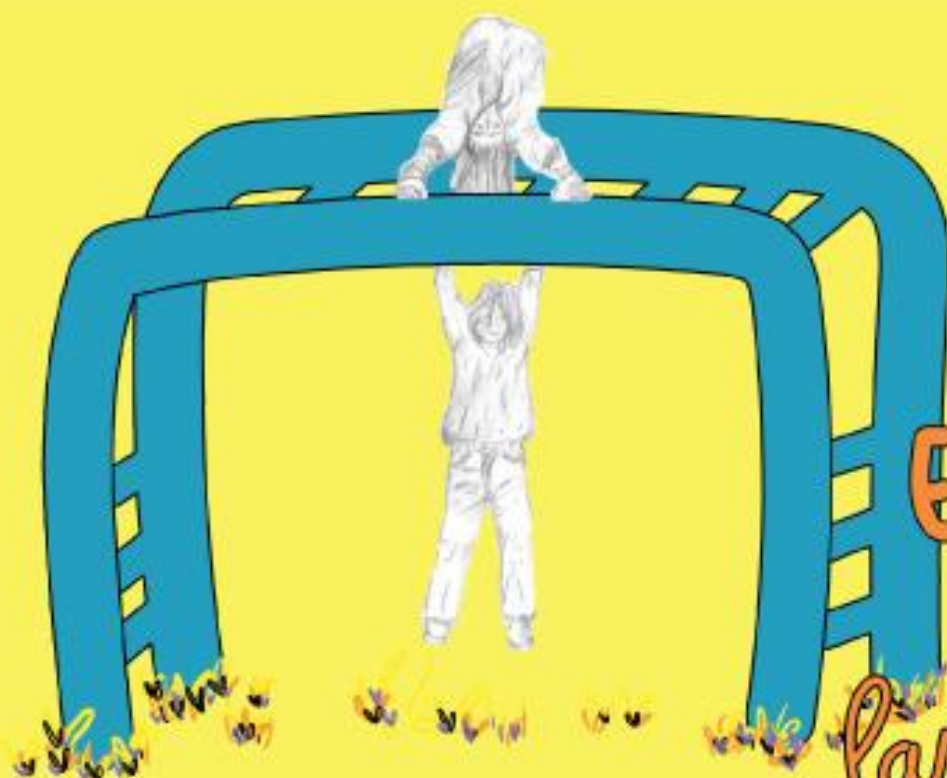




El riesgo
del
Pasamanos

El Risco Del Pasamanos

Proyecto De Grado Para Optar Por El Titulo

Maestro En Arte Danzario

María Camila Nieto Munoz

Carlos Andrés Martínez Medina

Maestro En Artes Escenicas

Director

Universidad Distrital Francisco José De Caldas

Facultad De Artes ASAB

Proyecto Curricular Arte Danzario

Bogota D.C. 2018

Contenido

1.	Introducción.....	5
2.	Justificación.....	6
3.	Planteamiento del Problema	7
4.	Objetivos	8
4.1.	Objetivo general	8
4.2.	Objetivos específicos	8
5.	Relatos Conceptuales: Entretejido Teoría	9
5.1.	El Movimiento en la Danza.....	9
5.2.	Categorías de Observación.....	11
5.2.1.	Cualidades y calidades.....	11
5.2.2.	Dinámicas.....	12
5.2.3.	Posiciones	12
5.2.4.	Mecanismos	12
5.2.5.	Espacio - tiempo	13
6.	Relatos Conceptuales: Entretejido Teoría	14
6.1.	Movimiento infantil.....	14
6.2.	Características del movimiento infantil	14
6.3.	Relación Juego y Movimiento	15
6.3.1.	Etapas.....	15
6.3.1.1.	El juego de función	16
6.3.1.2.	El juego de ficción	16
6.3.1.3.	El juego de adquisición	17
6.3.1.4.	El juego de fabricación	18
7.	Marco Metodológico	19
7.1.	Tipo de Investigación.....	19
7.2.	Técnicas de recolección y análisis de la Información	19
7.2.1.	Instrumentos.....	19
7.2.2.	Análisis de la Información	19
7.3.	Fases de la Investigación	20

