identificar qué ha aprendido y cómo lo ha logrado.

Por otra parte, se encuentra la evaluación sumativa donde se articula, relaciona e integra lo aprendido a lo largo del proyecto y solo se puede hacer al final a través de un instrumento como la rúbrica que se expondrá al finalizar este apartado. Adicional se tendrán en cuenta estrategias de evaluación por competencias que Hincapié y Clemenza (2022) exponen y clasifican de la siguiente manera:

3.8.2.1. Estrategias de recirculación

Tradicionales y primitivas, pero necesarias, llevan a la memorización de conceptos por repetición.

3.8.2.2. Estrategias de elaboración

Utilizadas para plasmar conocimientos adquiridos a través de ordenadores gráficos, mapas mentales, etc, articulando palabras con imágenes.

3.8.2.3. Estrategias de organización

Conducen al estudiante al descubrimiento y construcción de significados, le permiten y facilitan un aprendizaje significativo que dé sentido a lo nuevo que adquiere en el proceso.

3.8.2.4. Estrategias de recuperación

Llevan al estudiante a recuperar información mediada por lo emocional, afectivo, motivacional, procedimental y cognitivo, de forma dinámica, flexible, abierta y secuencial

3.8.2.5. Estrategias de integración

Tienen su base en procedimientos reflexivos y flexibles que facilitan la evaluación permanente de adquisición de conocimientos.

Para finalizar, se precisa también la Evaluación diferenciada, que incluye la formativa y la sumativa, aplicada a la diversidad, a estudiantes con NEE, en caso de presentarse estudiantes con estas necesidades especiales.

Tabla 13. Rúbrica evaluación ABP.

INDICADORES	SUPERIOR (2)	ALTO (1.5)	BÁSICO (1.2)	BAJO (0.5)
CONTENIDO E INFORMACIÓN	El manejo que da a contenidos temáticos y al uso de las Tics en el desarrollo de las actividades es excelente.	Da un apropiado uso a la mayoría de contenidos temáticos en relación con el manejo de las Tics.	Denota falta de apropiación de los contenidos temáticos y/o el uso de las Tics.	El manejo de contenidos y temas no se visualiza, ni se relaciona con el uso adecuado de las Tics.
COMUNICACIÓN Y EXPOSICIÓN	Utiliza asertivamente el lenguaje verbal y no verbal al transmitir ideas, pensamientos y emociones.	Expone ideas a través del uso del lenguaje para expresar ideas, pensamientos y emociones.	Expresa de forma elemental sus ideas, pensamientos y emociones.	Denota un lenguaje escaso y se le dificulta transmitir ideas, pensamientos y emociones.
CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD	Sus producciones, orales, escritas y gráficas son muy llamativas, innovadoras y de gran calidad.	Presenta actividades que son el producto de su creatividad, de forma oral y/o escrita y/o gráfica.	Sus producciones orales y/o escritas y/o gráficas, son poco creativas e innovadoras.	Falta implementar creatividad y originalidad en sus producciones orales, escritas y/o gráficas.
TRABAJO EN EQUIPO	Su actitud entusiasta, sus aportes y liderazgo hacen que el equipo trabaje coordinadamente y de forma organizada.	Aporta ideas y colabora casi siempre en la realización de actividades propuestas para su grupo.	Su aporte al equipo debe ser más productivo y dinámico en pro de la consecución de logros.	Falta compromiso, lo que hace que el equipo de trabajo no fluya de la mejor manera ni alcance los logros.
PUNTUALIDAD Y MANEJO DEL TIEMPO	Se ajusta al tiempo a la hora de desarrollar e implementar las actividades de forma puntual.	Se ajusta a la mayoría de los tiempos a la hora de desarrollar e implementar las actividades.	Se retrasa en los tiempos a la hora de desarrollar y presentar las actividades.	Se le dificulta ajustar tiempos para implementar y presentar actividades de forma puntual.
TOTAL PUNTAJE OBTENIDO:				

Fuente: elaboración propia

Este instrumento hace parte de la evaluación sumativa, y enmarca las estrategias de evaluación expuestas anteriormente. La escala de valoración final para cada estudiante, que refleja lo cualitativo y lo cuantitativo, tras la totalización del puntaje obtenido sería:

