



La performatividad en el docente

Autora: Mtra. Josefina de Jesús Reséndiz Trejo.

Coordinación de Área R012 15AOS2019N

Cuautitlán, México.

23 de septiembre del 2020.



La performatividad en el docente

Introducción proyecto

Es indispensable que la práctica pedagógica del promotor y docente de arte, cuente con referentes que vayan más allá de una educación tradicionalista, y que frente a la situación de pandemia que afrontamos, considere replantear la forma de intervenir para favorecer significativamente el aprendizaje de los alumnos de nivel preescolar y primaria.

Derivado de lo anterior, el equipo de promotores de la Coordinación de Educación Artística R012, de la Subdirección Regional de Cuautitlán Izcalli, trabajamos de forma conjunta creando red de apoyo educativo para desarrollar prácticas significativas, que a través de los aprendizajes clave del área de artes, favorezcan el desarrollo gradual e integral de los aprendizajes de los niños, niñas y adolescentes.

Coexiste la necesidad de que el promotor de Educación Artística y el docente de grupo, trabajen de forma conjunta para lograr el aprendizaje de los niños ante la diversidad de contextos y modalidades de intervención que subyacen en modelos de educación virtual, a distancia, híbrida y presencial.

Considerando la documentación de estrategias pedagógicas por parte del colectivo, continuamos nuestra labor brindando orientación pedagógica a docentes y educadoras, para dar significado a los procesos de formación de nuestros alumnos a través de las manifestaciones artísticas, refiriendo que es necesario transformar y replantear nuestra forma de impartir clase, a partir de las

necesidades de los alumnos en el ámbito educativo, frente al reto de transmitir conocimientos a través de plataformas digitales, propiciando la reflexión de la práctica pedagógica a través de los siguientes tópicos: escenario de aprendizaje, intervención educativa, interdisciplinariedad, estrategia didáctica, experiencia artística.

A continuación, la Maestra Josefina de Jesús Reséndiz Trejo, promotora de educación artística, comparte la presente orientación pedagógica, valorando las aportaciones de la performatividad a la formación docente de grupo, para propiciar encuentros significativos en los alumnos que detonan procesos sensibles generando atmósferas de aprendizaje para movilizar saberes a través de la interacción dialógica y la escucha activa.

La performatividad en el docente

A partir de la pandemia por COVID 19, debido al cierre de la escuela y la urgente necesidad de que la escuela continúe; las artes en la virtualidad fueron un gran acompañamiento para los alumnos, incluso para los padres de familia que apoyaban el proceso de sus hijos, los aprendizajes, la emocionalidad y las artes eran los detonantes que daban abrigo para continuar; *“la performatividad”* el cómplice en esta aventura llamada aprendizaje.

Causar impacto a través de un personaje que pudiera cambiar el ambiente aulico era la sorpresa, la magia que se necesitaba tras la distancia.

Fue entonces que tome un aprendizaje desde la primaria alta en el quinto y sexto grado del nivel primaria.

Aprendizaje esperado: Utiliza la forma y el color de forma intencional en la representación de personajes ficticios. (5to y 6to.grado, tercer ciclo),

Retomando el eje: Elementos básicos de las artes, con el tema: forma -color.

Es así como las estrategias son “un conjunto de acciones que propone el docente para promover la participación activa y significativa en el proceso del alcance de un propósito educativo” (Tobón, 2010 p.3).

Antes de todo debemos partir del aprendizaje esperado, el grado o ciclo al que le vamos a acompañar, investigar del tema, saber de él, buscar una metodología y pensar en la evaluación, estructurando todo esto en la planificación.

Tomando en consideración lo anterior, es como decido trabajar con el aprendizaje de personaje ficticio que pueda ser representado utilizando la *forma*; ésta a través de la voz, el énfasis, el tono, la intencionalidad, la emoción, así como la caracterización en su vestuario, el tiempo, la época y lo místico en el ambiente.

Se necesitan todos estos elementos para causar un impacto dentro de la virtualidad, así como en un ambiente presencial.