7.3.1.	Fase 1. La observación	20
7.3.2.	Fase 2. Metarelatos de la infancia: detonantes de la memoria.....	21
7.3.3.	Fase 3. Metarelatos de introspección y constitución de sujeto.....	21
8.	Los Metarelatos	22
8.1.	Las Vivencias – Relatos de la infancia	22
8.1.1.	Vivencias del juego de función.....	22
8.1.2.	Vivencias en el juego de ficción	26
8.1.3.	Vivencias en el juego de adquisición	30
8.1.4.	Vivencias en el juego de fabricación	35
8.2.	Las observaciones	40
8.2.1.	Cualidades y calidades del movimiento.....	41
8.2.2.	Dinámicas del movimiento.....	45
8.2.3.	Posiciones para ejecutar el movimiento.....	46
8.2.4.	Mecanismos repetidos del movimiento	48
8.2.5.	Relación espacio – tiempo del movimiento.....	50
8.3.	Metarelatos de reflexión e introspección.	53
9.	Anexos.....	57
10.	Referencias y Bibliografía	58
	Ilustración 1 Trayectos del movimiento en el juego de adquisición.....	44
	Ilustración 2 Trayectos del movimiento en el juego de función	45
	Ilustración 3 Trayectos del movimiento en los juegos de ficción	47
	Ilustración 4 Trayectos del movimiento en el juego de fabricación	48
	Ilustración 5 Recuerdo del juego de función	22
	Ilustración 6 Recuerdo en el juego de ficción	28
	Ilustración 7 Recuerdo en el juego de adquisición	34
	Ilustración 8 Recuerdo juego de fabricación.....	36

1. Introducción

Este ejercicio de investigación pretende acercarse al campo de la danza desde una mirada auto reflexiva del sujeto que se constituye como bailarín creador e intérprete.

Se estructuró en cuatro fases: la observación, el análisis, la construcción de la memoria y la reflexión, todas estas se relacionan a través del juego.

La primera fase fue la observación, esta se estructuró a partir de tomas de datos en bitácora y vídeo para categorizar el movimiento y tematizar los juegos observados, permitiendo un acercamiento comprensivo entre la relación juego movimiento en la primera infancia, caracterizado por la espontaneidad, libertad, creatividad e imaginación.

La fase de análisis del movimiento se constituyó en la descripción a partir del establecimiento de categorías definidas desde la teoría de movimiento de Rudolf Von Laban y de las etapas de desarrollo de los niños y niñas propuestas por Henri Wallon, además de ser el gran detonante que despertó la reconstrucción de recuerdos para narrar y entender el deseo que inspiró este ejercicio investigativo desde un principio. Poder recuperar libertad y espontaneidad corporal que no encuentro y busco en el momento de llegar a la escena y constituirme como sujeto-interprete de danza contemporánea.

Finalmente se reflexiona comparando las sensaciones recuperadas de la infancia y las sensaciones que se han generado a través de la experiencia escénica y el deseo de entrelazar estos mundos para conseguir una plenitud mayor usando como excusa el universo de los niños en el momento del juego.

2. Justificación

La narración y la reconstrucción de historias y recuerdos se vuelven el eje principal de una investigación al poder generar preguntas personales y encontrar respuesta que le dan sentido a cuestionamientos como en este caso lo son la academia, la escena y la interpretación en danza contemporánea. Enfrentar y comparar los hallazgos de las observaciones y las reflexiones hechas a partir de la reconstrucción de recuerdos permite configurar miradas de sujeto desde sus particularidades y necesidades, evaluando el contexto en el que se desarrolló su educación escolar y su formación profesional para comprender el valor de las experiencias vividas y la constante reflexión del sujeto dentro de su contexto. De esta manera la narración se volverá el tejido que reconstruye la historia y la memoria además de ampliar conceptos como juego, danza e intérprete.