Desempeño Superior: 9 a 10 puntos

Desempeño Alto: 7.6 a 8.9 puntos

Desempeño Básico: 6 a 7.5 puntos

Desempeño Bajo: 1 a 5.9 puntos

4. Conclusiones

La creación de esta propuesta didáctica novedosa es el resultado de los constructos teóricos alcanzados durante el desarrollo del Máster, cada asignatura fue significativa a la hora de la búsqueda de material bibliográfico y del planteamiento de las ideas, actividades y estrategias aquí dispuestas y responden a la necesidad de implementar con el ABP, un material pedagógico que responda al incremento de las destrezas comunicativas y emocionales de los estudiantes de grado octavo de diferentes maneras y contextos creativos, a través de la implementación del sociodrama como técnica grupal y socioeducativa en la escuela. Que a la vez prepare y forme de manera integral al ciudadano del mañana con una capacidad comunicativa y socioemocional asertiva y proactiva.

Las actividades planteadas pretenden que los estudiantes observen, interpreten y reflexionen sobre situaciones cotidianas, reales y sociales, como las que se presentan en la literatura y a partir de esta tengan la capacidad de crear textos escritos literarios como un guion teatral. También que desarrollen la destreza del trabajo colaborativo en grupo, permitiéndose el liderazgo y la toma de decisiones en pro de la consecución de metas a corto, mediano y largo plazo, dentro de un proyecto que requiere también competencias digitales tan necesarias en un mundo globalizado como es el actual. Todas estas pretensiones son posibles gracias al DUA, que orientó la construcción de actividades que son realizables y alcanzables en diferente grado de ejecución para todos los estudiantes, incluyendo la atención a NEE que se puede presentar con la diversidad que puede acompañar el aula donde se quiera implementar la presente propuesta.

El feedback que se propone a lo largo del proyecto es clave, puesto que va marcando los aciertos y errores que se van teniendo en el alcance de pequeñas metas y de paso incentiva la motivación de los estudiantes que tienen la posibilidad de autoevaluarse y así regular su comportamiento y compromiso frente a las actividades y al proyecto en general, sabiendo que no existe un solo rol y camino a seguir, sino que cada uno puede ser diseñador de su propia estrategia y cumplir el rol que más le satisfaga y que aporte a su desarrollo socioemocional y comunicativo y por ende al trabajo grupal.

Finalmente, es importante precisar que la activación de todos los sentidos en esta propuesta pretende diversión, enseñanza y aprendizaje, ya que cuenta con la implementación de

herramientas innovadoras como lo son los ordenadores gráficos, las rutinas de pensamiento, el booktube y el sociodrama entre otros, que según las fuentes consultadas logran un gran impacto en la formación integral de los estudiantes y por lo tanto son realmente necesarias.

5. Limitaciones y prospectiva

Toda propuesta que no ha sido ejecutada y que existe solo en el papel lleva limitaciones, la primera es precisamente esta, que no haya sido implementada y que todo lo que se propone sea muy ambicioso, aunque esté soportado en la teoría, pues los contextos suelen variar y de esta forma los resultados que se puedan obtener también. Sin embargo, la construcción de una matriz como el DOFA, permite analizar los pros y los contras de la presente propuesta y establecer en perspectiva qué podría funcionar medianamente bien y qué aspectos estarían en riesgo para su ejecución y por lo tanto afecten el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 1. Matriz DOFA

