

Primer Puesto

“El circo del sol solecito”. El juego espontáneo como herramienta para abordar el tema del conflicto armado colombiano en las clases de Educación Física

EDGAR DANIEL ORTIZ DÍAZ

Un, dos, tres por mí

Educación física, violencia, víctimas del desplazamiento forzado en Colombia y circo, son conceptos que probablemente tienen poco en común; sin embargo, cuando hablamos de la importancia de combatir la violencia en los estudiantes, cuando se busca ir más allá del simple saber hacer (especialmente en el contexto de la educación física) y cuando entendemos la importancia de hablar sobre nuestra historia reciente, surge la necesidad y la oportunidad de crear una propuesta pedagógica innovadora desde las clases de educación física.

En los últimos cuatro años he trabajado como docente de Educación Física en el colegio Jorge Soto del Corral, teniendo la costumbre de permitir a los estudiantes jugar lo que quieran durante los últimos 15 minutos de clase. Este hábito tiene dos objetivos primordiales: comprender los juegos violentos de los estudiantes en sus ratos libres, pues la mayoría de veces la violencia física es protagonista en sus prácticas (correa caliente, cuca patada, latigazos, etc.), y, además, los tipos de relaciones que se establecen en estos juegos violentos, cómo se comunican, de qué manera se asumen y respetan las reglas y los tiempos y espacios de juego.

El segundo objetivo es conocer más sobre las historias de vida de los estudiantes. Durante este tiempo libre quienes no juegan se sientan a mi lado y me cuentan de dónde vienen, qué les gusta hacer y con quién viven. En estas conversaciones informales encontré que muchos de ellos son víctimas del desplazamiento forzado en Colombia y que, además, en su mayoría no pueden hablar al respecto porque sus padres lo prohíben o sienten miedo de ser motivo de burla.

Después de muchas observaciones analíticas sobre los juegos violentos de los niños, y luego de distintas y variadas conversaciones informales con los estudiantes, identifiqué la necesidad y la oportunidad de implementar una propuesta integral socio-lúdica, para utilizar toda la riqueza de los juegos libres en procesos

de desarrollo, no solo desde lo corporal, sino también a nivel personal, humano y afectivo. Aportar, entendiendo la Educación Física como un escenario contra la violencia y, de paso, generar procesos respetuosos hacia las víctimas de la guerra en Colombia.

Fue así como nació “El Circo del Sol Solecito”, una estrategia para aprovechar los juegos violentos, practicados en los ratos libres de los estudiantes, con el fin de transformarlos en actos artísticos, malabarísticos, cómicos y teatrales, creando así maravillosas puestas en escena que aborden temas vistos en las clases de sociales (conflicto armado en Colombia y la importancia de visibilizar a las víctimas de la guerra).

El presente documento pretende explicar en qué consiste el proyecto, cómo se desarrolla y qué logros ha obtenido. Como primera medida, analiza de qué manera se utilizan y se transforman los juegos violentos en procesos formativos; después, explica detalladamente la propuesta innovadora; a continuación presenta, paso a paso, la macro-estructura pedagógica de la propuesta, utilizando como ejemplo uno de los montajes realizados en los últimos 3 años; finalmente, expone los resultados y conclusiones.

PREGUNTA :

¿Es posible utilizar los juegos que practican los estudiantes durante sus ratos libres en procesos formativos respetando y manteniendo su lógica interna?

¡Me cubro! El juego violento en procesos formativos

Para Roger Callois (1986), el juego es una actividad libre, placentera, ficticia, separada, reglamentada e incierta. Otros muchos autores y concedores del tema consideran que es una actividad desinteresada, cuyo único fin es el mismo juego. Difícil pensar en un grupo de niños que juegue de manera obligada o ver jugadores aburridos, mucho menos imaginar un juego cuyo resultado esté predeterminado.