La estrategia busca una relación del personaje con el alumno, ya que a través de este se va expresando con ejemplo lo que se necesita para llegar a interpretar un *personaje ficticio*.

Considero el performance art o acción artística, como una estrategia desde las artes, donde esta nueva teatralidad tiene la posibilidad de utilizar al cuerpo como el principal creador; no se interpreta con un texto propio y no mediara un director o una partitura; es solo un instante y el cuerpo ejecuta y piensa al mismo tiempo en la acción (Del Monte, 1978, p.7). Siendo entonces un recurso para la enseñanza en las artes ya que el personaje envuelve, seduce mientras que el docente retoma éste para modelar el aprendizaje, destacando una capacidad del lenguaje para realizar una acción.

Por otro lado, las metodologías que se proponen son tres, empecemos por la *Activa*, ya que incluye procesos interactivos de enseñanza aprendizaje, fundamentados en la comunicación activa, en la interconexión entre el docente, el alumno, el ambiente áulico, esta genera experiencias estéticas, creativas dentro de las artes aportando a sus emociones y sentires.

Participativa, tomando en consideración que se busca fomentar en las personas las diferentes formas de adquirir conocimientos, teniendo una visión amplia de la realidad, de esta manera es como los alumnos participan con su personaje creado, su juicio crítico y contribuyen con sus experiencias sobre todo al mirar al personaje, ya que se cuenta con aprendizajes previos que se pueden vincular en aprendizajes dialógicos, entendiendo estos como una comunicación.

Interdisciplinar, entendiéndola como un recurso pedagógico que implica la interacción y vinculación de varias disciplinas, como un diálogo en colaboración con estas, para lograr la meta de un nuevo conocimiento. Es así que los alumnos al generar un personaje ficticio en el teatro con el recurso del personaje, se vinculan con el tiempo (en la historia), con la lengua (en el español), los astros y estrellas, (con las ciencias naturales), etc.

En esta propuesta de sesión de *personajes ficticios*, es importante tomar en cuenta que el proceso de aprendizaje tiene una graduación y una adecuación, que se deben considerar en toda la enseñanza, de igual forma una clase tiene sus tiempos un inicio, un desarrollo, un cierre y una evaluación.

El docente inicia la sesión de clases comentando que este día es especial ya que se tiene la visita de un personaje, el cual a través de un recurso que es la magia y las cartas del zodiaco dará énfasis al aprendizaje que se desea lograr, el cual es la construcción de un personaje ficticio, utilizando la forma y el color, elementos que dentro del teatro contribuyen a la construcción del mismo.

Los alumnos participan y se entusiasman, ya que la gitana pregunta a cada uno su signo zodiacal, cada signo va develando los elementos que necesita un personaje. Por ejemplo; LEO que con su gran rugido podrá dar la intensidad de la voz y la emoción del personaje, es así como la metáfora del signo construirá al personaje, de esta manera el promotor modela el aprendizaje.

Una vez mencionados los recursos teóricos, metodológicos y prácticos de la obra de orientación pedagógica, considero necesario abordar de los tópicos que se encuentran presentes en la misma, para brindar claridad con relación a cada uno.

Escenario de aprendizaje

Es un detonante, un micromundo, real contextualizado, que permite crear atmósferas en donde participamos de forma motivadora y activa. Las artes brindan a los estudiantes experiencias de aprendizaje, visto como un componente transversal que vincula el área con las asignaturas aprendizajes clave (SEP. 2017, p.319). Considero que en estos escenarios se eliminan las barreras de jerarquía, hay una horizontalidad donde yo me vuelvo parte de la experiencia, dejando la instrucción como un elemento formal, duro y frío.

Intervención educativa

Es una serie de acciones especialmente diseñadas para satisfacer las necesidades concretas del alumno, basándome en esto procuro construir un ambiente activo, participativo, trato de tener una horizontalidad con el alumno, promuevo actividades lúdicas que despierten el interés y la reflexión, todo esto es permanente hasta la evaluación. (Universidad Europea, 2022, p. 2).