<h3>Formación en competencias socioemocionales y comunicativas</h3>		1 (F) Fortalezas	3 (D) Debilidades
		<p>1. Existencia de canales efectivos de comunicación (físicos y digitales).</p> <p>2. Apoyo desde coordinación y orientación en la resolución de problemas escolares.</p> <p>3. Gusto por el trabajo en equipo y el uso de las Tics.</p>	<p>1. A pesar de la flexibilización del currículo, no hay ajustes en lo socioemocional.</p> <p>2. Desinterés estudiantil a la hora de asumir responsabilidad frente a lo académico.</p> <p>3. Presencia de factores de riesgo como ansiedad, estrés, cutting, consumo de SPA.</p>
<p>2 (O) Oportunidades</p> <p>1. Disponibilidad de Tics y contenido educativo gratuito al alcance de la comunidad educativa.</p> <p>2. Innovación didáctica a través del Máster de la UNIR.</p> <p>3. Capacitación del MEN en el manejo de competencias socioemocionales.</p>	Estrategias FO	Estrategias DO	
<p>4 (A) Amenazas</p> <p>1. Excesivo e incorrecto uso de redes sociales.</p> <p>2. Apatía a la lectura de obras literarias.</p> <p>3. Bajo nivel cultural y económico de los padres, que lleva al estudiante a laborar siendo menor de edad.</p>	Estrategias FA	Estrategias DA	

Fuente: elaboración propia

Se observa disposición, apoyo y comunicación de la mayor parte de la comunidad educativa y se reconoce que hay mucho por trabajar en cuanto a la responsabilidad y lo socioemocional, que afecta la integridad de los estudiantes en gran medida con la presencia de factores de

riesgo y recae a la vez en el aspecto académico con un bajo rendimiento escolar y comunicativo en general. Así que el camino a seguir debe responder a una gran pregunta ¿Cómo reducir la brecha educativa y mitigar la deserción, pérdida de año y conductas de riesgo?

Aquí se plantean estrategias que potencialicen las fortalezas internas, de la mano de las oportunidades que ofrece principalmente el estado, a través del Ministerio de Educación Nacional y de la Secretaría de Educación Distrital y que contribuyan al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y de las competencias socioemocionales y así contrarrestar no solo las debilidades que se presentan en el aula de clase, sino también las amenazas a las que se han visto expuestos los estudiantes tras la pandemia por Covid-19. Pero de alguna manera estas estrategias requieren no solo del factor humano y su voluntad, al ser innovadoras necesitan del uso de tecnologías que en algún momento del proceso no se pueden contar con ellas y eso retrasaría el proceso y quizás la motivación que se haya podido gestar en los discentes.

Así que desde el inicio de la aplicación de la propuesta, es necesario y se vuelve una tarea imperativa fortalecer la autoestima de los estudiantes desde el lenguaje verbal a través de las palabras orales y escritas y también desde el lenguaje no verbal con expresiones corporales, incluso con la persistencia de algunos discentes frente al uso del tapabocas para sentirse seguros, pues se sienten feos y represan sus emociones tras esta mascarilla, lo cual limita su asertiva comunicación y desarrollo de lo emocional. Adicional para otros, los factores de riesgo en los que caen son su forma de expresión que se convierte en una especie de ruleta rusa que atenta contra la integridad y la vida misma y pueden entorpecer el clima adecuado para la ejecución de actividades.

Referencias bibliográficas

- Abuín, A. (2008). Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos. *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, (17), 29-56.
<https://www.cervantesvirtual.com/obra/teatro-y-nuevas-tecnologas-conceptos-bsicos-0/>
- Animalec. (2020, 22 de febrero). *¿Cómo ser un booktuber?* [video]. YouTube.
<https://youtu.be/YDhS-6oMzkl>
- Bello, C. & Uricoechea M. (2020). *Teatro para la expresión*. Obtenido de ENLETAWA Journal, 13 (1), 83-100:
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/enletawa_journal/article/view/11895/9771
- Castillo, B. (2013). Psicodrama, Sociodrama y Teatro del Oprimido de Augusto Boal: Analogías y Diferencias. *Teatro: Revista de estudios culturales* (26), 117-139.
- Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). Ley 115 de 1994 (febrero 8) por la cual se expide la ley general de educación.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Cuevas, S. (2013). Creativity in education, its development from a pedagogical perspective. *Journal of Sport and Health Research*. 5(2): 221-228.
- Enciclopedia Humanidades. (2017, 15 de marzo) *Crónica*.
<https://humanidades.com/cronica/>
- Espinosa, C. (2022, 29 de noviembre). *Análisis Contexto Educativo CNNE* [presentación de diapositivas]. Genial.ly. <https://onx.la/04040>
- Fernández, A. M. (2018). *Sociodrama: Características y aplicaciones*. Máster de teatro aplicado – Universidad de Valencia. <https://www.postgradoteatroeducacion.com/wp-content/uploads/2018/11/Taller-de-Sociodrama-Ana-Fernández-Espinosa.pdf>
- Galeana de la O, L. (s.f.). Aprendizaje basado en proyectos.
<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/12835>
- García, V. A. (2008). Juego teatral, dramatización y teatro como recursos didácticos. *Prensajvenil.org. Primeras noticias. Literatura Infantil y Juvenil*, 233 (8459) 29-37.