La reflexión nos hace entrar en práctica con la introspección y la motivación para comprender de poco a poco sobre su naturaleza, sus motivos y su esencia, realizar un ejercicio de reflexión es sumamente valioso ya que nos hace cuestionar acerca de la condición humana, la colectividad y la manera en la que nos constituimos como sujetos, en este caso más específico, como nos identificamos y reconocemos como bailarines.

3. Planteamiento del Problema

El ejercicio investigativo surgió a partir de la observación, análisis y reconstrucción de los recuerdos de la infancia en las diferentes etapas de crecimiento caracterizadas por los matices de las experiencias, vivencias, diversas temáticas y lugares de juego. Esto llevó a la comparación del sujeto que observa, reconstruye y reflexiona en la experiencia de vida como sujeto que se enfrenta al movimiento en relación con la escena y la pérdida de sensaciones como disfrute y goce que en otros momentos fueron el centro de la existencia. Esta dinámica de confrontar el pasado y el presente en constante tensión acerca de la constitución del sujeto que baila y como éste se desenvuelve en el entorno de la escena es el punto de coyuntura para desenlazar un ejercicio que termina siendo una liberación personal.

De acuerdo con esto se planteó la siguiente pregunta

¿De qué manera se puede conservar la espontaneidad, la creatividad, y la naturalidad del niño que juega en la interpretación de la danza contemporánea?

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Comprender, por medio de una indagación cualitativa, el valor de algunas cualidades de los niños desarrolladas en el juego como aspectos importantes en procesos relevantes para la constitución de un sujeto que se identifica como bailarín.

4.2. Objetivos específicos

- Realizar un proceso de observación del movimiento en el juego en un grupo de niños y niñas de 5 a 6 años como detonantes de la memoria.
- Realizar un análisis del movimiento de las observaciones y hallar detonantes entre el pasado y el presente.
- Construir metarelatos de las vivencias propias en la infancia como punto de referencia para el movimiento a través del juego.
- Reflexionar acerca de la constitución de sujeto desde el proceso de formación del bailarín.

5. Relatos Conceptuales: Entretejido Teoría

A continuación, se hace una explicación de las categorías propuestas para la recolección de datos y las utilizadas desde las teorías de Rudolf Von Laban y Henri Wallon para el análisis de movimiento y posterior reflexión de las vivencias corporales de la infancia y la experiencia escénica y académica.

5.1. El Movimiento en la Danza

El movimiento es la vida del espacio, no hay espacio sin movimiento ni movimiento sin espacio, todo movimiento es un interminable intercambio de factores que crean un sinfín de posibilidades. Rudolf Von Laban (1879-1958. Coreógrafo, filósofo, arquitecto) nació en Austria y fue el precursor de la danza moderna alemana, creó la Notación Laban y el sistema "Effort & Shape". Laban hizo un análisis e investigación profundos del movimiento desde diversas prácticas de este, llevándolo a crear estas teorías y estudios. El movimiento es un elemento básico de la vida, existe en todos e implica un esfuerzo, cada vez que se realiza una acción por más pequeña que esta sea se crea un esfuerzo. El esfuerzo engendra formas y las formas engendran esfuerzos, esta será la cadena que integrará los cuatro factores del movimiento

"Todo movimiento tiene lugar al trasladarse el cuerpo o partes del cuerpo de una posición espacial a otra. Por consiguiente, cada movimiento puede explicarse parcialmente mediante esos cambios espaciales de posición (...) La unión de esos dos puntos es la 'trayectoria' por la que se desplaza el movimiento" (Laban, 1993, pág. 89)

Desde los estudios realizados por Laban el movimiento cuenta con cuatro factores básicos:

