

## **Clownizando-Ando**

### **El Clown como mediador entre los procesos de enseñanza y aprendizaje**

Fredy Leonardo Torres Tovar

Universitaria Agustiniana  
Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Educación  
Programa de Especialización en Pedagogía  
Bogotá D.C.  
2020

**Clownizando-Ando**

**El Clown como mediador entre los procesos de enseñanza y aprendizaje**

Fredy Leonardo Torres Tovar

Director

Wuendy Otalvaro Simijaca

Trabajo para optar al título de Especialista en Pedagogía

Universitaria Agustiniana

Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Educación

Programa de Especialización en Pedagogía

Bogotá D.C.

2020

## Resumen

El presente artículo relata como la experiencia y la formación como actor Clown del investigador es transmitida a un maestro del área de las ciencias naturales y cómo la aplicación de la técnica Clown en su práctica docente resulta fortaleciendo los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del curso 504 del colegio IED Carlos Pizarro Leongómez de la localidad de Bosa en la ciudad de Bogotá.

El proceso de investigación se realiza mediante el método de investigación acción y es enfocada de forma cualitativa. A lo largo del artículo el lector encontrará el desarrollo del proceso de investigación en torno al aprendizaje significativo, el desarrollo cognitivo y a la técnica Clown.

Clownizando-ando pretende mostrar al Clown como un actor en el sector educativo capaz de transformar los paradigmas de la pedagogía en torno a los procesos de enseñanza y educación en una modernidad líquida, que según Bauman (2015), es considerada como una sociedad que busca conseguir todo de forma inmediata, en un estado fluido y volátil, sin valores demasiado sólidos, en la que la incertidumbre por la vertiginosa rapidez de los cambios ha debilitado los vínculos humanos, situando a los maestros en un lugar en donde existe una constante búsqueda de nuevos recursos pedagógicos que transformen significativamente la experiencia en las aulas de clase, tanto a maestros como a estudiantes.

*Palabras clave:* Empatía, Clown, Aprendizaje significativo, Desarrollo cognitivo, diversión en el aula.

## Abstract

This article recounts how the experience and training as a Clown actor of the researcher is transmitted to a teacher in the area of natural sciences and how the application of the Clown technique in his teaching practice results in strengthening the teaching and learning processes in the students of the course 504 of the IED Carlos Pizarro Leongómez school in the town of Bosa in the city of Bogotá.

The research process is carried out through the action research method and is qualitatively focused. Throughout the article the reader will find the development of the research process around meaningful learning, cognitive development and the Clown technique.

Clownizando-ando aims to show the Clown as an actor in the educational sector capable of transforming the paradigms of pedagogy around teaching and education processes into a liquid modernity, which according to Bauman (2015), is considered as a society that seeks achieve everything immediately, in a fluid and volatile state, without too solid values, in which the uncertainty due to the dizzying speed of change has weakened human bonds, placing teachers in a place where

there is a constant search for new pedagogical resources that significantly transform the classroom experience, both for teachers and students.

*Keywords:* Empathy, Clown, Meaningful learning, Cognitive development, fun in the classroom.

## **Introducción**

Teniendo en cuenta que el presente trabajo de investigación se lleva a cabo en Colombia, es importante contextualizar desde el punto de vista histórico, la forma en la cual se ha llevado a cabo el proceso de enseñanza, desde los orígenes de la escuela y como ha sido su evolución y desarrollo desde entonces. Cabe resaltar que, en la época precolonial, los pueblos indígenas del territorio americano poseían sistemas educativos que obedecían a la transmisión de saberes ancestrales y culturales; no obstante el concepto de escuela aparece como resultado de los procesos de independencia a finales del SXIX mediante los cuales se buscaba enseñar el idioma español, lo concerniente a la religión católica y algunos conceptos básicos en torno a las leyes, *Jaramillo, (1979)*; desde ese entonces y hasta mediados del Siglo XX en el contexto colombiano la figura del maestro se redujo a ser un transmisor del conocimiento, poseedor de la verdad absoluta y encargado de disciplinar a sus estudiantes.

Si bien en la segunda mitad del siglo XX el sistema educativo sufrió considerables cambios en cuanto a las metodologías de enseñanza y aprendizaje, pues los episodios violentos ejercidos por parte de administrativos y docentes en el contexto del castigo, se redujeron en gran medida, no fue sino hasta el año 1996 cuando el Ministerio de Educación Nacional (MEN) mediante el plan decenal de educación, propuso un nuevo modelo de educación que al ser elaborado en conjunto con los sectores políticos y sociales busca modernizar el currículo en términos de las necesidades sociales, económicas y políticas, garantizando el acceso a la educación básica y el desarrollo socio-cultural del país, para ello se generan periódicamente políticas educativas que se actualizan según propósitos establecidos cada diez años. Cabe anotar que dentro de los principios propuestos en este plan de educación se propuso que el sistema educativo debía estimular la investigación y el desarrollo científico y tecnológico.

Es importante resaltar que producto de la investigación realizada en ese entonces en torno al plan decenal de educación, comienzan a ser relevantes los trabajos propuestos por pedagogos y teóricos del desarrollo cognitivo tales como: Rousseau, Piaget, Vygotski, Garner, Bruner, Ausubel, Zaballoni y Freire entre otros, quienes ya venían siendo abordados desde la década de los 80's con el Movimiento Pedagógico, pero que solo hasta este punto habían sido influyentes en la elaboración de un plan que permitiera un cambio significativo en el modelo de educación actual.

Así por ejemplo los planteamientos de Zaballoni (2008), implican que el tiempo que tarda un estudiante en aprender puede variar dependiendo de factores tales como el entorno de aprendizaje y el desarrollo cognitivo particular de cada individuo, planteamiento que se relaciona de forma estrecha con teóricos constructivistas como Piaget (1983), quién propone la importancia del desarrollo cognitivo para la consolidación del aprendizaje, pues son los estadios del desarrollo los que generan los esquemas que permiten tal proceso.

Del mismo modo, Vigotsky otorga especial importancia al contexto social para la aparición del aprendizaje, mediante su zona de desarrollo próximo (ZDP) Trianes-Torres (2013) teoría que va a ser fortalecida por Bruner con su técnica del andamiaje como mecanismo para facilitar el aprendizaje y parte de la ZDP, Rodríguez-Larios (2006). Años más adelante David Ausubel, propondrá la teoría del aprendizaje significativo que implica la importancia de procesos como la memoria a largo plazo y su relación estrecha con el conocimiento, modelo teórico que repercutirá de forma significativa en el contexto educativo e inspirará modificaciones en el sistema educativo a nivel global. Finalmente, Gardner (1983), propone que el desarrollo de la inteligencia no es estático ni de un solo factor como lo proponen los modelos tradicionales de la inteligencia, sino que el ser humano puede desarrollar hasta ocho inteligencias en donde una de éstas podría predominar por encima de las demás. Este modelo ampliamente reconocido y acogido por diferentes sistemas educativos del mundo, implica al igual que el modelo de Ausubel un modelo educativo flexible y que debería personalizarse a cada estudiante teniendo en cuenta su desarrollo, su inteligencia, habilidades, aptitudes y sus esquemas cognitivos, Rodríguez-Larios (2006).

El presente artículo pretende dar una perspectiva de aprendizaje significativo desde la figura del Clown, pues es este personaje que mediante la empatía con el niño logra captar su atención y permite de forma efectiva el aprendizaje, pues es a través del juego, (aspecto directamente relacionado con los estadios del desarrollo del estudiante), que el aprendiz lograría modificar sus esquemas cognitivos, de ésta manera el Clown en el aula, se convierte en un instrumento tangible de la concepción constructivista de la educación, cuyo fin es hacer del ser y sus características (tales como: estadio del desarrollo, contexto, tipo de inteligencia, intereses, emociones, entre otros) el eje central de los procesos de enseñanza.

Ahora bien, surgen entonces dos interrogantes acerca del Clown:

¿Qué es un Clown?

Según King (2017) el Clown es un término en inglés que significa payaso en el idioma español; es decir que hablar de Clown o Payaso es exactamente igual; no obstante, los payasos (o Clown) son

clasificados según su actividad en: payasos circenses, payasos de obra social (Clown-social) payasos recreadores, payasos hospitalarios (Doctor-clown) payasos de escenario teatral, y con el experimento realizado en este artículo se propone la creación de una nueva clase de payaso: El Clown Teacher.

¿Cuál es el papel del Clown en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

Desde la perspectiva constructivista del aprendizaje significativo, el presente trabajo de investigación propone al Clown como una alternativa para generar empatía con los estudiantes.

Según estudios realizados en torno a la empatía en los entornos educativos, Valentin-Otero (2011) se ha notado que al promoverla en el aula se logran resultados tales como: Se promueve un ambiente agradable en el aula, los problemas de indisciplina disminuyen, hay un desarrollo en cuanto a la inteligencia inter e intrapersonal, se promueve y mejora el trabajo colaborativo, aumenta la autoestima de los estudiantes.

Cabe anotar que no existen registros mediante los cuales se pueda ver al Clown en escenarios educativos ejerciendo la labor de maestro en materias tales como matemáticas, ciencias, y lenguaje en instituciones tanto a nivel privado como a nivel público, por lo cual se dispuso de esta investigación para observar los impactos generados por la presencia del Clown en los procesos de aprendizaje en estudiantes de primera infancia, pero más aún la disposición de los maestros en adoptar la técnica Clown como un recurso didáctico en el proceso de enseñanza, procurando la empatía.

Si bien es cierto que no hay registros encontrados en Colombia acerca de la intervención del Clown como mediador en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en el presente artículo de investigación-acción, se mostrará como el payaso “lamparita” llevó el Clown al aula de clases de música en el proyecto escolar de la Orquesta Filarmónica de Bogotá, dando como resultado un impacto social que dio como resultado un nivel de empatía tal que permitió afianzar la enseñanza de la gramática musical, pero pretendiendo lograr ir más allá, se “Clowniza” a un maestro de ciencias naturales en el colegio Carlos Pizarro Leongómez en el curso 504 de la jornada de la mañana, para investigar cómo la técnica Clown podía ser transmitida a maestros de otras disciplinas, para observar si el maestro al ser Clownizado y al llevar al Clown al salón de clase como un mediador en el proceso de enseñanza, podía por medio del juego y la dramatización, fortalecer los procesos de aprendizaje en sus estudiantes, logrando así sustentar la teoría del aprendizaje significativo al impactar su propia vida profesional al mismo tiempo que la de sus alumnos.