Los juegos utilizados en la propuesta pedagógica se basan en tres pilares, que son fundamentales al momento de mantener la característica natural del juego; la idea es transformar juegos violentos en formativos:

1. Para Pierre Parlebas (2001), todo juego posee una lógica interna, con unas características propias. Se puede decir que la lógica interna es el ADN y, como tal, es la portadora de todo el material característico de la acción motriz. Dentro de la lógica interna encontramos el tipo de relaciones que los jugadores

establecen con el tiempo, con el espacio, con los demás y con el resultado final; así como el tipo de comunicación que se establece y las relaciones de poder que intervienen al momento de jugar. Este concepto es fundamental para transformar los juegos.

2. Según Roger Callois (1986), los juegos infantiles pueden agruparse en cuatro categorías: Juegos de competencia, de azar, de vértigo y de rol. La clasificación de los juegos es de suma importancia para esta propuesta, en la medida en que permite comprender el grado de violencia y el objetivo que tiene ésta dentro de la práctica.
3. Para Gadamer (2012), el juego, como herramienta medial, permite ver las representaciones dramáticas (como el circo) en una forma de juego: “También la representación dramática es un juego, es decir, los actores representan su papel como en cualquier juego y el espectador accede así a la representación, pero el juego mismo es el conjunto de actores y espectadores” (p. 325).

Yo juego pero nunca olvido. El juego y el circo como herramientas para no olvidar

Colombia es un país en guerra. El desplazamiento forzado, el conflicto armado, las víctimas están presentes en todos los contextos de la nación, y la escuela no se salva de esta fiesta pagana. A lo largo de la historia sangrienta que hemos vivido han ocurrido masacres y genocidios que quisiéramos olvidar. Pero hacerlo sería irrespetar a las víctimas, desconocerlas sería esconderlas, callarlas y dejar que nada pase. Todos estos temas son abordados en las clases de sociales.

En el colegio estudian muchos niños y niñas víctimas del conflicto armado y del desplazamiento forzado. Al hablar con ellos de manera informal (pues parece que a muchos de ellos se les prohíbe hablar del tema), encontramos relatos de víctimas silenciosas que vivieron la guerra de frente, que incluyen historias de familiares asesinados por guerrilleros o paramilitares, abandono de casa por amenazas y huida de su pueblo o vereda hacia Bogotá para sobrevivir.

La apuesta es abordar el tema de la violencia desde dos contextos: la escuela y sus prácticas violentas al jugar, y el tema de la guerra en Colombia; no se trata de exponerla como lo hacen los medios de comunicación, sino de “hablarla” desde los relatos de las víctimas, desde las narraciones de los invisibles; utilizar el juego, el arte, el teatro y el circo como homenaje para recordar y no olvidar a las víctimas del conflicto armado. Es una invitación para pensar la Escuela de una manera divertida pero humana, una forma de oponerse al modelo deportivista y netamente práxico al cual ha estado condenada la Educación Física; se trata también de contribuir y articular, desde lo artístico, una memoria colectiva sobre la historia reciente del país.

Para transformar la educación, es necesario el reconocimiento de la identidad cultural en la que nos desenvolvemos; también es pertinente ver a los estudiantes (por pequeños que parezcan) como sujetos históricos y sociales, que piensan y crean, por lo tanto, entenderlos como seres capaces de transformar el mundo.

Se abre el telón. Descripción de la propuesta

El “Circo del sol solecito” es una propuesta pedagógica innovadora desde el área de educación física en primaria; nace con la intención de implementar las actividades lúdicas, practicadas placenteramente por niños y niñas en sus ratos libres, en las que se evidencia violencia física, en procesos formativos integrales de las clases de educación física. Se busca entonces que estos procesos permitan a su vez abordar temas tan importantes como el de las víctimas del desplazamiento forzado en Colombia y del conflicto armado.

Teniendo en cuenta la Ley General de Educación, y los lineamientos curriculares de educación física propuestos por el Ministerio de Educación Nacional (2001), el área de educación física debe ser un espacio que contribuya al:

Pleno desarrollo de la personalidad, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, moral, espiritual, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos. La formación para la preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre (MEN, 1994).