- Tiempo
- Peso
- Espacio

- Flujo

Estas categorías las define como “factores de movilidad hacia los cuales la persona que se mueve adopta una actitud definida” (Laban, 1984, 131) “relajada o enérgica respecto al peso”, “flexible o lineal respecto del espacio”, “prolongada o corta respecto del tiempo” y “libre o retenida respecto del flujo”. Estas también pueden ser analizadas como cualidades o actitudes del movimiento. (Laban – Lawrence, 1974, 67) dentro de estos factores existen ocho temas de movimiento elementales:

- Presionar
- Exprimir
- Deslizar
- Flotar
- Latigar
- Golpear
- Puntear
- Sacudir

En las etapas de juego que se explicaran a continuación se tuvo en cuenta la siguiente tabla para realizar el análisis de movimiento en el espacio de juego de los niños y niñas

Tiempo	Espacio	Peso	Nombre del elemento
Lento	Directo	Fuerte	Presionar
Lento	Indirecto	Fuerte	Exprimir
Lento	Directo	Ligero	Deslizar
Lento	Indirecto	Ligero	Flotar
Rápido	Indirecto	Fuerte	Dar latigazos
Rápido	Directo	Fuerte	Golpear
Rápido	Directo	Ligero	Puntear
Rápido	Directo	Ligero	Sacudir

https://cenidanza.bellasartes.gob.mx/PublicacionesBD/Metodo_Leeder/html/tabla_1.png

Decidí usar este estudio del movimiento de Laban porque fue un gran aporte educativo y coreográfico, ya que al crear un sistema de notación logró aportar un método de gran utilidad para la coreografía y los ejercicios escénicos en constante indagación del movimiento, y al preguntarme acerca de mi propio movimiento, de sus cambios desde la niñez hasta la actual construcción de sujeto en la escena y la academia, contrastar esos momentos desde una comprensión más teórica y poderla categorizar para comprender y reflexionar.

5.2.Categorías de Observación

5.2.1. Cualidades y calidades

Cualidades- Hace referencia a las cualidades físicas corporales como lo son la fuerza, la resistencia, la agilidad, la velocidad y la coordinación. También a otros aspectos encontrados en la observación como la manera de relacionarse con los elementos del espacio, los objetos en el juego según las temáticas, la repetición, la mimesis o el uso de onomatopeyas, encontrado como principal cualidad el uso de todas las partes de cuerpo para ejecutar un mismo movimiento, empleando todo con un mismo fin. Como cuando hacían alguna representación de algún imaginario, por ejemplo, volar, y utilizaban toda la extensión de su cuerpo para representar unas alas.

Calidades- Son las maneras de moverse según la necesidad del contexto donde se manifiestan como, ligadas, cortadas, lentas, rápidas, pesadas, livianas, rebotadas, penduladas, máximas o mínimas. Hace referencia a la personalidad del movimiento, como lo nombra Laban en los elementos básicos del movimiento.

Las relaciones existentes entre cualidades y calidad del movimiento en el niño y la niña se hacen evidentes en un proceso de afinación que se da de manera inconsciente, que le permite a través del juego oportunidades de perfeccionamiento que disfrutan de manera natural y espontánea.

5.2.2. Dinámicas

Hay temas básicos del esfuerzo, que dependen directamente del movimiento y hacen parte de ciertas dinámicas; cada acción tiene una velocidad típica a la cual se hace referencia cuando se habla de dinámica. Por ejemplo, cuando hay una serie de movimientos súbitos estos darán como resultado una dinámica impulsiva o rápida, pero, cuando hay una serie de movimientos prolongados serán una dinámica lenta y sucesiva.