A lo largo del presente artículo se abordarán temas concernientes a la lúdica, al desarrollo cognitivo y al aprendizaje significativo, junto con el deseo de contribuir a la construcción de una imagen “seria”

del Clown dentro de los diferentes escenarios de la educación, como un mediador en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **Los antecedentes al respecto del tema de investigación**

Una etapa fundamental de la investigación consiste en indagar acerca de hechos previos registrados en torno al tema del Clown en la pedagogía y más específicamente como mediador en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para lo cual se efectuó una búsqueda exhaustiva en cuanto a tesis, artículos, trabajos de investigación, noticias, etc. con el fin de ampliar la información y así poder obtener datos más precisos.

Así, Ken Bain (2005), invita a hacer una reflexión a partir del siguiente interrogante: ¿Qué hacen los mejores maestros universitarios? pues bien, esta pregunta profundiza acerca de la forma con la que algunos maestros desarrollan sus clases y como han marcado la vida de muchos estudiantes, sea para bien o para mal.

Aspectos tales como la planeación de las sesiones de clase, la forma como se explican los temas, la manera de evaluar los procesos, la pertinencia en los contenidos abordados y el compromiso ético frente a los estudiantes, son aspectos propios de cada maestro, no obstante, algunos simplemente pasan por alto estas premisas y simplemente se dedican a dictar la clase a su parecer.

Teniendo en cuenta la tesis presentada por Gardner (1983) en su teoría de las inteligencias múltiples, los horarios de clase establecidos de forma rígida resultan siendo un problema en el proceso de aprendizaje, ya que algunos temas requieren de más tiempo para ser abordados, en cambio otros pueden resultar más fáciles de entender, de aquí que dentro de la práctica cotidiana, los centros educativos tomen tiempo prestado de una materia para otra, o recurran a refuerzos realizados en horario extracurricular con el fin de garantizar que el tema que se pretende abordar, finalmente llegue si no es a todos, por lo menos a la mayoría de los estudiantes.

Cabe anotar, que según afirma Nussbaum (2010) la escuela actual es más un negocio que un derecho adquirido, en donde la competencia desahogada por obtener el mejor lugar en el escalafón de los establecimientos educativos, olvidándose muchas veces del verdadero objetivo que éticamente un plantel educativo debería tener: Brindar una educación de calidad teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo de cada individuo.

Teorías como la de Giancarlo Zaballoni (2008) en su libro *Pedagogía del Caracol* buscan ralentizar un poco el flujo de conocimiento atiborrado que se lleva a cabo en las instituciones educativas y transformarlo en un proceso de aprendizaje mucho más lento pero acorde con el perfil de cada estudiante, permitiendo así que el conocimiento se adquiriera de forma más

natural y eficaz que con los métodos de enseñanza tradicionales, en los cuales dentro de una práctica común de aula de clase, el maestro enseña de forma pluralizada y pocas veces se detiene a verificar si el aprendizaje se pudo obtener de forma singular en cada estudiante; claro está que esto obedece a muchos aspectos a los que los maestros están expuestos en su práctica cotidiana tales como el número de estudiantes por curso, los tiempos establecidos para cada clase, el tiempo estimado para abordar el tema planteado dentro del plan de estudios y otras variantes que pueden resultar muy relevantes a la hora de detenerse a evaluar el proceso de aprendizaje en cada estudiante y que finalmente lo obliga a hacer una reflexión hacia su efectividad en su actividad de enseñanza enfocada más hacia el grupo y no de forma individual, ya que con los estudiantes que resultan rezagados en el proceso de aprendizaje posiblemente se vean más adelante en actividades de refuerzo o recuperación.

Estas problemáticas que parecen afectar a la comunidad educativa no solo en Colombia, sino en el mundo entero, ha llevado a los gobiernos de cada país a implementar modelos de enseñanza acordes con el desarrollo cognitivo de cada estudiante, inclusive con políticas de inclusión. No obstante, a la hora de evaluar la efectividad de dichos procesos de enseñanza y aprendizaje establecidos por el modelo educativo establecido por cada país, es importante tener en cuenta aspectos socio culturales, económicos y políticos propios de cada nación.

En la actualidad, a pesar de que muchos países del mundo ya parecen haber encontrado un modelo educativo acorde a su situación social, económica, ecológica y cultural, (sin que esta afirmación sugiera que hayan dejado de modificarlo y adecuarlo constantemente) hay otros que continúan buscándolo con el fin de ajustarlo a su realidad, recurriendo a convocatorias permanentes a concursos, congresos y eventos que contribuyan a encontrar nuevas propuestas pedagógicas, que ayuden en su construcción.

En cuanto a recursos lúdicos, según resultados de investigación documental acerca del Clown como un agente facilitador en la creación de nuevas técnicas de desarrollo de clases en aula, se ha encontrado que este ha sido usado sobre todo en los grados de formación en preescolar y primaria.

Cabe resaltar, que para el desarrollo de la presente investigación se buscó en varios repositorios tanto a nivel nacional como a nivel internacional con palabras clave tales como El Clown, La comicidad en el aula, aulas divertidas, el clown en la pedagogía, la obra del clown en la enseñanza, talleres de clown para maestros, el payaso en los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el fin de encontrar referentes que aportaran a la investigación. No obstante, los materiales encontrados, tales como tesis para pregrado, tesis para posgrado, artículos e investigaciones, arrojaron resultados que

aportaron recursos para la realización de los talleres y para ratificar la efectividad de la acción del Clown en las aulas de clase y su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Luego de indagar con maestros Clown tales como Ricardo Pocceti (Brasil), Alexandre (Brasil), Ilana Levi (Colombia), Luis Guzmán (Colombia) y Barnaby King (Inglaterra), quienes han adelantado trabajos de investigación a nivel mundial acerca del Clown, todos coinciden en afirmar que el proyecto Clownizando Ando es pionero en esta temática de investigación.

Existen registros de Clown en la pedagogía tales como el caso de los payasos del País Vasco Takolo, Pirritx, Porrotx y Marimotots, quienes usan su propio modelo pedagógico para enseñar el idioma del país Vasco conocido como el *Euskera*, mediante la comicidad y el circo. También se hallaron registros del uso de la técnica Clown en países de habla hispana, tales como El Salvador, donde incursiona de manera pedagógica, al igual que como Clown social, King (2019) en la obra del payaso Chirajito, *quien* toma niños de la calle para enseñarles la labor circense y crear así el *circo de los niños de El Salvador*.

Existen referentes del arte circense como agente de formación artística y social en ambientes educativos, como lo es el caso de la plataforma *Ateneu Popular 9 Barris* la cual es gestionada por la organización *Bidó de Noh Barris*, en la región de Cataluña en España, para promover la participación vecinal y así convertir el circo en un recurso capaz de transformar y mejorar el entorno social próximo (Alcántara, Lltje y López, 2009).

Los objetivos específicos de estas nuevas modalidades de circo social, son similares al *teatro del Oprimido*, inspirado en la *pedagogía del oprimido* de Freire (1970), que fué creado por el dramaturgo y educador social Augusto Boal, con el fin de denunciar las injusticias y situaciones sociales de miedo, opresión y exclusión mediante la práctica de varias técnicas dramáticas. Boal, (2011)

Cuando se habla del Clown en la escuela, se encuentran algunos referentes importantes que lo muestran como un recurso pedagógico y didáctico en el aula, como es el caso de ahondar-Kusch & McVittie (2002) quienes, mediante técnicas artísticas, tratan temas de profundización de creación de procesos de discusión en el alumnado. Por su parte, Ruch, Platt y Hoffman (2014) presentan al Clown como un personaje que, mediante su técnica, contribuye al mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Es importante destacar que el deseo de abordar la presente investigación, nace a partir de una experiencia vivida por el investigador en cuanto a la aplicación de la técnica Clown en su quehacer docente y que se describe brevemente a continuación: A finales del mes de marzo de 2016 el artista formador de la Orquesta Filarmónica de Bogotá Fredy Torres es asignado para trabajar impartiendo

clases de música en la primera infancia del IED Enrique Olaya Herrera en la ciudad de Bogotá en donde a manera de experimento lúdico, apoyado en su experiencia profesional como Payaso, decide aplicar la técnica Clown como una manera de innovar en cuanto a la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de primaria, logrando impactar en sus emociones y despertando en ellos el interés de asistir a las clases de música, mejorando sus niveles de atención y su gusto por asistir a las sesiones de clase, al percibir al payaso como un personaje divertido pero a su vez interesante en cuanto a su forma de enseñar.

La experiencia vivida por el investigador en esta institución es difundida rápidamente por el proyecto escolar de la OFB a través del artista formador principal, el rector del colegio y el personal administrativo, llevándolo a otras instituciones en donde se habían detectado problemas en el estudiantado a nivel de disciplina, convivencia y bajo rendimiento académico en el área de la música, como una aparente ayuda en su mejoramiento a través de la técnica Clown. Es allí donde en el año 2019 al llegar al colegio IED Carlos Pizarro Leongómez en la localidad de Bosa en la ciudad de Bogotá a la par de entrar a la especialización en pedagogía, el profesor Fredy Torres decide investigar formalmente cómo la técnica Clown, mediante la empatía y el uso de la imaginación podía poner al Clown como un mediador en los procesos de enseñanza y aprendizaje, brindando a los maestros un recurso mediante el cual pudiesen potenciar su labor docente en otras materias diferentes a la música, en donde ya se habían observado resultados favorables a dichos procesos.

Es aquí donde se desarrolla el presente artículo, el cual muestra mediante un proceso de investigación acción, cómo puede el Clown intervenir como mediador en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las ciencias naturales en el curso 504 de la jornada de la mañana, la forma como se lleva a cabo la “Clownización” del maestro encargado de enseñar dicha materia y la documentación de manera formal y sistemática del proceso de investigación.

### **Marco teórico**

Para el desarrollo del presente artículo se tienen en cuenta tres categorías que llevaron a cabo la sustentación teórica:

#### **Clown como mediador en los procesos de enseñanza y aprendizaje**

Es importante empezar este postulado teórico al resolver la duda que surge en entender la diferencia entre un Clown y un Payaso. Pues bien, según Barnaby King en su libro *Ridiculez y resistencia (2017)*, define al Clown y al payaso como un mismo personaje, simplemente en dos idiomas distintos, (inglés y español respectivamente), sin embargo, presenta diferentes facetas del personaje, junto con sus roles en la sociedad.

El payaso o Clown, es un personaje de tipo Buffo<sup>1</sup> dentro del campo actoral, creado para hacer reír. Parece ser que el clown es un descendiente de los bufones de las cortes de la era medieval, mientras que otros piensan que su origen data de los orígenes de la humanidad. El Clown ha sido estudiado desde diferentes áreas, inclusive desde el área psicológica, encontrando que este personaje por su forma de hablar, de expresarse y de comportarse, se asemeja más a un niño.