Transformando el juego violento en arte. Metodología

La metodología de la propuesta se basa en el análisis de los diferentes juegos practicados por los estudiantes en sus ratos libres (que evidencian violencia), para realizar una “ludo-mórfosis” de estas prácticas respetando su lógica interna. Por ejemplo, uno de los juegos es “correazo caliente”, un juego de competencia y vértigo donde hay alta presencia de agresión física. Por medio de la teoría de la Praxiología motriz (la cual explicaremos más adelante) identificamos su lógica interna, lo que nos permite proponer actividades en clase que sean igual de divertidas y llamativas que el juego, sin tener que usar la violencia. No jugamos “correazo caliente” en clase, pero proponemos juegos que comparten la lógica interna de ese juego.

Transformar los juegos violentos en juegos formativos permite cumplir dos objetivos fundamentales para la ejecución de la propuesta: abordar el tema del conflicto armado y las víctimas de la guerra por medio de juegos divertidos, e implementar estos juegos para diseñar actos para el montaje del circo; por ejemplo, si en el juego de “correazos calientes” el niño debía manejar un cinturón para lastimar a su compañero, en clase creamos un acto circense utilizando cinturones o cintas.

Tabla 1. Proceso de Ludomorfosis



¡Chis pum papás! La lógica interna de los juegos observados

Pierre Parlebas es un sociólogo, antropólogo y profesor de educación física que ha dedicado gran parte de su carrera a la construcción de la teoría de la “Praxiología motriz”, la cual, en resumidas cuentas, propone el análisis de la acción motriz, y de su lógica interna, como objeto de estudio de la educación física; entendiendo acción motriz como aquellos comportamientos humanos que se realizan con una intención determinada (como el deporte, la danza o el juego).

En la teoría de Parlebas, se considera de suma importancia entender qué es y cómo se identifica la lógica interna de un juego. Quizás sea la única herramienta para entender un juego infantil y poder transformar una práctica violenta en un juego, igual de divertido, pero con intenciones formativas.

Entendiendo la teoría de la Praxiología motriz desde el análisis de juegos infantiles, podemos identificar que todo juego posee una lógica externa (nombre del juego, historia del juego, materiales de los juguetes) y una lógica interna (las relaciones que se establecen durante el juego con los demás jugadores, con el tiempo, con el espacio, el puntaje, los diferentes roles y sus características, o el tipo de comunicación que se establece durante el juego).

Durante los últimos dos años la misión fue identificar la lógica interna de aquellos juegos violentos que practican los niños en el recreo (básicamente de grado tercero y cuarto de primaria). Para ello, fue indispensable diseñar una “Planilla Praxiológica”, en la cual se pudiera registrar de manera formal todos los componentes de las lógicas internas de aquellos juegos agresivos. De igual manera, durante las observaciones fue necesario tener en cuenta las categorías de juego que plantea Callois (competencia, azar, vértigo y rol); hecho que facilitó la ludomorfosis de juegos violentos a juegos formativos.