Laban también lo explica como el nivel de intensidad de una actividad perteneciente o relativa a la fuerza cuando produce movimiento, como lo son aceleradas, cuando la velocidad aumenta progresivamente, compuestas, resultado de dos o más fuerzas en distintas direcciones, continuas, que la duración es indefinida, entre otras. (Laban, 1993, pág. 125)

5.2.3. Posiciones

Es la plasticidad del cuerpo al percibir diferentes formas en las que se detiene el flujo, por ejemplo, al jugar 'estatuas.' Las posiciones se pueden y suelen extenderse a secuencias breves de respuesta a una situación en proceso de construcción, es decir, la posición no hace referencia únicamente al quedarse inmóvil o suspendido, sino a todo lo que se constituye antes y después de llegar a dicha posición. Son las posturas y formas que usa el cuerpo para llegar o salir de un movimiento, para transitar en el vivir, para tener una actitud frente a algo, una disposición. (Laban, 1993, pág. 39)

5.2.4. Mecanismos

Es el conjunto de movimientos o secuencias para realizar una acción o una actividad de manera adecuada que requiera menor o mayor energía en su ejecución, ya sea por imitación o por repetición. Es el descubrimiento del poder de las fuerzas unidas en un mismo fin. (Laban, 1993, pág. 54)

5.2.5. Espacio - tiempo

Espacio

Se asocia con la atención, la capacidad de orientarse y la relación con objetos para descubrir dimensiones y hacer relaciones, este puede ser explorado de manera “directa” o “flexible”; es decir, enfocando o no la trayectoria. También puede ser analizado desde la amplitud o estrechez, la extensión de cualquier extremidad del cuerpo en el espacio o aproximación de estas mismas al centro, esta capacidad permite la conciencia de habitar el cuerpo. (Laban, 1993, pág. 43)

Tiempo

Se asocia a las maneras de tomar decisiones, en el movimiento se manifiesta con las cualidades de súbito o sostenido, y al factor del flujo. En una acción que puede ser detenida y contenida sin dificultad en cualquier momento durante el movimiento, el flujo esta conducido. En una acción en la que es difícil detener el movimiento de manera súbita, el flujo esta libre o fluido. Así como una acción súbita revela que el esfuerzo subyacente es rápido, una acción confinada o fluida revela que el esfuerzo subyacente esta conducido o fluido. (Laban, 1993, pág. 62)

Los cuatros factores puedes ser explorados de dos formas opuestas cada uno para lograr una mayor comprensión de estos:

Firme o liviano el –peso-

Directo o flexible el –espacio-

Súbito o sostenido el – tiempo-

O dirigido o libre el –flujo-

6. Relatos Conceptuales: Entretejido Teoría

6.1. Movimiento infantil

En las primeras etapas de la vida todos los movimientos están articulados y mezclados haciendo de este una agitación del cuerpo, una combinación de sonidos y zarandeos que puede compararse con algunas danzas folklóricas primitivas según lo mencionado por Laban.

"La experiencia a la que el niño da rienda suelta, en su mayor parte los movimientos repetitivos similares a los de la danza cuando está inquieto o despreocupado, lleva a cierta gente a creer que el niño debe mantenerse ocupado en alguna actividad útil, con el fin de evitar la excitación sin sentido de los saltos rítmicos. El resultado es que el niño realiza cada vez más movimientos aislados que nunca están equilibrados por lo que podría llamarse una inmersión en el flujo del movimiento. Tal inmersión es como un baño refrescante de doble importancia: limpia y es placentero." (Laban, 1993, pág. 27)

El movimiento se configura en la relación constante del niño con el entorno en el que descubre, indaga, reconstruye, da nuevos significados a los objetos a través de las experiencias que va teniendo, debido a la posibilidad de trepar, saltar, rolar... y que cada uno de estos le ofrece diversas experiencias que enriquecen su propio mundo.

6.2. Características del movimiento infantil

En principio el niño o niña estará interesado en gran medida por la velocidad, disfruta las acciones rápidas y gradualmente aprenderá a moverse de manera más sostenida. Posteriormente entrará en contacto con la resistencia del peso, al principio sus movimientos serán muy energéticos, pero ira desarrollando matices de esfuerzo. El flujo se desarrollará con lentitud, con tiempo logrará ponerse en armonía con todos los factores del movimiento.