Interdisciplinariedad

La propuesta de interdisciplinariedad tiene como objetivo que los docentes de educación básica vislumbren posibles líneas de aplicación en su práctica, (Giráldez, 2014, p.90).

Es decir que no se conciba las disciplinas por separado, debe haber conexiones que permitan que el aprendizaje pueda ser llevado a la práctica en distintos contextos implementando saberes. Cuando se trabaja con la unidad de conocimiento se seleccionan los aprendizajes esperados como punto de partida, en su mayoría siempre se pueden vincular con las demás asignaturas, llegando así a una metacognición en los aprendizajes.

Estrategia didáctica

“La estrategia didáctica se convierte en una actividad interactiva cuando el maestro aplica su creatividad en el proceso didáctico de enseñanza con el propósito de fortalecer las competencias, éstas deben estar articuladas desde la planificación delineadas con la secuencia didáctica para propiciar escenarios de aprendizaje significativos, convirtiéndose en centros de atención con un enfoque lúdico en el aprendiz, con este enfoque interactivo, el papel del docente logra una vinculación con la enseñanza, aprendizaje y evaluación”. (Gutiérrez, 2018, p.1).

Basándome en lo anterior, procuro usar un detonador, pretexto o situación para despertar el interés. Creo en instrumentar la performatividad, como una herramienta para romper la verticalidad del docente, considerando esta como la capacidad del cuerpo en un lenguaje para realizar una acción creando experiencias donde el alumno tenga una vivencia para que haga construcciones a través de las percepciones, sensaciones y de su reflexión.

Experiencia artística

Es una propuesta organizada planeada en relación con un aprendizaje esperado y con un fin educativo pudiendo estar vinculado con otras asignaturas o construido desde una interdisciplinariedad.

La gitana, es la representación de un personaje ficticio en donde a través de sus cartas y la performatividad, va construyendo el aprendizaje. Los alumnos tienen como aprendizaje esperado construir un personaje, pero no saben cómo hacerlo, de esta forma la gitana les dará pistas para poder descubrir los elementos en la construcción del personaje, siendo ella el ejemplo del personaje ficticio, así el alumno se encuentra acompañado y cercano a la experiencia. Con esta estrategia didáctica recuerda y comprende para que después experimente, evalúe, y vuelva a crear.

Conclusiones

Considero que la estrategia que comparto “*La performatividad en el docente*” favorece a la educación integral, ya que se detona de las emociones constituyendo una propuesta significativa para los alumnos y el docente. También orienta y modela el aprendizaje integrando la teoría a la práctica, fomentando el análisis, la reflexión y la síntesis del aprendizaje a partir de lo que el personaje refiere.

La performatividad es una herramienta que es utilizada en ambientes áulicos virtuales y presenciales.

Construye un aprendizaje significativo donde el promotor o docente modelan el aprendizaje.

Las metodologías *participativa* y *activa* dentro de la virtualidad pueden generar grandes opciones para el aprendizaje, en el ambiente áulico virtual se sugiere:

- Uso de filtros para construir personajes reales y ficticios (perritos, gatitos, dragones, extraterrestres, ancianos, brujas etc.)
- Uso de fondo de pantalla este puede representar una temporalidad u ambiente.
- Uso de enfoques de la lente de cámara como recurso para que el personaje tenga movimiento y se genere otra óptica.
- Fotografía, video para resignificar espacios del entorno.
- Uso de aplicaciones virtuales para dar movilidad a dibujos elaborados por los alumnos para recrearlos, animarlos o intervenirlos

En lo presencial:

Aquí está presente el aprendizaje vivencial, social, la evocación, la atmósfera en el teatro escénico.

Implementando personajes como el Cuentacuentos, las narrativas a partir de personajes de leyendas.

Todo esto puede ser virtual y pudiéndolo llevar a la escuela de forma presencial a partir de grabaciones, videos, TikTok, etc.