Tabla 2. Análisis de un juego violento desde la teoría de la Praxiología Motriz

Análisis Praxiológico del juego “Correazos Calientes”	
Descripción	
El juego consiste en capturar los cinturones del otro equipo y no dejarse quitar los propios. Es válido dar correazos a sus opositores con el fin de lograr su objetivo, pero solo en ciertas partes del cuerpo. Se conforman dos equipos de igual número de jugadores y el espacio no está delimitado. Es practicado por estudiantes de grado 4 en la hora de recreo.	
Componentes de la lógica interna de “Correazos Calientes”	
Categoría de juego: Es un juego de competencia; su resultado depende únicamente de las habilidades propias de cada jugador, sin embargo, dar correazos añade un poco de vértigo a la práctica.	Tipo de situación motriz: El juego posee un tipo de situación socio- motriz, ya que se da una relación directa con otros jugadores, tanto con los compañeros de equipo como con los contrincantes.
Tipo de comunicación motriz: Se evidencia una comunicación de oposición y cooperación, pues el jugador se comunica con los miembros de su equipo de manera cooperativa, pero su comunicación con los del otro equipo es de oposición. Se juega equipo contra equipo.	Relación con el espacio: Se juega en un terreno estable, conocido por todos los jugadores. Las limitaciones del espacio son mínimas (no se puede jugar dentro de los edificios del colegio, el baño es un territorio de “tiempo fuera” para tomar agua, quien esté ahí no puede ser capturado). Se cuenta al jugador del otro equipo como parte del espacio, ya que el objetivo es alcanzar a un humano.
Relación con el tiempo: No hay tiempo limitado, se termina el juego cuando se cumpla el objetivo.	Tipo de roles: Los roles establecidos en el juego son de carácter exclusivo y estable, por lo que se consideran roles fijos. En ningún momento hay cambios de rol, ningún jugador pasa de un equipo a otro. Se evidencia un solo tipo de rol en todos los jugadores: solidario con los compañeros de su equipo y rival con los del otro equipo.
Relación con el puntaje: El puntaje se da de manera homogénea, es decir, los jugadores se ponen previamente de acuerdo para decidir quién ganará, en este caso, gana el equipo que capture todas las correas del equipo opositor.	Ludomórfosis: Este juego puede ser utilizado en clase para abordar el tema de la víctima del conflicto armado y su desventaja frente a los grupos armados (con los paramilitares o la guerrilla). La correa y los golpes que se dan los jugadores pueden ser modificados y sustituidos por globos inflados de aire y pegados en la espalda de cada jugador. De esta manera no se modifica la lógica interna del juego y se mantiene el placer.

El juego de los “correazos calientes” es socio-motriz (equipo contra equipo), de competencia y vértigo, en él existe una comunicación motriz de cooperación- oposición y se juega en un terreno estable con una “zona fuera” (baño). El objetivo espacial es alcanzar un humano o varios; no cuenta con un tiempo límite y los roles de los jugadores son exclusivos y estables. El puntaje se da por medio de un criterio homogéneo y su ludomorfosis es válida para ser empleada en clase.

Los juegos transformados, el montaje del circo y el aprendizaje

Durante los últimos dos años se han montado tres shows del “Circo del Sol Solecito”; el primero de ellos “De América soy yo (2012)”, abordó el tema del respeto hacia la diferencia. El segundo, “La escuela, territorio de paz (2013)”, fue la representación de una familia desplazada y del papel de la escuela en la restitución de Derechos Humanos. El tercero, que se está organizando actualmente, es “Bojayá”, y describe artísticamente la masacre ocurrida en dicho pueblo el 2 de mayo de 2002.

Ahora bien, para comprender la metodología empleada y su estructura pedagógica, es pertinente describir el proceso de una de las presentaciones; por ello se utilizará como ejemplo el caso de “Bojayá”:

1. Lo primero que se hizo fue analizar tres juegos violentos practicados por los estudiantes en sus ratos libres: “Correazos calientes” (*Tabla 3*), “Cuca patada” (juego de patadas) y “Ponchados” (golpear con pelotas); para luego identificar su lógica interna.
2. Teniendo en cuenta los relatos de los estudiantes, se escogió un tema trabajado en clase de Sociales: uno de los alumnos perdió a un familiar en la masacre de Bojayá, por lo que se decidió abordar este tema como hilo conductor.
3. Por medio de la implementación de juegos similares a los analizados (pero esta vez sin uso de violencia), se explica a los estudiantes lo ocurrido en la masacre de Bojayá. Los estudiantes realizan dibujos sobre lo que entendieron y sus trabajos son utilizados para realizar un video de dibujos animados que representa la masacre. Se presenta el video en clase para reforzar el aprendizaje, también como preámbulo del show, exhibiéndolo al público.
4. Los juegos que se utilizan en clase son muy parecidos a los juegos violentos, pues comparten la misma lógica interna. Son igual de divertidos pero sin el uso de violencia. Con ellos se aprende lo sucedido en Bojayá y, de paso, se construyen actos circenses.
5. Una vez terminada la etapa de reflexión lúdica, se realiza una evaluación sobre los aprendizajes y, con la ayuda de todos los estudiantes, se diseña el montaje del show final. Para este montaje se tienen en cuenta los juegos realizados en clase y se utiliza la masacre de Bojayá como hilo conductor de la obra.