Precisamente, es importante situar las fuentes del trabajo del Clown, mediante el detalle de su perspectiva histórica y de su evolución. Según Sáinz-Moreno (1990), el término Clown es usado de forma universal para referirse a una rama de la actuación de tipo cómica. No obstante, no hay un referente específico que detalle la verdadera diferencia que puede existir entre los términos Clown y el término Payaso (Ros-Clemente, 2015a), lo cual genera una pregunta entre los que pretenden usar el término más acertado en sus investigaciones y escritos: ¿de qué se habla cuando se utiliza el término “payaso”? Pues bien, según Jara (2011), la función del payaso se basa en unos objetivos específicos que no son más que entretener, divertir y finalmente hacer reír, sin embargo al entrar en querer explicar el término payaso, no se encuentra un referente bibliográfico que explique de manera detallada dicha definición.

Esto obedece a que existen y han existido muchas clases de payasos a lo largo de la historia en diferentes épocas y contextos Sócio-culturales: Bufón, Saltimbanqui, Arlequín, agosto, contra agosto, cara-blanca, Trovador, cómico, pierrot, volatinero, mimo, titiritero, Oliver, tramp, polichinela, Tony, mesie loyal, Clown o juglar, entre otros. Si bien es cierto, todos estos son tipos de payaso, cada uno en escena se comporta de manera distinta, dependiendo de su acto.

El trabajo de los payasos no ha sido fácil, requiere invertir mucho tiempo en la práctica y entrenamiento a nivel físico e intelectual. El payaso no ha sido visto con buenos ojos a través de la historia, pues ha sido catalogado como un personaje ridículo y tramposo, llevándolo a ser menospreciado, marginado y hasta censurado por las distintas sociedades.

Rico-Medina (2015) hace referencia a la gran labor desarrollada por el Clown en cuanto a aspectos políticos, sociales y antropológicos, sin embargo, FO (2008) afirma que el payaso ha ido perdiendo su influencia. política y su compromiso.

Cuesta trabajo encontrar registros de Clown que hayan sido documentados en procesos pedagógicos distintos a los de recreación y diversión en los grados de enseñanza preescolar y básica

---

<sup>1</sup> El Buffo es definido dentro de la opera italiana como un personaje gracioso y a veces grotesco, que acude a la burla a si mismo para hacer reir al público.

primaria, sin embargo, el Clown se ha usado como un recurso pedagógico inclusive en campañas tales como las de sensibilización realizadas por el Alcalde Antanas Mockus durante su periodo de mandato para crear conciencia en el uso de las cebras y la responsabilidad ciudadana en las vías de la ciudad de Bogotá.

### **Desarrollo cognitivo**

La razón principal por la cual se aborda este importante tema en la presente investigación es dada por el factor que menciona Gardner (1983) hacia la inteligencia que desarrolla el ser humano desde su misma gestación y que se va desarrollando a lo largo de su vida en la cual es capaz de relacionarse de manera directa con otros individuos, desarrollando afectos, empatías, gustos y vínculos hacia otros seres que lo rodean.

Por otra parte, Carlos Alberto Jiménez Pérez en su libro *La inteligencia lúdica, Juego y neuro pedagogía en tiempos de transformación* (2005) muestra la coherencia de estudiar los comportamientos y emociones de los seres humanos desde el momento del inicio de la gestación hasta su última etapa de vida para demostrar que el juego como un recurso lúdico puede coadyuvar en que un conocimiento nuevo, pueda ser mejor comprendido que al utilizar un método distinto.

*“La inteligencia lúdica, a través del juego y del sentido del humor prefigura todas las formas de la existencia humana y a la vez, les otorga sentido. Desde el arte hasta todas las formas de literatura, desde las ciencias hacia las nuevas tecnologías, desde la moral la ética del ser humano, desde las fases embrionarias hasta sus formas más elevadas de desarrollo biológico, mental y espiritual necesitan de comportamientos lúdicos ligados con las inteligencias múltiples del ser humano”.* (Jiménez 2005)

Los primeros juegos a los que se puede ver envuelto a un Niño en sus primeros años, van relacionados con sus juguetes; en el caso de los niños, los carritos y en el caso de las niñas, las muñecas. No obstante, según Jiménez (2005). con el desarrollo del lenguaje los juegos van cambiando y los juguetes pasarán entonces a un segundo plano; constituyendo los juegos de palabras y los chistes como la mayor fuente de obtención de resultados positivos en el desarrollo del habla. Es ahí donde los primeros Clown con los que los bebés tienen contacto directo, son sus padres, ya que teniendo en cuenta su percepción en cuanto al desarrollo cognitivo, las primeras personas con las cuales se lleva a cabo una relación empática es con los progenitores.

Por otra parte, existen pedagogos que aluden a Gardner asegurando que las inteligencias múltiples son relativas y que pueden ser desarrolladas por separado y a su vez pueden ser potencializadas a medida que el individuo es puesto en contacto permanente con cada una de ellas.

Hablando biológicamente acerca de la lúdica, se puede afirmar que las experiencias culturales ligadas a ella, son las que más segregan sustancias endógenas como lo son las endorfinas, las cuales emiten señales al cerebro que causan placer, goce, euforia, felicidad y que además incentivan el proceso creativo en este órgano.

El cuerpo humano es una máquina perfecta la cual es capaz de autorregularse en muchos aspectos, produciendo sustancias que lo mantienen en constante funcionamiento, algunas de estas son segregadas por el cerebro, ayudando bioquímicamente a generar emociones.

Sin duda la serotonina es de suma importancia en la vida emocional de un ser humano ya que influye en muchos sistemas del cuerpo tales como: presión sanguínea, digestión, sueño, temperatura corporal y presión arterial entre otros; cuando hay una alta producción de serotonina se reducen los niveles de agresión y de impulsividad, ayudando al buen funcionamiento de los demás órganos. La risa es la mayor causante de que el cerebro produzca de manera natural dicha sustancia. Según afirma Robert Zajonc (1989), cuando se produce la risa, los músculos de la cara se contraen, provocando que el flujo sanguíneo en los vasos cercanos disminuya, enfriando la sangre, bajando la temperatura de la corteza cerebral, generando así la serotonina.

Teniendo en cuenta estos procesos químicos, que se llevan a cabo en el cuerpo humano, en función de la producción de la serotonina, resulta muy útil la presencia del Clown en el desarrollo de las clases, ya que las emociones asociadas con la risa, propician la formación de esta sustancia, llevando al estudiante a un estado emocional en el cual el aprendizaje por medio del juego y otras didácticas relacionadas con la lúdica, se hace más eficaz en términos de disciplina y atención hacia la actividad propuesta para el proceso de enseñanza.

Es importante mencionar que las emociones juegan un papel muy importante tanto a la hora de enseñar como al momento de aprender (*Piñeiro 2019*), por lo que hay que tener en cuenta que un estudiante podría estar siendo afectado por una situación adversa que lo puede “distraer” en el momento de recibir el conocimiento y por ende el proceso de aprendizaje podría verse afectado. Por otra parte, hay que resaltar la importancia que se le debe dar al introducir la educación emocional en la primera infancia (*Piñeiro 2019*) con el fin de orientar a los niños en cómo expresar sus emociones en momentos y lugares determinados.

Al abordar el Clown como un recurso pedagógico relacionado con la lúdica, se puede concluir que este, al valerse de todo su cuerpo para influir en las emociones de las demás personas, Ceballos (1999); pero que además también puede transformar e influir en la sociedad, transmitiendo sus valores a través del humor, Guarnizo (2013), el payaso a su vez, es capaz

de transmitir y estimular los valores y las emociones, al mismo tiempo que puede sensibilizar y enseñar, al influir en en la transformación de los pensamientos de los demás (Ros-Clemente y Úcar, 2013). Es así como el acto del payaso puede ser tomado como una disciplina artística que propicia el autoconocimiento, el respeto y la aceptación, y que, a través de la risa y el humor, conlleva a la aceptación de sí mismo y por ende a la aceptación de los demás.

Por otra parte, resulta fundamental dentro del concepto del desarrollo cognitivo, entender como la inteligencia del individuo se desarrolla dependiendo de factores tanto internos como externos, que influyen directamente en el proceso de aprendizaje.

Conforme a esto, Piaget (citado en Galem y Ragasol 2010) describe la inteligencia como el proceso superior que permite la adaptación, mediante un proceso que se encuentra de forma transversal en todas las etapas del desarrollo cognitivo llamado equilibrio, que depende a su vez de dos procesos: asimilación y acomodación. En cuanto a la asimilación, se entiende como los esquemas cognitivos adquiridos previamente, mientras que la acomodación depende de las acciones que permiten reestructurar dichos esquemas cognitivos, y que son realizadas a través de una interacción del sujeto con el entorno. Luego así, para Piaget la vida es un constante de asimilación y acomodación que permite el desarrollo de la inteligencia.

De igual manera, para Vygotski (citado en Galem y Ragasol 2010) la interacción constante del individuo con un entorno social es fundamental en el proceso de aprendizaje. Esta teoría según Vygotski es llamada Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), la cual está compuesta de dos elementos: El nivel real, que hace referencia a lo que sabe hacer el individuo y el nivel real, que consiste en lo que se espera que haga el individuo cuando es acompañado por un tercero o por un adulto “capaz”. En este punto es importante tener en cuenta que este nivel potencial planteado por Vygotski, es dado por la interpretación que da el aprendiz acerca del conocimiento suministrado por el tutor o maestro.

Mas adelante, Bruner (1980) vendría a complementar la ZDP con su teoría del andamiaje, que básicamente consiste en todas esas herramientas y recursos que usan los maestros para llevar a cabo el aprendizaje, tales como recursos de condicionamiento, material audiovisual, material de laboratorio, etc.

### **Aprendizaje significativo**

*“Cuando nos sentimos motivados, somos capaces de aprender más y mejor” Ausubel (1976-2002)*

Quizá una de las teorías constructivistas más clara y perdurable desde que fue postulada por Ausubel en 1976 es la teoría del aprendizaje significativo, pues aún se sigue teniendo en cuenta como un referente efectivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Así pues, se define como la forma de aprender relacionando conocimientos y habilidades adquiridos de manera previa mediante una fuente de motivación y el significado que el sujeto le da a lo que aprende. Está demarcado dentro del constructivismo dado que es una forma de aprendizaje mediante la construcción del conocimiento.

En el aprendizaje significativo el sujeto lleva a cabo un proceso en el cual ejecuta las siguientes acciones: Recogida de la información, luego se selecciona la información recibida y finalmente se organiza y establece una relación con el conocimiento que adquirió anteriormente.

Así mismo el conocimiento en cada persona es construido y complementado de forma distinta, ya que según Ausubel (1976), el nuevo conocimiento adquirido se relaciona con las experiencias vividas y con otros conocimientos obtenidos previamente que el sujeto haya obtenido y la motivación junto con las creencias personales, sobre lo que resulta ser importante, es así como las vivencias de cada persona marcan la diferencia en la forma de interiorizar el conocimiento adquirido y darle a este una importancia relevante o no.