Y es recomendado dentro del proceso enseñanza aprendizaje siendo este:

- Una herramienta para todos los niveles y grados.
- Un reto importante y desafiante para los docentes que lo implementen.
- El ambiente áulico cambiará y motivará al alumno y el aprendizaje será muy significativo.
- El performance es una forma didáctica donde los alumnos se vuelven participativos, colocando al alumno al centro.
- Es importante que te sientas cómodo y motivado con el personaje, desplázate por el escenario, ten cercanía con los alumnos, cambia tus tonos de voz, utiliza tu cuerpo para expresarte, pon énfasis en la voz y volúmenes.

- No perder nunca el propósito del aprendizaje esperado ya que este es la chispa para modelar el aprendizaje en referencia al aprendizaje esperado.
- El alumno se ve estimulado, motivado y contento por el hacer en el personaje.
- Las artes pueden ser utilizadas como una herramienta de enseñanza- aprendizaje, pero en la conciencia del alumno dan la posibilidad de reconocer sus emociones y habilidades.

Para evaluar el desempeño de los estudiantes en el área de Artes, se sugiere establecer su valoración en relación con los aprendizajes esperados (SEP, 2017, p. 324).

Se utilizó una herramienta de rúbrica diseñada a partir de indicadores y niveles de desempeño.

Recordando que la evaluación es un proceso permanente, diseñado a partir de la taxonomía de Benjamín Bloom, retomando los siguientes niveles: conocer, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear, estos determinan el nivel de proceso de aprendizaje. (Equipo pedagógico de campuseducación.com, 2020, p.8).

Se elabora en un formato donde se coloca el aprendizaje esperado, los indicadores a partir de los verbos, estos determinados por grado o ciclo así como el nivel al cual se quiere llegar estos diseñados a partir de los indicadores conceptuales, indicadores procedimentales e indicadores actitudinales mismos que conforman un competencia, partiendo de los niveles de desempeño suficiente, bien, muy bien y excelente, estos niveles tienen un nivel a partir de una numerología que permite al docente otorgar una calificación.

Otra herramienta que tenemos es la bitácora este es un registro donde puede retomar aspectos sobre comentarios de la clase, la participación con el docente y el desempeño del alumno, también pueden registrarse devoluciones o realimentación pedagógica. (Hernández 2014, p.373).



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Comparto esta experiencia como una herramienta, como un respiro dentro de lo teórico que podemos ser en el aula, en nuestra práctica por muchos años sin atrevernos a cambiar.