Tabla 3. Juegos utilizados para abordar el tema de Bojayá y crear los actos circenses

Juego	Descripción	Reflexión final
Rompe globos	Se divide el salón en tres grupos. Uno representará a la guerrilla en Bojayá y cada jugador portará en su espalda un globo inflado de color rojo; otro representará a los paramilitares y portarán un globo azul en su espalda; el último representará al pueblo de Bojayá y se identificará con un globo de color amarillo. Utilizando la lógica interna de “Correazo Caliente”, el juego consiste en pinchar la mayor cantidad de globos del otro equipo, con una variable: El equipo que representa al pueblo de Bojayá no puede pinchar globos, su única herramienta para continuar en el juego es huir de los otros dos grupos o esconderse.	Las víctimas del conflicto armado no tienen otra opción que huir o esconderse. Los grupos armados establecen sus guerras, con sus armas, involucrando al pueblo inocente.
Corre que te cojo	El juego utiliza la lógica interna de la “cuca patada”; igual que en el juego anterior, un grupo representará a la guerrilla, otro a los paramilitares y otro al pueblo; este último grupo debe pasar una serie de obstáculos mientras los otros dos grupos lanzan balones para dificultar su recorrido. Prohibido golpear al jugador, solo se pueden tumbar los obstáculos.	En la masacre de Bojayá, el pueblo no tuvo otra opción que esconderse del fuego cruzado entre guerrilleros y paramilitares.
Pimponeando	Este es un juego de cooperación. En grupos de 4 estudiantes se debe llevar un ping pong hasta la meta sin dejarlo caer. Al llegar, se deben responder preguntas sobre el tema que se está trabajando (la masacre de Bojayá). Gana el equipo que más aciertos tenga.	El juego pretende reforzar el aprendizaje sobre la historia de la masacre de Bojayá.

6. Finalmente, los estudiantes diseñan el vestuario, la utilería, componen las canciones y elaboran cada acto artístico, malabarístico, cómico y acrobático. Con ayuda de la comunidad educativa se adquieren los recursos (el colegio aporta el presupuesto para las telas de los trajes, mientras que unas madres de familia voluntarias confeccionan los vestidos). Por medio de un programa de auxilios se logró conseguir el *video beam*, la cámara de video y unas luces para el show. Con la supervisión y apoyo

del maestro de educación física se realiza el montaje final, el cual es presentado en actividades institucionales, locales y distritales.

“Bojayá”. El circo como herramienta multiplicadora del saber

El show cuenta con 6 actos. La actividad inicia con una presentación por parte de uno de los estudiantes y un video animado; el primer acto narra, por medio de una canción y una coreografía, cómo era el pueblo de Bojayá antes de ser parte del conflicto. El segundo acto es una presentación de payasos mudos, mientras que el tercer acto relata la incursión de la guerrilla al pueblo por medio de un acto de malabares. El cuarto acto presenta el ingreso de los paramilitares por medio de acrobacias; mientras que el último acto escenifica la destrucción de la iglesia con cilindros bomba mediante un show de saltos y lanzamientos. Al final se realiza nuevamente un acto de payasos.

Con todos los insumos conseguidos se realiza un video documental que luego se sube a un blog creado para la propuesta. Este video es utilizado por profesores y padres de familia como herramienta pedagógica.

La idea de implementar la estrategia del circo nació al conocer la estructura del “*Cirque Du Soleil*”; una compañía canadiense de entretenimiento que plantea un circo sin animales, con los valores de la audacia, la creatividad y la imaginación. En todas sus presentaciones podemos ver un montaje conformado por una serie de actos artísticos que cuentan una historia mágica de manera atractiva. Como se menciona en su página de internet: “Es un laboratorio de creatividad, donde las artes circenses se reinventan constantemente y se mezclan con música, danza, actuación y tecnología multimedia”.