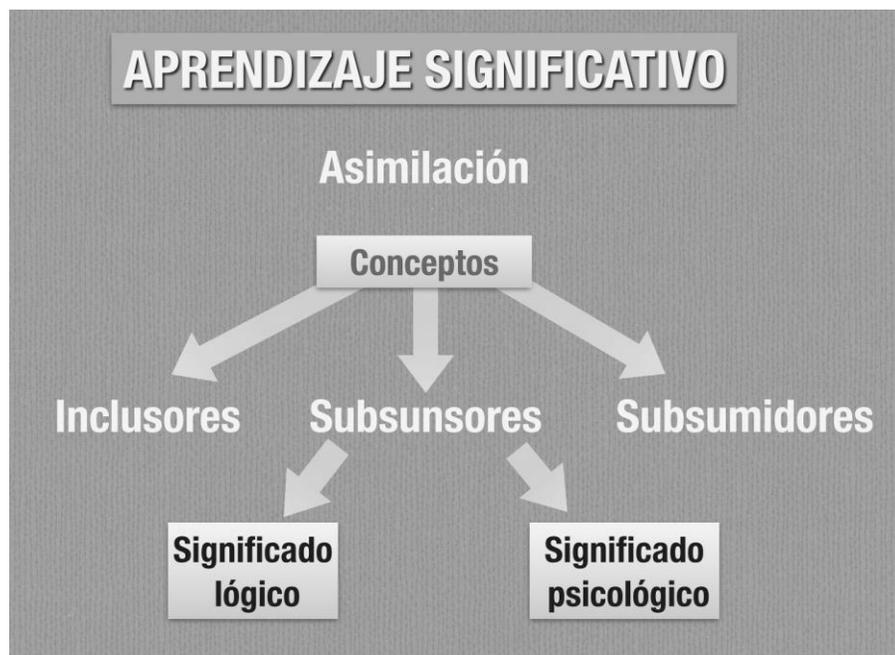
Es importante tener en cuenta que para que el aprendizaje sea significativo se deben cumplir dos condiciones: La primera de ellas es que exista una significatividad lógica, es decir a nivel de estructura interna del conocimiento, con una relevancia y una organización clara; por otra parte que tenga una significatividad psicológica, es decir que desde la estructura cognoscitiva existan unos elementos pertinentes y relacionables con el material de aprendizaje.

Cabe resaltar que Ausubel (2002) afirma que para que haya una memorización comprensiva, debe haber una disposición y/o una motivación para recibir el conocimiento; es aquí donde los materiales para complementar o recibir un nuevo conocimiento, juegan un papel muy importante en el éxito o el fracaso en la obtención del conocimiento.

En resumen, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel se podría explicar en sus propios términos, teniendo en cuenta el principio de la asimilación, la cual se define como la interacción entre el material previo y el conocimiento nuevo. Esta asimilación depende de tres conceptos fundamentales: El concepto inclusor, que hace referencia al conocimiento previo anclado a la Memoria de Largo Plazo (MLP), en segundo lugar, el concepto subsunor que son elementos que permiten la activación de la MLP que se conectan con el nuevo conocimiento y finalmente el concepto subsumidor que es ese nuevo conocimiento que es anclado a la MLP. Es importante aclarar que dentro del concepto subsunor se encuentran dos significados que hacen posible el aprendizaje significativo; en primer lugar, el significado lógico que hace referencia al material que prepara el docente y que

permite que el aprendizaje sea significativo y en segundo lugar se encuentra el significado psicológico que es la interpretación que hace el estudiante sobre el material proporcionado.

Para sintetizar la teoría del aprendizaje significativo en términos de David Ausubel se puede observar la siguiente figura:



**Figura 1.** El aprendizaje significativo. Autoría propia con base en Ausubel (2002)

## Metodología

### Tipo de investigación

Para el acercamiento en cuanto a la metodología aplicada para el presente artículo, Clownizando Ando se lleva a cabo mediante un proceso de investigación-acción (IA), teniendo en cuenta que según lo propuesto por Bernal, Castro, Herráiz, Rodríguez, Martínez, Picazo y Prieto (2011) es una consecución de diversas estrategias que lleva a cabo el profesorado en su práctica con el fin de mejorar el sistema educativo y social.

Teniendo en cuenta lo expuesto por Elliot (1994), se entiende la IA como un proceso mediante el cual se lleva a cabo una reflexión sobre la acción humana, con el fin de ampliar la visión de los docentes en cuanto a sus problemas prácticos y las acciones a realizar para modificar dichas problemáticas una vez se comprendan con más profundidad.

Según García (2010) es común encontrarse con que a pesar de que la IA busca mejorar la práctica social y educativa, no todos los participantes estarán en disposición de hacerlo, pero esto debe ser respetado con el fin de estar siempre dispuestos a mantener el proceso visible y abierto a sugerencias. Cabe resaltar que teniendo en cuenta el postulado de Briones (2012) el carácter de la presente

investigación se enmarca en el enfoque cualitativo, ya que “se describe como un diseño emergente y flexible de carácter holístico dentro de un proceso cíclico” (p. 64), lo cual significa que dicho proceso está en una constante de hallar nuevos interrogantes que contribuyen a enriquecer la información recogida y así obtener mejores resultados, tal como se muestra en la siguiente figura:



**Figura 2.** Proceso de investigación-acción. Autoría propia con base en Colas Bravo (1994)

### Población y muestra

Para el desarrollo de la presente investigación se escogió como población a los maestros y estudiantes de primaria del colegio IED Carlos Pizarro Leongómez, institución ubicada en la localidad de Bosa, cuyos estratos socio-económicos predominantes son 1 y 2.

En cuanto a la selección de la muestra se optó por llevar a cabo una entrevista con la rectora del colegio y con el coordinador académico para encontrar el curso y el profesor idóneo para la investigación.

Al recibir las propuestas de los docentes candidatos para seleccionar uno de ellos, quien sería “Clownizado” se escogieron 3 maestros: dos de matemáticas y uno de ciencias naturales, los cuales fueron entrevistados con el fin de compartirles la información referente a la investigación con datos tales como el tiempo requerido, el tipo de investigación, las posibles variantes en cuanto a talleres Clown y cómo sería su formación en actuación; fruto de este proceso se seleccionó el curso 5A de la jornada de la mañana y a su director de curso, quien además era su profesor de ciencias naturales, pues lo que se pretendía con la realización de este estudio, era observar el impacto generado por el Clown en cursos que presentaban bajo rendimiento en ciencias puras (matemáticas y ciencias naturales). (ver tabla 1).

Tabla 1.

*Reporte académico de Ciencias Naturales grado quinto del Colegio IED Carlos Pizarro Leongómez*

Curso	Cantidad de estudiantes	aprobados	Reprobados
5-A	42	29	13
5-B	41	30	11
5-C	38	28	10
5-D	43	31	12

Nota: Autoría propia, estos son datos brindados por el área académica en cuanto al rendimiento en el primer bimestre del año 2019 en los grados 5° de la jornada de la mañana.

Es importante resaltar que el colegio posee un plan de inclusión, por lo cual en el curso seleccionado se encontraban estudiantes con condiciones sociales y cognitivas tales como déficit cognitivo leve (DCL) y trastorno de déficit de atención por hiperactividad (TDAH). (ver tabla 2).

Tabla 2.

*Datos de los niños del curso 5-A jornada mañana*

Curso	niños	niñas	Niños en plan de inclusión	Total de niños
5-A	20	22	1 (DCL) – 2 (TDAH)	42

Nota: Autoría propia, datos brindados por el área académica en cuanto al plan de inclusión.

**Instrumentos****Encuesta tipo Likert.**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) este tipo de instrumentos se utilizan generalmente para el estudio de actitudes frente a cualquier situación, usualmente es aplicado en estudios de corte cuantitativo descriptivo y consiste en una serie de afirmaciones o juicios en los cuales el participante emite una reacción que puede ir en términos de frecuencia, agrado – desagrado, acuerdo-desacuerdo ó grado de importancia. A cada opción de respuesta se le asigna una puntuación que posteriormente es sumada y analizada en función del constructo que se está midiendo.

Para el presente estudio, se diseñó una encuesta de este tipo con el fin de hacer un diagnóstico inicial, el instrumento consta de 14 Items en escala de frecuencia y acuerdo-desacuerdo distribuidos de la siguiente manera: En cuanto a su edad 1 ítem, su formación pedagógica 2 ítems, su preparación profesional 4 ítems, la capacitación que reciben por parte del Ministerio de Educación (MEN) en

materia de enseñanza 2 items, su disposición al cambio 3 items, su decisión de capacitarse y si estaban dispuestos a recibir capacitación en torno a la técnica Clown 2 items.

#### **Entrevista cualitativa semiestructurada.**

Una vez realizada la encuesta, se procede a hacer entrevistas a dos maestros de matemáticas y uno de ciencias naturales para identificar el más indicado para llevar a cabo la investigación, para lo cual se toma como referencia el tipo de entrevista con sugerencias tomado de Hernández (2014) pag 401-402, teniendo en cuenta las cualidades que se buscaba encontrar en el maestro candidato, dentro de las cuales se resalta su preparación profesional en docencia, la receptividad hacia la implementación de una nueva técnica de expresión en su práctica docente, su disponibilidad de tiempo para ser instruido en la técnica clown y su disposición en cuanto a adoptar la nueva técnica y a asumir los riesgos que esto podría tener en cuanto a la efectividad en el proceso de enseñanza.

Dentro de los lineamientos de la entrevista cualitativa propuesta por Hernández (2014) se incluyeron 2 preguntas de opinión 2 de sentimiento, 2 de conocimiento, 2 sensitivas, 2 de antecedente y una de simulación.

#### **Evaluación cualitativa de tipo encuesta.**

Posteriormente se realiza una encuesta tanto a los estudiantes como al maestro, al finalizar cada encuentro, con el ánimo de observar los resultados de tipo cualitativo obtenidos en cuanto a los procesos de aprendizaje y de enseñanza.

La encuesta consta de cinco preguntas distribuidas en 2 preguntas de satisfacción (escala de valores) 2 de tipo abierto para sugerencias y una de observaciones generales.

#### **Formato de evaluación por tema IED Carlos Pizarro Leongómez.**

Después de culminar el proceso de enseñanza para la temática designada, se diseña un instrumento de evaluación de acuerdo a los parámetros suministrados por la institución, acorde con las solicitudes del MEN en cuanto a la evaluación cuantitativa.