https://www.tdterror.com/uploads/1/6/1/7/16174818/juego_teatral_dramatizacion_y_teatro_como_recurso_didactico.pdf

- González, M. (2012, abril). *El teatro como estrategia didáctica* [Conferencia]. III Simposio internacional de didáctica de español para extranjeros del Instituto Cervantes de Argel, Barcelona, España.
https://www.researchgate.net/publication/332144344_El_teatro_como_estrategia_didactica
- Hincapié, N., Clemenza, C. (2022) Evaluación de los aprendizajes por competencias: Una mirada teórica desde el contexto colombiano, Universidad del Zulia. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, vol. XXVIII, núm. 1, pp. 106-122 <https://www.redalyc.org/journal/280/28069961009/html/>
- Icfes (2021). Marco de referencia de la prueba de habilidades socioemocionales. Saber3.°, 5.°, 7.° y 9.°. *Bogotá: Dirección de Evaluación, Icfes.*
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje, v.2. Lenguaje, 2-55*
- Ministerio de Educación Nacional. (2020, 29 de septiembre 2020). *Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje. 1-45*
- Ministerio de Educación Nacional. (1998, 7 de junio 1998) *Serie Lineamientos Curriculares: Lengua Castellana*
- Motos, T. (1992). Las técnicas dramáticas: Procedimiento didáctico para la enseñanza de la lengua y la literatura. *Enseñanza & Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica, (10-11), 75-94.*
- Ojeda, C. (2009, 3-5 septiembre). *Sociodrama y Rol Playing. Herramientas para una Clínica de las Organizaciones* [Ponencia]. VI Jornadas Universitarias y III Congreso Latinoamericano de Psicología del Trabajo. La Crisis como Oportunidad: Abordajes Creativos desde la Psicología del Trabajo, Buenos Aires, Argentina.
http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_adicional/obligatorias/040_trabajo1/cdcongreso/CD/TRABAJOS%20LIBRES/SALUD%20MENTAL/2.pdf

- Oyola B. (2015). El sociodrama en el desarrollo de habilidades sociales de niños del segundo grado de primaria. *Revista de Investigación y Cultura, Universidad César Vallejo*, 4 (2), 54-61.
- Pastor, C. A. (2018). Diseño Universal para el Aprendizaje un modelo didáctico para proporcionar oportunidades de aprender a todos los estudiantes. *Padres y Maestros* 1(374), 21-21.
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/8876/8363>
- Rojas, S. R. (1997). *Sociodrama Real en el aula* (1a. ed.). Plaza y Valdés editores.
- UNESCO, 2020. La educación en un mundo tras la COVID: Nueve ideas para la acción pública. París. <https://bit.ly/3V7HNRO>

Bibliografía de ampliación

- Berniell, L., Díaz, B., Estrada, R., Hatrick, A., Llambí, C., Maris, L., & Singer, D. (2021, August 17). Políticas para reducir las brechas educativas en la pospandemia. Caracas: CAF. Retrieved from <http://scioteca.caf.com/handle/123456789/1773>
- Colegio Nacional Nicolas Esguerra. (s.f.). Proyecto Educativo Institucional, PEI. <http://www.colegionicolasesguerra.edu.co/index.php/quienes-somos/pei>
- Contacto maestro, (2022, Febrero 23). Las Mercedes se renueva en la pandemia y pospandemia. Popayán. <http://bit.ly/3V7HNRO>
- García, G. (2020, julio). Crónica de una muerte anunciada. https://www.unisinucartagena.edu.co/wp-content/uploads/2020/07/Cronica_de_una_uerte_Anunciada-Gabriel_Garcia_Marquez.pdf
- Morales Corona, E. (julio de 2021). *El sociodrama como técnica de acompañamiento para explorar el mundo*. Obtenido de Repositorio.iberopuebla.mx: http://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/4946/PIT_MORALES_Eunice_FH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quintero S., E.A. (2018). El teatro como herramienta para el desarrollo de habilidades comunicativas. *Revista: Atlante*. ISSN: 1989-4155. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/teatro-habilidades-comunicativas.html>
- UNICEF, (Mayo 2020). El reencuentro en la vuelta a las clases presenciales. Buenos Aires. <http://bit.ly/3GAMper>