Utilizar la estructura del *Cirque Du Soleil* en un proyecto pedagógico de movimiento y juego social es muy pertinente por todas las herramientas innovadoras que ofrece. Facilita el desarrollo de un sinnúmero de habilidades motrices en los estudiantes, permite utilizar los juegos que gustan a los niños y posibilita contar de una manera creativa los temas que se abordan en clase.

Macro-estructura pedagógica de la propuesta

1. Modelo pedagógico

De la pedagogía conceptual tomamos tres fases de enseñanza: la fase afectiva, en la cual se explica y se hace entender la importancia del tema a trabajar; la fase cognitiva, en la que se abordan todos los conceptos del tema, y la fase propositiva, en la cual los estudiantes plantean cómo utilizar el conocimiento adquirido en la creación de un show artístico. De igual manera, se utilizan aportes del aprendizaje significativo, en la medida que se utiliza la información previa del estudiante (los juegos que les gustan y las historias de vida) para construir un nuevo aprendizaje.

2. *Qué enseñar*

Se proponen dos tipos de aprendizaje: aprendizaje motor (desarrollo de habilidades motrices y capacidades físicas) y aprendizaje socio-afectivo (reflexión y sensibilización sobre las víctimas del conflicto armado y cómo crear una memoria colectiva). Se reflexiona sobre el uso de la violencia en el juego.

3. *Cómo enseñar*

Por medio de un proceso de “ludomórfosis” se transforman los juegos violentos que practican los estudiantes en actividades recreo-formativas, que se utilizan en las clases de educación física con el fin de crear un montaje circense. El proceso dura seis meses. Cada sesión se divide en tres fases: Fase afectiva, ¿por qué es importante el tema que vamos a trabajar?; fase cognitiva, mientras jugamos aprendemos los conceptos del tema; y fase propositiva (con base en lo visto en clase empezamos a crear el circo).

4. *Recursos*

La mayoría del material es creado específicamente para cada montaje. Los trajes, videos, canciones y utilería son diseñados durante el proceso formativo. Además, se utiliza material deportivo dependiendo de la necesidad de cada acto, y equipos tecnológicos como *video beam*, amplificación de sonido y luces. Para crear los videos que se emplean en el proceso formativo, se utilizan los dibujos y los audios realizados por los estudiantes y se animan con un software especializado. (Adobe Flash, Garage Band y Final Cut).

5. *Población*

La propuesta actualmente desarrolla en el grado cuarto de primaria de la sede B (jornada tarde); sin embargo, es posible implementarla en cualquier grado. De hecho, en una ocasión el proceso se llevó a cabo en todos los grados de primaria y el montaje final lo realizaron estudiantes de todos los cursos. El colegio se encuentra ubicado en el centro oriente de la ciudad (Barrio Girardot, Localidad Santafé) y los estudiantes se desenvuelven en un contexto difícil que no ofrece muchas herramientas para un desarrollo humano integral, por lo que la escuela debe convertirse en un espacio idóneo para ello.

6. *Evaluación*

Por tratarse de una experiencia práxica-reflexiva, la mejor forma de valorar los procesos, resultados y la propuesta, es por medio de una observación cualitativa de la vivencia. El proceso se evalúa desde lo individual y lo grupal; de igual

manera, los estudiantes deben realizar una guía evaluativa durante y al final de cada proceso. La evaluación del desarrollo motor es la que se utiliza como valoración institucional, es decir, la que aparece en los boletines.