El colegio suministra un formato de evaluación el cual consta de preguntas abiertas, tipo match, verdadero-falso, selección múltiple y de completar. (ver anexo 1)

#### **Diario de campo.**

Con el fin de encontrar la respuesta al interrogante que surge en torno la problemática de la investigación, Hernández (2014) propone utilizar los diarios de campo como un instrumento que sirve para consignar los datos obtenidos en cada sesión dentro del ambiente de la investigación (campo), en cuanto a lo concerniente a la observación de comportamientos y conductas de los actores investigados. Con la aplicación del diario de campo en la presente investigación se pretende observar el antes y el

después de la aplicación de la técnica Clown en el aula de clase, los factores positivos y negativos en cuanto a la efectividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje con la aplicación de la técnica, la pertinencia del uso de las instalaciones físicas de la institución y sus afectaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje y finalmente obtener los resultados al final de cada sesión en cuanto a la mediación del Clown en el proceso de enseñanza (efectos en el maestro) y en el proceso de aprendizaje (efectos en los estudiantes). (ver anexo 4)

### **¿Cómo se lleva a cabo el proceso?**

#### **Acceso a la población.**

Teniendo en cuenta que el objeto de la presente investigación es la obtención de datos en torno a la intervención del Clown en los procesos de enseñanza y aprendizaje, como un actor en la mediación entre estudiantes y maestros, procurando la empatía y el disfrute en la realización de las sesiones de clase, se escoge el colegio IED Carlos Pizarro Leóngómez, por su tipo de población y su ubicación socio económica, la cual resulta idónea en cuanto a espacio y tiempo para la realización de la misma ya que el investigador labora allí como Artista Formador de la orquesta filarmónica de Bogotá en su programa Proyecto Escolar en convenio con la Secretaría de Educación distrital y la Alcaldía mayor -de Bogotá.

Luego de llevar a cabo la encuesta tipo Likert a cuarenta y un maestros de la institución se encuentra que hay una problemática en cuanto a la capacitación que reciben los maestros en cuanto pedagogía, al igual que la iniciativa en mejorar las estrategias pedagógicas utilizadas en clase.

Posterior a esto, se escoge al maestro director de grupo y a su curso 5 A de la jornada de la mañana.

#### **¿Cómo se lleva a cabo el proceso de “clownización” en el maestro escogido?**

Se diseñaron una serie de cinco talleres de formación actoral con énfasis en la técnica Clown para el maestro seleccionado, con una duración de 10 horas y un curso certificado en técnica Clown suministrado por la Compañía Tree Clown de Colombia, tomado por iniciativa propia del maestro.

Estos talleres fueron diseñados abordando temas tales como: Breve reseña histórica del Payaso en las diferentes épocas de la humanidad, El fracaso como gran cualidad del payaso, La improvisación El dominio del escenario y el espacio de actuación.

#### ***¿Una vez compartida la técnica, ahora qué?***

Una vez el maestro es preparado en los rudimentos de la interpretación del Clown, se diseña la primera clase al estilo Clown, abordando un tema específico asignado al plan de estudios, el cual en este caso fue el aparato digestivo, para el cual se instruye al maestro en el diseño de juegos de rol; el maestro junto con la orientación del investigador diseña el juego para ser desarrollado en la clase.

Se lleva a cabo la evaluación pertinente usando el formato suministrado por el colegio y se consigna la información en el diario de campo.

Posteriormente se invita al colectivo Tree Clown para una muestra teatral con el contenido del siguiente tema en el plan de estudios, el cual corresponde al aparato reproductor en los humanos, en el cual se aborda el tema de la sexualidad y el embarazo.

Teniendo en cuenta el interés del maestro en ser Clownizado, toma la decisión de tomar un curso de 40 horas de formación Clown con el colectivo Tree-Clown llamado Tu payaso interior, mediante el cual obtiene más herramientas actorales en la técnica Clown.

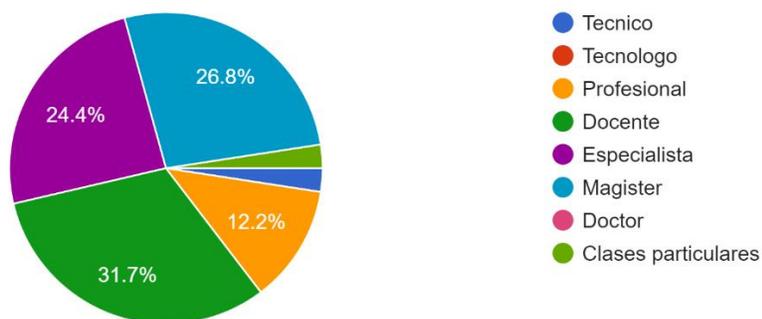
Finalmente se lleva a cabo una entrevista guiada a doce alumnos del curso investigado, con el fin de recoger datos en cuanto a la efectividad del proceso de aprendizaje, al igual que se entrevista al docente, con el fin de recoger datos en cuanto al proceso de enseñanza, al aplicar la técnica Clown.

### Resultados obtenidos

A continuación, se describirán los resultados obtenidos en cada una de las fases de la investigación, mediante la recolección de datos con los instrumentos utilizados para tal fin.

#### Hallazgos de la encuesta Likert:

Tu perfil profesional  
41 respuestas

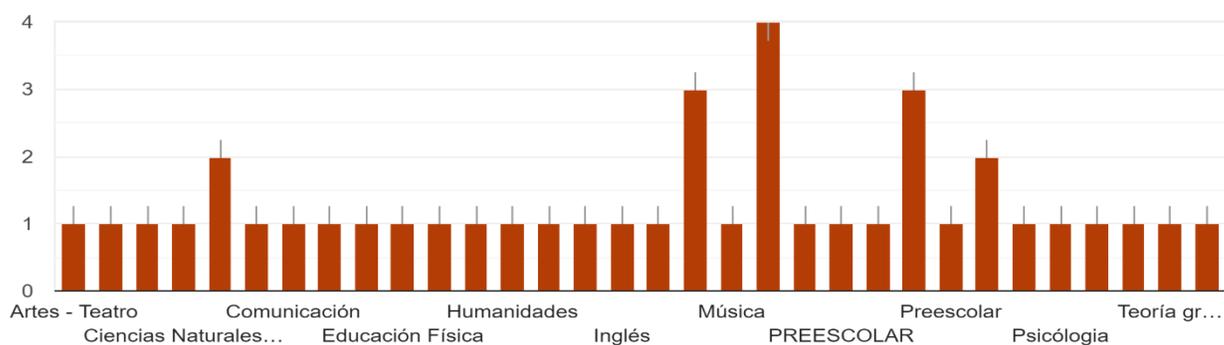


**Figura 3.** Perfil profesional. Google (2020)

Según la gráfica, el nivel de formación predominante en los encuestados se encuentra en el nivel profesional, encontrando además un porcentaje importante en el nivel de posgrado.

### En que área enseñas?

41 respuestas

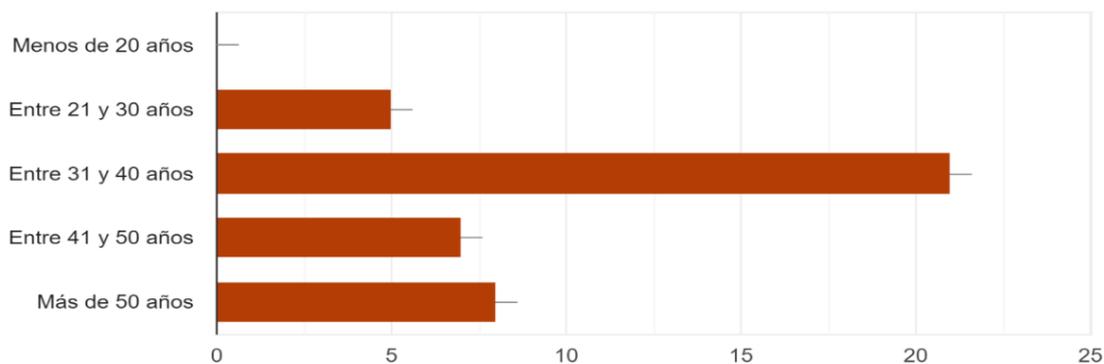


**Figura 4.** Ocupación. Google forms (2020)

Cabe destacar que para futuras investigaciones resulta más efectivo en materia de tabulación de datos, no dejar preguntas abiertas ya que la respuesta puede ser muy amplia.

### Edad

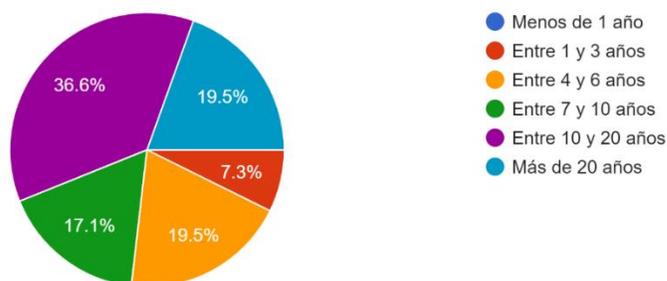
41 respuestas



**Figura 5.** Edad. Google forms (2020)

Se evidenció que la mayor cantidad de maestros encuestados se encuentran en un rango de edad entre los 31 y 40 años.

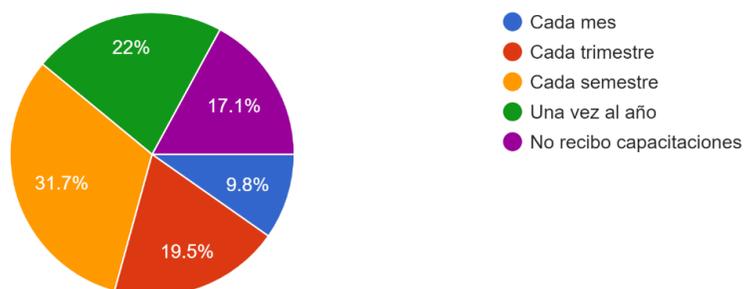
Tiempo de experiencia en docencia  
41 respuestas



**Figura 6.** Experiencia. Google forms (2020)

Según el gráfico se puede evidenciar que el tiempo de experiencia en docencia de la mayoría de los encuestados es de más de 10 años.

Recibo capacitaciones con el fin de mejorar mis estrategias pedagógicas en las sesiones de clase.  
41 respuestas

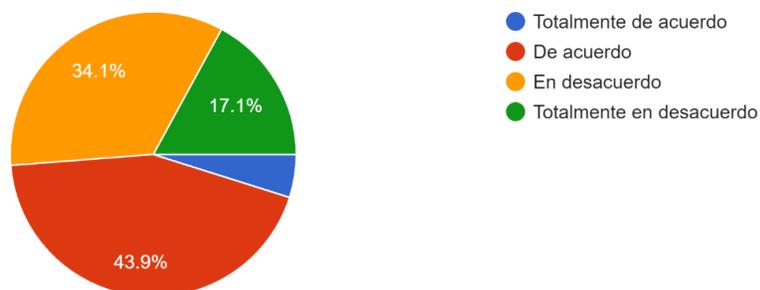


**Figura 7.** Capacitaciones. Edad. Google forms (2020)

Teniendo en cuenta los datos recogidos en esta pregunta, se puede ver que la mayoría de docentes reciben capacitaciones al menos una vez al año, sin embargo un 17.1% no reciben capacitaciones.