Anexo A. ¿Qué es la crónica?

Una crónica es una narración que refiere una serie de hechos ordenados en el tiempo, con alguna relevancia, y que revisten algún interés, bien sea este de tipo periodístico, histórico o literario.

Los orígenes de la palabra apuntan al griego *kroniká*, derivado de *kronos* (que significa “tiempo”), de donde se deduce que el término alude a una serie de eventos ordenados según su línea temporal. Las primeras crónicas de las que se tiene noticia fueron, precisamente, relaciones de hechos ordenados según el momento histórico en que ocurrieron.

Actualmente, se considera la crónica como un género narrativo híbrido o bicéfalo, a medias entre lo literario y lo periodístico, ya que carece de las libertades imaginativas de la ficción literaria, pero utiliza los recursos formales propios de la literatura.

Dentro del periodismo, la crónica funciona como un registro que enriquece el relato de la actualidad, dotándolo de un interés, una profundidad y unos matices que el formato de la noticia no siempre permite.

Características de la crónica

Podemos definir a la crónica a través de las siguientes características:

- ◆ Es un relato. La crónica es fundamentalmente un relato, y, como tal, cuenta historias con una trama, un inicio, un nudo y un desenlace.
- ◆ Se vale de recursos literarios. La crónica no está presa en la objetividad del lenguaje periodístico, sino que puede echar mano de recursos literarios, como las figuras retóricas, que enriquecen la elaboración del relato.
- ◆ Es un género bicéfalo. Gabriel García Márquez, novelista y periodista, definía a la crónica como “un cuento que es verdad”. La crónica puede combinar el rigor informativo del periodismo con la riqueza expresiva de la literatura.
- ◆ Se centra en uno o varios personajes. Tiene un personaje principal, que es el que se ve atravesado por el conflicto que se narra. Este, a su vez, puede estar acompañado por personajes secundarios.

- ◆ Tiene tensión y clímax. Como toda buena historia (y una crónica lo es), es un relato que tiene un inicio, nudo y desenlace, para lo cual también se vale de la tensión que cohesiona la narración y el clímax que da paso a su solución.
- ◆ Hay un conflicto principal. La narración gira en torno a un conflicto o acontecimiento que atraviesa al personaje principal.
- ◆ Comprende un periodo de tiempo específico. Los hechos que son narrados se circunscriben a un arco temporal definido.
- ◆ Tiene un título creativo y apelativo. De las libertades de la literatura, la crónica toma la posibilidad de apelar a la creatividad para llamar la atención del lector desde el primer instante, en el propio título.
- ◆ Admite la subjetividad de su autor. La mirada de quien escribe también se admite en la crónica. Su forma de ver las cosas, interpretarlas y relacionarlas torna único el relato que trasmite.

Estructura de la crónica

La crónica es un género esencialmente narrativo, donde se cuenta una historia en la que participan personajes y se desarrolla un conflicto en un espacio y tiempo determinados. Por ello, su estructura textual se atiene a los tres principios aristotélicos de inicio, nudo y desenlace.

Inicio. Presenta la situación inicial de los personajes, el tiempo y lugar donde se ubica la historia, y se introduce el conflicto que los atraviesa.

Nudo. Es el desarrollo del conflicto y la parte donde se expone en su totalidad la forma en que los personajes lo enfrentan.

Desenlace. Es la resolución del conflicto planteado por la trama y el punto donde se muestra la transformación de los personajes luego de todo por lo que tuvieron que atravesar.