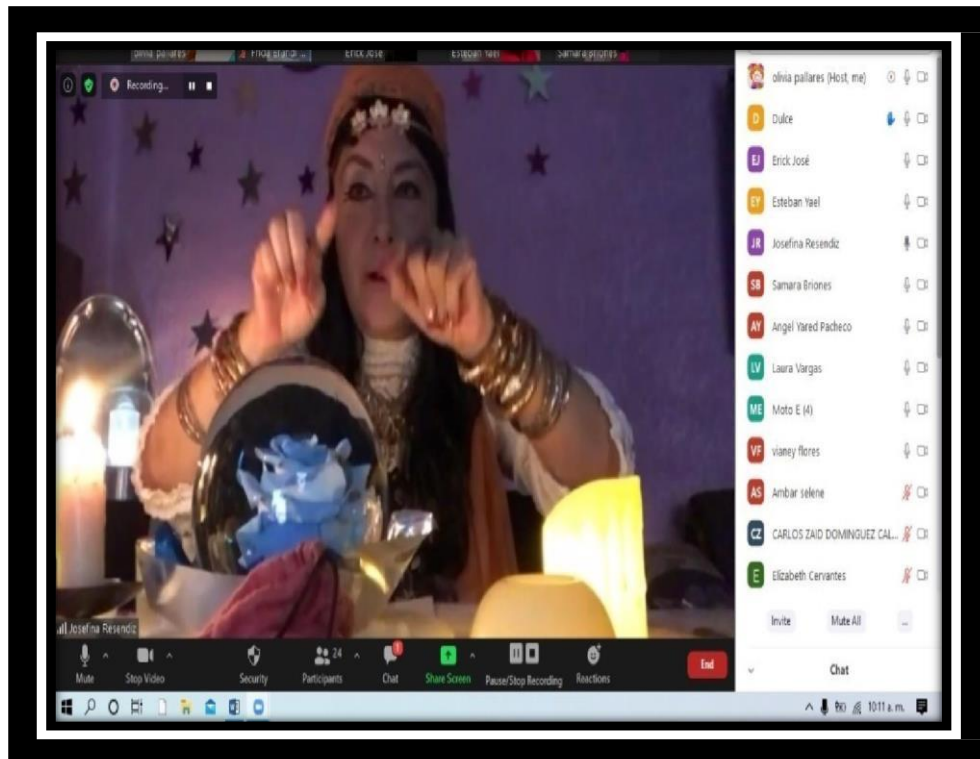
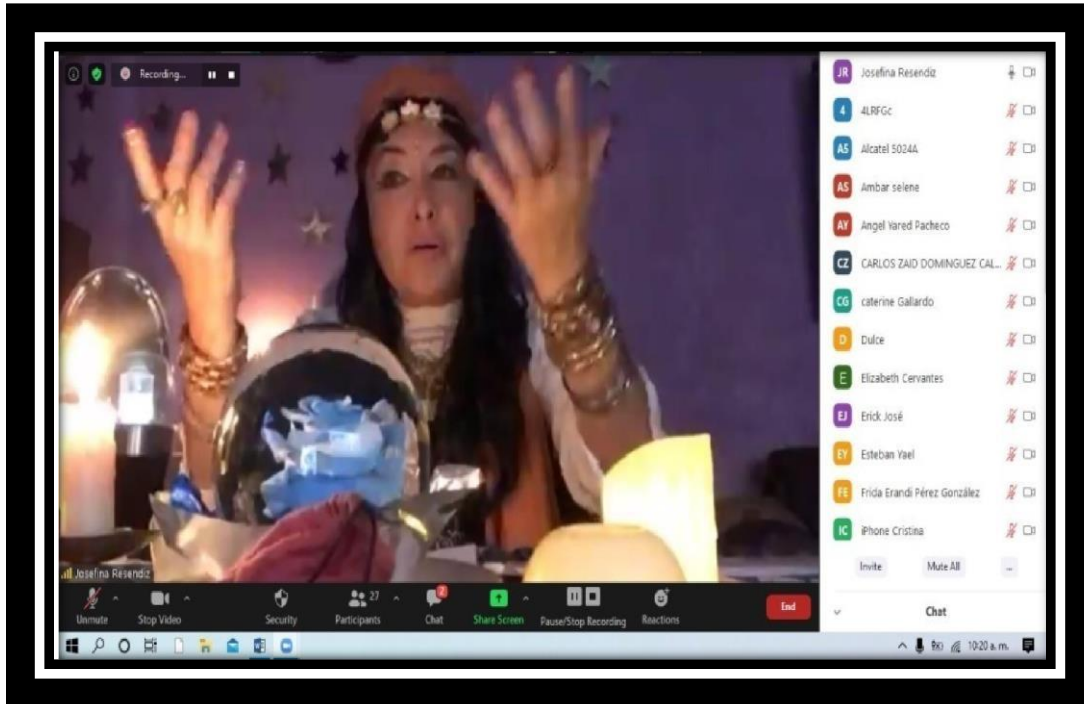
Dentro de mi formación, acompañada por profesionales del arte e instituciones como el CENART, he aprendido que el tener una experiencia interdisciplinaria de formación docente es importante para implementar un trabajo colaborativo e innovador como es la práctica del performance, donde la magia te conduce en un nuevo lenguaje con el cuerpo y las palabras.