Considero que mis estrategias pedagógicas en las sesiones de clases no son suficientes para que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean efectivos.

41 respuestas

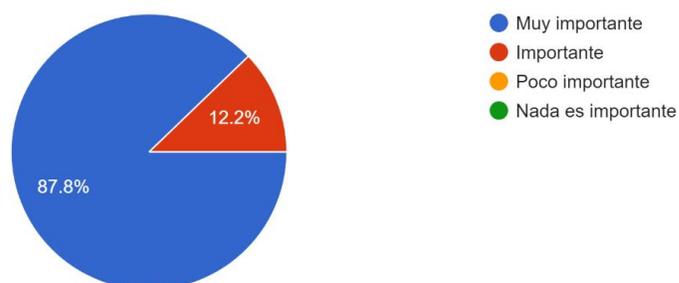


**Figura 8.** Recursos pedagógicos. Google forms (2020)

Según los resultados de la encuesta se logró evidenciar que casi la mitad de los participantes reconoció que sus estrategias pedagógicas no son suficientes para que sus clases sean más efectivas en cuanto a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Considero que el juego en el proceso de enseñanza en niños y adolescentes es:

41 respuestas

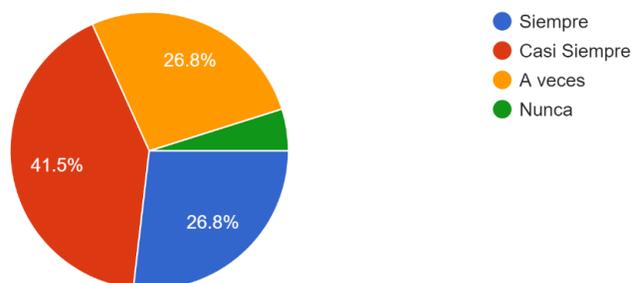


**Figura 9.** Opinión hacia el juego. Google forms (2020)

De forma unánime se considera importante el juego en la enseñanza de niños y jóvenes.

Que tan a menudo uso el juego para enseñar en mis sesiones de clase.

41 respuestas

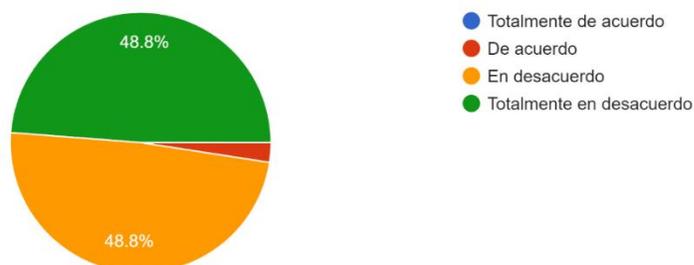


**Figura 10.** Uso del juego en el aula. Google forms (2020)

Este resultado muestra que la mayoría de encuestados ha utilizado el juego como estrategia de enseñanza

Considero que el juego puede ser un factor de distracción e indisciplina en las sesiones de clase.

41 respuestas

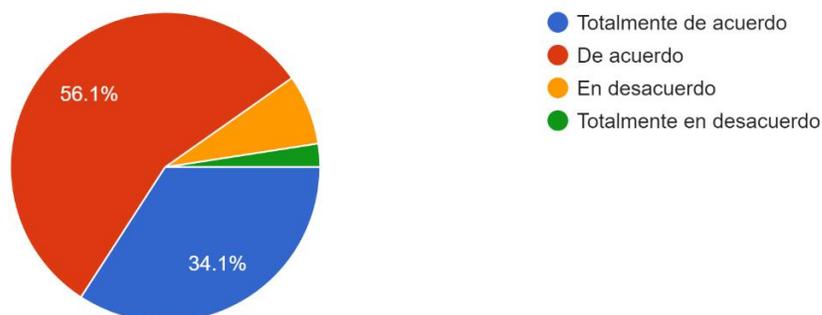


**Figura 11.** Juego como distractor. Google forms (2020)

Esta respuesta ratifica la aceptación que muestran los encuestados hacia el uso del juego como estrategia para la enseñanza.

Considero que la Actuación podría enriquecer mis competencias como docente.

41 respuestas

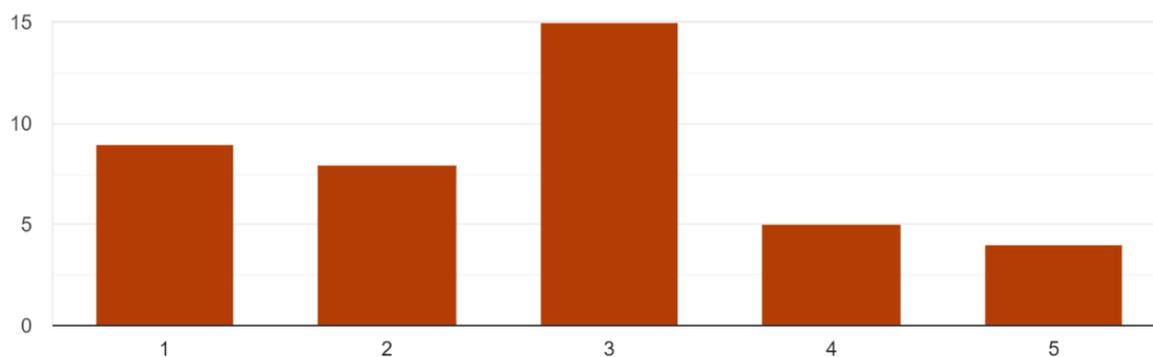


**Figura 12.** Opinión hacia la actuación. Google forms (2020)

Se evidencia un resultado contundente con más del 80% de entrevistados que consideran que la actuación se constituye en un recurso que puede enriquecer las competencias en docencia, sin embargo, aún hay maestros que no lo consideran así.

Conozco acerca de la Técnica Clown (Payaso)

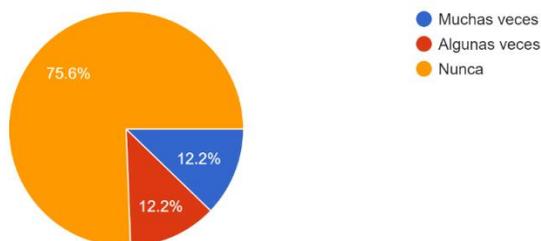
41 respuestas



**Figura 13.** Conocimiento de la técnica Clown. Google forms (2020)

El resultado de esta pregunta muestra que no hay un desconocimiento total hacia la técnica Clown, sin embargo la forma en como se formuló la pregunta no permite evidenciar un resultado claro en cuanto al concepto de la técnica Clown para la presente investigación, mas exactamente hacia el Clown en los procesos de aprendizaje y enseñanza.

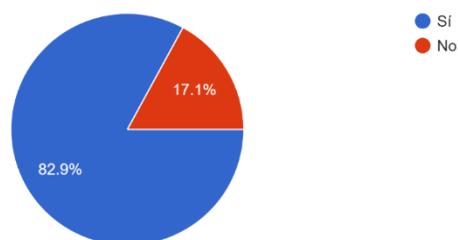
He aplicado la técnica Clown en mis sesiones de clase  
41 respuestas



**Figura 14.** Aplicación de la técnica Clown. Google forms (2020)

Esta respuesta de los encuestados muestra que la gran mayoría no han usado la técnica Clown en sus clases, pero también muestra que el equivalente a la cuarta parte de ellos sí lo habían hecho (24.4%)

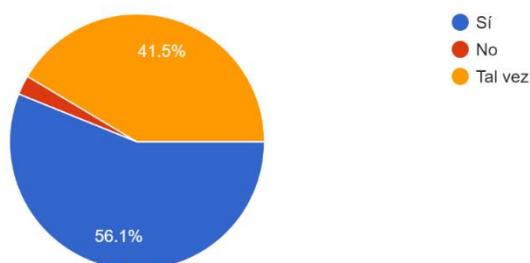
Me gustaría recibir capacitaciones de actuación con énfasis en técnica Clown, para complementar mi perfil docente.  
41 respuestas



**Figura 15.** Receptividad de la técnica Clown. Google forms (2020)

Un 82.9% de los encuestados estuvieron interesados en recibir talleres de técnica Clown, sin embargo es importante tener en cuenta que el 17.1% que no se interesaron en recibir la capacitación, es posible que desconozcan la técnica y por su percepción y prejuicio hacia los payasos hayan tomado esta decisión.

Estaría dispuesto a aplicar la técnica Clown en mis sesiones de clase.  
41 respuestas



**Figura 16.** Disposición a recibir la técnica Clown. Google forms (2020)

Este resultado muestra como casi todos los encuestados estarían dispuestos a aplicar la técnica Clown en sus clases (97.6%)

Luego de obtener los datos de la encuesta, se pudo observar que la mayor población de maestros que la respondieron se encuentran en un rango de edad mayor a 30 años, la mayor parte de ellos llevan enseñando más de 10 años, en su mayoría son al menos profesionales, teniendo un gran porcentaje de maestros y especialistas. Por otra parte, se halló que la mayoría reciben capacitaciones al menos una vez al año. La mayoría consideran que sus estrategias pedagógicas son insuficientes, por lo cual se asume que están dispuestos a recibir capacitaciones tanto en actuación, como en el uso del juego al igual que la técnica Clown. Se pudo apreciar que a pesar de que la mayoría conocen medianamente la técnica Clown, un gran porcentaje de ellos nunca la han aplicado en sus clases, sin embargo, la mayoría de ellos estarían dispuestos a hacerlo de tener una debida capacitación en la técnica.

Después de haber hecho la encuesta tipo Likert, se procede a tener una entrevista de tipo informal con las directivas administrativas del colegio, en donde se propone a tres de los maestros candidatos a la investigación, se revisan sus respuestas consignadas en la encuesta para ver si estaban dispuestos a participar y producto de este análisis se descarta a uno de ellos, pero sin embargo se le invita posteriormente a la entrevista guiada.

Finalmente se invita a los tres maestros seleccionados y se les formula las siguientes preguntas:

¿Qué sabe usted de la técnica Clown?

¿Como se siente siendo maestro?

¿Piensa usted que es importante que los niños se diviertan en clase?

¿Qué hace usted para que los estudiantes se diviertan?

¿Juega usted con sus estudiantes?

¿Qué tipo de juegos usa?

¿Fomenta la risa en las sesiones de clase?