Tipos de crónica

Crónica periodística

La crónica periodística es aquel género del periodismo que, sin dejar de lado el carácter informativo y el rigor documental del periodismo, acude a la literatura para tomar en calidad de préstamo las herramientas retóricas para generar un mayor impacto en el lector.

Crónica literaria

La crónica literaria es la narración de eventos reales (o imaginarios, pero enmarcados en contextos reales) empleando recursos propios de la literatura de ficción, como las figuras retóricas, la dilación, la tensión o el clímax, que persiguen un efecto estético.

Crónica histórica

La crónica histórica es la relación detallada de los acontecimientos ocurridos en un lugar específico (un país, una región, una localidad). Recoge los acontecimientos de forma cronológica con el objetivo de dar cuenta de cómo se sucedieron los hechos referidos.

Un ejemplo clásico de crónica histórica son las que escribieron los españoles a raíz de su llegada a América. Tenían un objetivo informativo, para poner al tanto a la Corona de lo que había sido descubierto, de las novedades del llamado Nuevo Mundo, y de las características de sus habitantes.

La crónica histórica, además, puede ser escrita por una persona que presencié, ella misma, los hechos (un testigo), o por un cronista, que recopila informaciones (cartas, documentos, testimonios, otras crónicas) para escribir la crónica.

Fuente: <https://humanidades.com/cronica/#ixzz7smkRWKAM>

Anexo B. Fragmento: “Crónica de una muerte anunciada”

Después de buscarlo a gritos por los dormitorios, oyendo sin saber dónde otros gritos que no eran los suyos, Plácida Linero se asomó a la ventana de la plaza y vio a los gemelos Vicario que corrían hacia la iglesia. Iban perseguidos de cerca por Yamil Shaium, con su escopeta de matar tigres, y por otros árabes desarmados, y Plácida Linero pensó que había pasado el peligro. Luego salió al balcón del dormitorio, y vio a Santiago Nasar frente a la puerta, bocabajo en el polvo, tratando de levantarse de su propia sangre. Se incorporó de medio lado, y se echó a andar en un estado de alucinación, sosteniendo con las manos las vísceras colgantes.

Caminó más de cien metros para darle la vuelta completa a la casa y entrar por la puerta de la cocina. Tuvo todavía bastante lucidez para no ir por la calle, que era el trayecto más largo, sino que entró por la casa contigua. Poncho Lanao, su esposa y sus cinco hijos no se habían enterado de lo que acababa de ocurrir a veinte pasos de su puerta.

“Oímos la gritería –me dijo la esposa–, pero pensamos que era la fiesta del obispo.”

Empezaban a desayunar cuando vieron entrar a Santiago Nasar empapado de sangre llevando en las manos el racimo de sus entrañas. Poncho Lanao me dijo: “Lo que nunca pude olvidar fue el terrible olor a mierda”. Pero Argénida Lanao, la hija mayor, contó que Santiago Nasar caminaba con la prestancia de siempre, midiendo bien los pasos, y que su rostro de sarraceno con los rizos alborotados estaba más bello que nunca. Al pasar frente a la mesa les sonrió, y siguió a través de los dormitorios hasta la salida posterior de la casa. “Nos quedamos paralizados de susto”, me dijo Argénida Lanao. Mi tía Wenefrida Márquez estaba desescamando un sábalo en el patio de su casa al otro lado del río, y lo vio descender las escalinatas del muelle antiguo buscando con paso firme el rumbo de su casa.

–¡Santiago, hijo –le gritó–, qué te pasa!

Santiago Nasar la reconoció.

–Que me mataron, niña Wene –dijo.

Tropezó en el último escalón, pero se incorporó de inmediato. “Hasta tuvo el cuidado de sacudir con la mano la tierra que le quedó en las tripas”, me dijo mi tía Wene.

Después entró en su casa por la puerta trasera, que estaba abierta desde las seis, y se derrumbó de bruces en la cocina.

Fuente: https://www.unisinucartagena.edu.co/wp-content/uploads/2020/07/Cronica_de_una_Muerte_Anunciada-Gabriel_Garcia_Marquez.pdf