NOMBRE: _____ N: _____ Z.E.: R012 T: _____ F: _____ H.E. _____ H.S. _____

MANIFESTACION ARTÍSTICA: MUSICA <input type="radio"/> DANZA <input type="radio"/> TEATRO <input type="radio"/> ARTES VISUALES <input type="radio"/> NIVEL:					
APRENDIZAJE ESPERADO:					
CURSO REMEDIAL - REFORZAMIENTO DE APRENDIZAJES				APRENDE EN CASA II	MODALIDAD: VIRTUAL / PRESENCIAL
ESQUEMA DE ATENCIÓN	ENFASIS	ACTIVIDADES	FECHA	MATERIALES / LINK	PRODUCTO
Jueves	ENFASIS: Recrea los personajes de la obra teatral infantil seleccionada, con el uso de materiales diversos y la identificación de algunas maneras de construirlos (títere de dedo, de mano, marionetas completas, de mano, con cuerdas...).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estimado papito necesitamos que nos ayudes a apoyar a tu hijo para conectarse a la clase virtual, tener dispuesta su investigación previa: en una media hoja tamaño carta blanca por un lado dibujará su signo zodiacal y fecha de nacimiento, por el otro dibujará su figura que lo representa. 2. Comentar el poner mucha atención para reconocer los elementos que forman al personaje. 3. En la misma ficha que elaboró, al final de la clase distinguirá y escribirá las siguientes palabras: personaje – voz, forma-color – emociones- vestuario- ficción. 4. Construirá un personaje utilizando el performance, y grabará un video corto para enviarlo por WhatsApp para compartirlo con el grupo. 5. Finalmente regálanos una foto de tú trabajo 	23/09/2020 La magia de los títeres (parilla)	Link de clase zoom https://us04web.zoom.us/j/77750620119?	Elaboración de video corto y foto de tu ficha enviada a tu maestro@.
ANEXO					
INTERDISCIPLINARIEDAD					
MANIFESTACIONES: teatro y danza			VINCULACION (asignatura): Español		

EVALUACION				
NIVEL DE DESEMPEÑO	SUFICIENTE	BIEN	MUY BIEN	EXCELENTE
APRENDIZAJES CONCEPTUALES Identifica elementos básicos para la construcción de un personaje ficticio				
APRENDIZAJES PROCEDIMENTALES Representa su personaje ficticio y lo comparte al grupo				
APRENDIZAJES ACTITUDINALES Aprecia su trabajo y el de sus compañeros				
BITACORA:				
ELABORO JOSEFINA DE JESUS RESENDIZ TREJO PROMOTOR Y/O DOCENTE DE ARTE DE EDUCACION ARTISTICA		AUTORIZO MTRO. JUAN GREGORIO GOMEZ PEREZ COORDINADOR DE AREA DE ED. ARTISTICA		REVISO DRA. NAYELI LIBERTAD MAYA PAYNE ASESOR METODOLOGICO

“GITANA DANDO EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS”



Referencias bibliográficas

Del Monte. F. (2016). Performance art, *Performatividad y sus nuevas teatralidades*. México: Tierra adentro, cultura gob.

Giráldez. C.A y otros (2014). *La Aportación del Centro Nacional de las Artes en la Educación Básica. Una propuesta Interdisciplinaria de Formación Docente*. México: CENART.

Gutiérrez. D.J, y otros (2018). Estrategias didácticas de la enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva. México: Escuela Normal de Santa Ana Zicatecoyan.

Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. México: SEP.

Tobón. M. (2010). Formación integral y competencia, pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica. Colombia: ECOE.

Referencias Electrónicas:

Equipo pedagógico de campuseducación.com.(2020). Taxonomía de Bloom. Qué es y para qué sirve. Recuperado de: https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/churches-blooms-digital-taxonomy-b3_01.pdf

Universidad Europea. (2022) *¿Qué es la Intervención Educativa?* Recuperado el 15 de Febrero del 2023 de: <https://universidadeuropea.com/blog/que-es-intervencion-educativa/>