¿Si hay un estallido de risa en el salón de clase prefiere callar a los estudiantes para que no haya indisciplina?

¿Estaría dispuesto a disfrazarse con tal de generar simpatía con sus estudiantes y por ende procurar un aprendizaje significativo en ellos?

A continuación, se le explica al maestro de que se trata la investigación, qué es Clownizando ando y se le pregunta si estaría dispuesto a recibir talleres de expresión corporal, dicción y pronunciación, inteligencia emocional, programación neurolingüística y de un nuevo tipo de Clown, (El Clown teacher).

Cabe resaltar, que los tres maestros respondieron de manera positiva y mostraron su interés por desarrollar la investigación, sin embargo, por cuestiones de tiempo y de horario, se escogió al Maestro de ciencias naturales y al curso 504 del cual el maestro es su director de grupo.

Posterior a esto, se realizaron tres de los cinco talleres de actuación propuestos inicialmente, con énfasis en técnica Clown, abordando temas tales como la expresión corporal, la comicidad, el ridículo, el niño interior, el juego como insumo para hallar la empatía con el público (en este caso los estudiantes), la mirada, el empleo de caídas, la improvisación, el fracaso, la comunicación asertiva mediante el movimiento corporal (sin voz), el empleo de la voz y encontrando la voz Clown, el uso del maquillaje y cómo hallar el carácter Clown, vestuario y caracterización del personaje. Finalmente trabajar en hallar su nombre Clown, el cual fue escogido por el maestro como “Barrilito”

Mediante el uso del diario de campo se hallaron datos relevantes en cuanto a los talleres que se llevaron a cabo con el maestro, por ejemplo: El maestro manifiesta que le va a costar reírse en las clases ya que piensa que los estudiantes van a perder el respeto hacia Él; le cuesta un poco algunos ejercicios físicos por su condición de salud, por lo que se ajustan para prevenir lesiones y contratiempos que pongan en riesgo su integridad; El maestro muestra gran talento en cuanto a improvisación y expresión corporal en especial con su rostro.

Luego de terminar los talleres programados, se procede a diseñar un juego para ser desarrollado en la primera clase al estilo Clown para enseñar el aparato digestivo en donde el maestro será apoyado en acción por el investigador, quien personificó al Clown “Lamparita”. El diseño del juego de roles (ver documento anexo 4) es desarrollado por el investigador y por el maestro, teniendo en cuenta el contenido del tema consignado en la Cartilla de Ciencias naturales del MEN en cuanto al aparato

digestivo. También se diseñó un instrumento de evaluación conforme al formato suministrado por la institución.

La clase fue programada para el 27 de mayo de 2019 para la cual el maestro fue caracterizado con el disfraz de Clown y apoyado por el investigador quien también estuvo caracterizado. Los estudiantes mostraron gran empatía para con el maestro “Barrilito” al igual que con “Lamparita”, sin embargo, el maestro mostró en varios momentos como se le olvidaba su rol de Clown y trataba de tomar el control con su estilo habitual de rudeza (levantando la voz, amenazando con recurrir a anotaciones en el observador, etc) a los estudiantes para retomar la disciplina a la cual estaban acostumbrados. Durante la sesión el investigador le recordó de forma sutil su rol como Clown y le mostró sobre la marcha diferentes tácticas de atención para con los estudiantes, que poco a poco le permitieron disfrutar junto con ellos de la actividad programada.

Al terminar el juego, se les explicó a los estudiantes la similitud del juego de roles con el funcionamiento del aparato digestivo y finalmente se procedió a llevar a cabo la evaluación escrita como requisito para tener en cuenta la sesión de clase como una forma de obtener datos cuantitativos en cuanto al proceso de aprendizaje, (ver anexo 5)

Tres días después, se efectúa la calificación correspondiente a las evaluaciones arrojando un resultado de aprobación superior al 80% del total de los estudiantes, lo cual según los comentarios del maestro y lo que se consignó en el diario de campo, no arrojó un resultado de diferencia significativa con el método de enseñanza tradicional, sin embargo, el aprendizaje se llevó a cabo en una sola clase, a diferencia del método tradicional en el que se repasa el tema en al menos dos sesiones más.

Posteriormente, para abordar el siguiente tema en el plan de estudios, el cual correspondía al funcionamiento del aparato reproductor en los seres humanos, se invitó a la compañía TreeClown de Colombia, quienes realizaron una puesta en escena con la temática correspondiente, al igual que una enseñanza de tipo moral abordando el tema de la sexualidad y el respeto por sí mismo y por los demás a través de la técnica Clown. Posteriormente se realiza una evaluación cuantitativa del tema, junto con una evaluación oral de tipo cualitativo, arrojando un resultado de aprobación del 84% del total de los estudiantes en el aprendizaje del tema expuesto. Para esta ocasión el maestro no actuó como Clown.

En este punto de la investigación, el Maestro decide por su propia cuenta tomar talleres de técnica Clown con la compañía TreeClown con quienes toma el curso corto llamado “Tu payaso interior”, recibiendo la certificación correspondiente por haber alcanzado los resultados esperados en cuanto a la temática establecida en el contenido del taller.

Finalmente, el maestro no realizó más sesiones caracterizando al Clown “Barrilito”, sin embargo todo lo que aprendió durante los talleres le sirvió para generar empatía con sus estudiantes y a sacar esa persona tierna y amable que demostró ser por fuera del aula, pero ahora sin temor a perder su autoridad y a fracasar como maestro a la hora de enseñar, como lo manifestó en la entrevista final que se le realizó al final del proceso.

Por otra parte, 9 de los estudiantes del curso investigado, fueron entrevistados con el fin de obtener datos importantes en cuanto a su proceso de aprendizaje, en torno a su desarrollo cognitivo, al aprendizaje significativo, al impacto del Clown en las clases y finalmente cómo la Clownización del maestro pudo influir en su relación con ellos y sus percepciones generales de la investigación.

A continuación, se muestran 5 de las 9 entrevistas realizadas a los estudiantes con el fin de exponer lo que sucedió con ellos al final del proceso de investigación:

### **Entrevista 1**

Pregunta: ¿qué fue lo que más te gustó de la actividad?

Estudiante 1: *Lo que más me gustó es que todo tenía que ver con el sistema digestivo y que el profe hizo ver todo muy real, por ejemplo, lo de las vueltas, lo del compartir, a mí me gustó mucho porque uno cambia mucho de ambiente, y no estar siempre quieto en el mismo sitio escribiendo lo que hacemos, me parece muy buen ambiente lo que hizo el profesor.*

Pregunta 2: Cuántos años tienes?

- 12

Pregunta 3: Será que esta actividad se puede hacer en otras materias?

- *Eh, pues yo creo que sería muy bueno si se puede hacer en otras materias, por que se le estaría explicando a los demás profesores y por decir algo en ciencias sociales sería muy bueno porque se podría incluir dentro de la materia.*

Gracias.

### **Entrevista 2**

Pregunta 1: Qué fue lo que más te gustó de la actividad?

- *Hola, tengo 12 años y lo que más me gustó de la actividad es que así los niños pueden aprender más rápido las cosas, pueden interpretar mejor las actividades y todo, me parece que se puede hacer en otras materias porque es una forma más rápida de comunicarse con los niños, porque es una forma de hablar de los niños, porque es un juego y es un juego en el que se aprende y por eso me gustó.*

Pregunta 2: Que opinas del profe de ciencias naturales?

- *¡Si, el me da ciencias, ósea, pues, él es muy estricto, pero a la vez bien, a mí me parece que es muy buen maestro, porque, bien!, enseña bien, y si regaña a los estudiantes es porque... sí, se lo merecen, Él no los va a regañar porque no, y pues me parece que dicta muy bien su clase.*

Pregunta 3: Te gustó cuando él se vistió de payaso?

- *¡Sí!, me gustó.*

Pregunta 4: Qué opinas de cuando él se vistió de payaso?

- *Pues, digamos por los niños, porque...a él lo irrespetan y él se pone muy bravo, en cambio con ese vestido él se hace coger más confianza y poder jugar con él y todo.*

Súper, gracias.

### **Entrevista 3**

Pregunta 1: Cuantos años tienes?

- *Tengo 11 años*

Pregunta 2: Que te pareció la actividad?

- *Pues chévere porque ahí pude aprender el sistema digestivo, y los profes estuvieron ahí con nosotros y todos estaban ahí locos y locos y pá que todos vayan ahí aprendiendo más de lo normal.*

Pregunta 3: te parece que se aprende más jugando que cuando no se juega?

- *Si*

Pregunta 4: personalmente aprendes más jugando?

- *Pues no tanto jugando, pero a veces he aprendido más jugando.*

Pregunta 5: y cómo te va en ciencias?

- *Pues bien, el profe es muy bueno, a veces hace regañar a los niños porque a veces no le hacen caso y eso pues... lo estresa.*

Pregunta 6: Qué opinas de cuando el profe se vistió de payaso?

- *Muy chistoso y muy chévere*

Pregunta 7: piensas que si Él se viste de payaso todo el tiempo las clases pueden ser mejores?

- *Pues sí, puede ser.*

Pregunta 8: que parte te gustó más del aparato digestivo?

- *El estómago, porque ahí lo empujábamos y porque ahí estaban los jugos gástricos y luego iba a los intestinos y ya.*

Gracias.

**Entrevista 4**

Pregunta 1: Cuántos años tienes?

- *11 años*

Pregunta 2: Qué fue lo que más te gustó de la actividad?

- *Lo que más me gustó de la actividad es que estamos aprendiendo cosas de ciencias, del aparato digestivo.*

Pregunta 3: Qué aprendiste?

- *De cómo se manejaba el aparato digestivo dentro de uno*

Pregunta 4: Y qué te pareció el profe vestido de payaso?

- *Pues... Él en las clases es a veces un poquito bravo, pero cuando yo lo vi vestido de payaso, me pareció muy chistoso.*

Pregunta 5: Y te gustó?

- *Ahá, sí.*

**Entrevista 5**

¿Pregunta 1 Cuántos años tienes?

- *11*

Pregunta 2: Qué te gustó de la actividad?

- *Pues es como sentir como la comida pasaba por la boca y por el estómago y la faringe.*

Pregunta 3: Y qué opinas del profe vestido de payaso?

- *Pues muy chévere jejeje (tono risueño) nunca lo habíamos visto así.*

Pregunta 4: Y te inspira más confianza?

- *Sí.*

Pregunta 5: Te dan ganas de jugar con él?

- *Sí*

Pregunta 6: Y cuando él no está de payaso?

- *Noooo, me da miedo!*

Pregunta 7: Te gustaría que esta actividad se hiciera también con otras materias?

- *Uy sí.*

Pregunta 8: ¿En qué materia te gustaría, a que profe te gustaría ver vestido de payaso dándote una clase?

- *En matemáticas,*

Gracias.