Tabla 4. Rúbrica de evaluación de la propuesta

PLANILLA DE EVALUACIÓN DE PROCESOS Y RESULTADOS PROPUESTA PEDAGÓGICA EL CIRCO DEL SOL SOLECITO	
NOMBRE DEL SHOW : BOJAYÁ	
EVALUACIÓN DEL PROCESO Y RESULTADO DE LOS ESTUDIANTES	EVALUACIÓN DEL PROCESO Y RESULTADO DE LA PROPUESTA
1. EL ESTUDIANTE MUESTRA UN DESARROLLO MOTOR DURANTE LA REALIZACIÓN Y MONTAJE DEL CIRCO?	1. FUE POSIBLE RESPETAR LA LÓGICA INTERNA DE LOS JUEGOS OBSERVADOS?
2. EL ESTUDIANTE ENTIENDE Y COMPRENDE QUIÉN ES UN DESPLAZADO POR LA VIOLENCIA Y QUÉ SUCEDIÓ EN BOJAYÁ?	2. LAS ACTIVIDADES MOTRICES PROPUESTAS PARA EL DESARROLLO DEL CIRCO CUMPLEN CON LOS OBJETIVOS INSTITUCIONALES
3. EL ESTUDIANTE REALIZA ACTIVIDADES EN GRUPO RESPETANDO TIEMPOS, ESPACIOS Y REGLAS EN CADA SESIÓN?	3 LA PARTICIPACION DE LOS ESTUDIANTES EN EL CIRCO FUE DE MANERA VOLUNTARIA Y DIVERTIDA?

7. Articulación con el PEI

La propuesta pedagógica se relaciona con el Proyecto Educativo Institucional por medio de los dos ejes convivenciales que propone el PEI (2007): comunicación y convivencia. Dichos ejes se trabajan constantemente durante todo el proceso, con el fin de mejorar las habilidades comunicativas y de convivencia de los estudiantes.

8. Evidencias

Es importante describir de manera muy breve los alcances y evidencias que se muestran en el video, para hacerlo, se recomienda consultar: <https://www.youtube.com/watch?v=LWIqocZfTno&feature=youtu.be> De igual manera, es posible ver el enlace del blog creado para la propuesta en: circodelsolsolecito.blogspot.com

Se cierra el telón. Resultados y conclusiones

Los montajes del “Circo del Sol Solecito” han representado al colegio en actividades institucionales (festival de danzas e izadas de bandera), al igual que en eventos locales (comparsa artística de la localidad) y actividades distritales (Festival Artístico Escolar y Foro Educativo Distrital de Educación Física 2014).

El éxito de utilizar la lógica interna de los juegos violentos, practicados por los estudiantes en sus ratos libres, es positivo e innovador, pues las actividades en clase se desarrollan en un ambiente de placer y diversión sin descuidar el objetivo pedagógico de la experiencia. La mayoría de los estudiantes disfruta lo que hace, lo que permite construir un aprendizaje significativo y, como lo expresa Confucio: “Lo que escucho, lo olvido; lo que veo, recuerdo; pero lo que hago, lo aprendo”. El estudiante no solo mejora su dimensión corporal por medio de las acrobacias y malabares, también reflexiona y entiende un pedazo de la realidad de nuestro país, sin contar con que al presentarse en público, en una tarima, mejora su autoestima.

Es válido y positivo pensar en una educación física con responsabilidad social, comprometida con la no violencia y con la creación de memoria colectiva sobre la historia reciente del conflicto y la guerra. Muchas veces hablamos y recordamos, como expertos, los genocidios y masacres internacionales, pero desconocemos por completo qué ocurrió en el Salado, en el Palacio de Justicia o en Bojayá. El conflicto armado y la violencia hacen parte de nuestra subjetividad, sin importar el contexto en el que nos desenvolvemos. Como maestros debemos hacer frente a esta situación. Aunque es un trabajo exigente, es satisfactorio contribuir para que sea posible ver la realidad y combatir la violencia física desde otros lentes, por medio del arte y el teatro, usando el juego y la magia.

Referencias

Callois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica de España.

Cirque du soleil. (s.f.). Página principal. Obtenido desde <http://www.cirquedusoleil.com/es>

Gadamer, H. (1993). *Verdad y método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.

Institución Educativa Distrital Jorge Soto del Corral. (2007). *Proyecto educativo institucional, PEI*. Bogotá: Colegio Jorge Soto Del Corral.

Ministerio de Educación Nacional. (2001). *Lineamientos curriculares de educación física*. Bogotá: Magisterio.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.