## Conclusiones

Luego de culminar el proceso de investigación en donde se pretendía Clownizar al maestro de ciencias naturales, es decir compartirle la técnica Clown para que él pudiese aplicarla en sus sesiones de clase, los resultados esperados no fueron los obtenidos, ya que el maestro después de recibir los talleres, manifiesta que es una responsabilidad muy grande el desarrollar las sesiones con la personificación del payaso. No obstante, al aplicar la técnica Clown se evidenció un cambio sobresaliente en la relación entre el estudiante y el docente, en la medida en que el Clown Teacher procura crear los espacios que propicien la empatía con los estudiantes. En este sentido, resulta de gran importancia el permitir que el proceso de aprendizaje de la técnica Clown por parte del maestro a ser “Clownizado” no se desarrolle de forma “forzada” en la medida en que cada maestro decide por su propia iniciativa adoptar la técnica teniendo en cuenta el tiempo de práctica, la formación en talleres y seminarios, etc. que exige la técnica Clown.

En este orden de ideas lo más destacado de la presente investigación, es evidenciar que la técnica Clown propicia de forma efectiva la empatía entre el maestro y los estudiantes para permitirle al docente dar paso a su imaginación y así mediante su creatividad (o pensamiento divergente), encontrar nuevos recursos que fortalezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula.

Es importante resaltar, que según lo manifestaron los estudiantes entrevistados, el miedo que sentían al hacer una pregunta de carácter académico al maestro disminuyó, lo cual permitió que el proceso de aprendizaje fuese más efectivo.

Adicionalmente, se evidenciaron resultados que responden a la pregunta de la investigación, la cual corresponde a cómo la técnica Clown fortalece los procesos de enseñanza y aprendizaje, al garantizar el buen trato entre los estudiantes y el maestro. Muestra de ello es el gusto que evidenciaron los estudiantes por aprender de manos de un “Clown teacher” y también la comodidad del maestro en el proceso de enseñanza en la personificación del Clown.

Por otra parte, se evidencia que la técnica Clown aporta al desarrollo cognitivo, pues según Piaget (2000), el aprendizaje se lleva a cabo de manera personal, de acuerdo con la inteligencia del individuo, se pudo observar cómo el Clown se desempeñó como agente acomodador del conocimiento, actuando mediante acciones que modificaron la previa asimilación de la realidad del estudiante, logrando la acomodación de los esquemas cognitivos.

De igual forma, a la luz de Vygotski, los beneficios de aplicar la técnica Clown son articulados a la teoría de la zona de desarrollo próximo del psicólogo bielorruso, en la se cual señala la importancia

de la sociedad y del “otro” en el proceso de aprendizaje, en donde se demuestra como un individuo que es expuesto a determinados factores que afectan su entorno en pro del conocimiento, logra una adquisición del mismo de una forma más rápida y efectiva que un individuo que aprende de manera autónoma. En este caso el Clown opera como el maestro constructivista que se centra en el aprendizaje, que vincula los temas a las necesidades, experiencias e intereses cercanos al alumno, logrando así que el estudiante disfrute el aprendizaje y lo busque por sí mismo, es decir que sea autodidacta. (Ganem & Ragasol, 2010, pag. 8).

De igual manera, según la teoría de Bruner en cuanto al andamiaje, el Clown actúa como el recurso que usa el maestro para llevar a cabo el proceso de enseñanza, mediante el cual influye en la interpretación que hace el aprendiz acerca del nuevo concepto, haciendo que el estudiante refuerce esos conceptos previos y los procese de forma tal que lleve a cabo el aprendizaje.

En cuanto al aprendizaje significativo se encontró que la técnica Clown actuó como el significado lógico, que según Ausubel es el material que utiliza el maestro para que el aprendizaje se lleve a cabo al darle significado al concepto subsunor y así anclarlo a la memoria de largo plazo, con el fin de transformarlo en un significado psicológico (interpretación que hace el aprendiz de ese material).

Es importante destacar en este punto el ejercicio que se realiza en Toscana, Italia, en donde en la escuela C’art, el Clown brasilero André Casaca lidera un proyecto desde el año 2000, en el cual la técnica Clown es utilizada en las aulas de clase, con niños entre los 4 y 6 años de edad quienes mediante el juego y la comicidad fortalecen conceptos tales como las competencias ciudadanas, la diversidad, la inclusión y el respeto entre otras. En estos 20 años de articular y poner en funcionamiento el proyecto de la escuela de teatro C’art, la gestión de André hizo que el gobierno de Italia, más específicamente el ministerio de educación, hiciera que se incluya al menos un Clown en cada escuela de la región, con el fin de potenciar la labor docente y mejorar la educación en las escuelas<sup>2</sup>. Para concluir, queda un interrogante acerca de esta idea: ¿Será que aplicar la técnica clown a la realidad colombiana puede tener los mismos efectos que en el contexto italiano?

La presente investigación fue un intento por presentar los múltiples beneficios en el campo pedagógico que puede traer la técnica Clown a la realidad colombiana. Para ello, el reto a continuar es seguir indagando casos en donde la figura del Clown se haga cada vez más propicia en la educación en el país.

---

<sup>2</sup> <http://www.teatrocart.com/la-compagnia/storia/?lang=en>

## Referencias

- Alcántara, A., Llotje, T. y López, J. (2009). El circo social una herramienta educativa y transformadora. Barcelona: Bido Nou Barris.
- Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Boal, A. (2011). Teatro del oprimido. Cuadernos de pedagogía, 411, 46-51.
- Ceballos, E. (1999). El libro de oro de los payasos. Los más famosos y divertidos sketches de circo. México: Col. Escenología.
- Circo en acción. (2017). El Circo hace escuela. Recuperado de <http://www.circoenaccion.com/escuela/>.
- Christen, K. (1998). Clowns and tricksters. An encyclopedia of culture and tradition. Denver: ABC-CLIO.
- Crowther, C. (1979). Payasos y payasadas. Bogotá: Voluntad Editores Ltda.
- Domínguez, A. (2015). La vulnerabilidad tras la risa. Archipiélago. Revista cultural de nuestra América, 22(87), 38-39.
- Ford, K., Courtney-Pratt, H., Tesch, L. & Johnson, C. (2013). More than just clowns Clown Doctor rounds and their impact for children, families and staff. Journal of Child Health Care, 18(3), 286-296. doi: 10.1177/1367493513490447.
- Freire, P. (1970). Pedagogía del Oprimido. Montevideo: Tierra Nueva.
- Freire, P. (2005). Pedagogía del oprimido. (2 ed.), México: Siglo Veintiuno Editores.
- Galindo-Caicedo, C. y Garzón-Benavides, C. (2015). Construcción del rol del doctor clown con énfasis en música en contextos hospitalarios en la Fundación Doctora Clown, Bogotá-Colombia. (Tesis de especialista). Universidad Distral Francisco José de Caldas. Facultad de Ciencias y Educación. Especialización en Desarrollo Humano con énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad. Bogotá, Colombia.
- Ganem & Ragasol (2010). Piaget y Vygotski en el aula, el constructivismo como alternativa en el trabajo docente. Mexico D.F. :Limusa S.A.
- Gayà-Coll, M. (2018). El clown i l'humor a la intervenció socioeducativa, (Trabajo de pregrado). Universitat de les Illes Balears. Facultad de Educación. Educación Social. Palma de Mallorca, España
- Guarnizo, M. (2013). El payaso: recreación y educación en una sola experiencia. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Jara, J. (2011). *Los juegos teatrales del clown: navegante de las emociones*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.

Jaramillo, J. (1979). *Manual de Historia de Colombia. Tomo 2: Historia Social, Económica y Cultural*. Bogotá, Colombia: Procultura S.A.

Jordi-Sánchez, M. & Macías-Gómez, B. (2014). La entrevista en profundidad como recurso pedagógico en los estudios de Trabajo Social y Educación Social. Potencialidades y retos para el aprendizaje teórico-práctico. *Revista de Investigación en Educación*, 12(1), 105-111.

King, B. (2017). *Clowning as social performance in Colombia: ridicule and resistance*. London: Bloomsbury.

Medina-Arango, D.M., Hoyos-Uribe, J.M., Bohórquez-Aristizabal, L.F., & Posada-Vargas, R.A. (2015). *El clown una herramienta pedagógica. Un acercamiento a las prácticas de resiliencia desde los procesos de creación teatral de los jóvenes de la Corporación Polichinela* (Tesis de pregrado). Medellín: Universidad de Antioquia, Facultad de Arte. Departamento de teatro. Medellín, Colombia.

Rico-Medina, Z.C. (2015). *Hacia una definición del payaso*. (Tesis de maestría). México: Universidad Autónoma de Querétaro. Facultad de bellas artes. Maestría en Artes con línea terminal en Arte Contemporáneo y Sociedad. Santiago de Querétaro. México.

Melara-Martínez, M.A. (2011). *Arte popular, culturas híbridas y patrimonio inmaterial en El Salvador. El caso particular del payaso Chirajito*. Apuntes. *Revista De Estudios Sobre Patrimonio Cultural*, 24(2), 208-221.

Molina-Montecinos, M. (2005). *Teatro del oprimido, una herramienta de intervención social* (Tesis de pregrado). Universidad Austral de Chile. Facultad de Filosofía y Humanidades. Escuela de Lenguaje y Comunicación. Santiago de Chile, Chile.

Nicoll, A. (1977). *El mundo de arlequín. Estudio crítico de la Commedia dell'Arte*. Barcelona: Barral editores.

Robb, D. (2007). *Clowns, Fools and Pícaros: Popular Forms in Theatre, Fiction and Film*. New York: Rodopi.

Ros-Clemente, F.J. (2015a). *Cómo reivindicar derechos humanos a través del arte del clown: La función social en el payaso*. RES, *Revista de educación social*, (20). Recuperado de <http://www.eduso.net/res/winarcdoc.php?id=530>.

Ros-Clemente, F.J. (2015b). La formación de profesionales del clown socioeducativo: una propuesta futura. En A. Fernández-García y Á. De Juanas Oliva (Coords.) *Pedagogía social, universidad y sociedad* (65-71). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED).

Ros-Clemente, F.J., y Úcar, X. (2013). Aportes para la definición, caracterización y expansión de un “clown socioeducativo”. En S. Torío-López, O. García-Pérez, J.V. Peña-Calvo, C.M. Fernández-García (Coords.) *La crisis social y el estado del bienestar: las respuestas de la Pedagogía Social* (669-677). España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.

SocialClown. (2014). Los abuelos también ríen. *Revista Aarti*, (34), 6-7. Recuperado de [https://issuu.com/aartiibiza/docs/revista\\_aarti\\_1405\\_vf](https://issuu.com/aartiibiza/docs/revista_aarti_1405_vf)