Los miembros superiores del cuerpo de los niños y niñas en específico sus manos son partes que usaran con mayor finura y calidad en los juegos de temáticas que correspondan a las etapas de adquisición y fabricación (que serán explicadas a continuación) ya que las necesitaran para ejecutar movimientos como agarrar, soltar, abrir o cerrar. En cambio, los miembros inferiores se ven utilizados con mayor necesidad en los juegos de función y ficción (también explicados en el apartado de etapas) ya que hacen parte de las tareas de locomoción.

6.3.Relación Juego y Movimiento

Jugar es el momento en el que uno o varios participantes se disponen a interactuar con elementos y espacios tangibles o fantásticos con un fin recreativo.

"El juego es el grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. (Gimeno y Pérez, 1989), en: (Vasilachis, Vol 10. Art. 30. Mayo 2009)

Teniendo esto en cuenta es importante enunciar que el juego es una acción en constante relación y transformación con el espacio, lo cual lo liga directamente al movimiento y a todos los factores anteriormente nombrados, se puede afirmar que no existe juego sin movimiento.

6.3.1. Etapas

Las etapas de desarrollo del niño desde las que se hizo la categorización en el ejercicio de observación fueron tomadas como referente de la teoría del juego de Henri Wallon, (1879 – 1963) psicólogo y pedagogo francés. Consagró sus investigaciones a la psicología del niño. Describió el desarrollo mental del

niño en aspectos cognitivos, biológicos, afectivos y sociales. Es considerado como una de las figuras clave de psicología moderna infantil por lo cual se especifica el planteamiento desde la mirada de este autor y la reinterpretación que yo misma le di para hacer el análisis de movimiento y la construcción de recuerdos.

6.3.1.1. El juego de función

Como Henri Wallon lo indica el juego de función es la primera etapa en aparecer durante el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, en principio es la etapa más sencilla, donde empiezan a surgir movimientos muy sencillos como el estirarse o acurrucarse. El autor la denomina la etapa de causa y efecto ya que el movimiento es una reacción correspondiente a un estímulo. (Wallon, 2007, pág. 61)

Esta categoría fue abordada a partir de los juegos con temáticas que responden a acciones físicas con o sin objetos y/o elementos, en la observación la mayoría de los juegos los niños y niñas utilizaron objetos, donde el movimiento y la acción realizada son esenciales para concretar el objetivo que envuelve la temática de juego, donde claramente se desarrollan y ejercitaran las diferentes habilidades corporales como la fuerza, la coordinación, la resistencia, la flexibilidad y el autoconocimiento corporal, por ejemplo, el juego de la "gallina ciega".

6.3.1.2. El juego de ficción

Henri Wallon nombra esta la segunda etapa de desarrollo como juego de ficción, su característica principal es la representación simbólica, en donde el niño recrea situaciones simuladas a través de la utilización de objetos que le dan sentido y significado según su interés. Por ejemplo, jugar a los caballos con un palo de escoba o a la familia. (Wallon, 2007, pág. 61)

Esta categoría se decidió abordar a partir de la reflexión de la experiencia propia, donde existen gran cantidad de juegos que profundizan sus límites creativos y colindan con lo irreal, los espacios se trasforman y los objetos se resignifican, además estos juegos mezclan personajes y lugares de ficción, en varios casos influenciados por programas de televisión o películas, seleccionando las temáticas y personajes que más les gustan de estos.

Esto no es abordado por Wallon debido al contexto y tiempo en el que escribió su teoría, pero hoy en día y desde que estos aparatos están cada vez más inmersos en nuestro contexto se ven altamente reflejados en sus temáticas de juego, por lo cual era necesario incluirlo dentro de una de las categorías de análisis.

6.3.1.3. El juego de adquisición

Desde la teoría del juego Wallon el juego de adquisición es la etapa que le permitirá comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón. El niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones, de realizar esfuerzos que le lleven a captar y entender el medio que le rodea y el contexto en el que está inmerso. (Wallon, 2007, pág. 62)

Esta categoría es abordada a partir de los juegos con temáticas que responden a la interpretación, imitación, y reconocimiento de su contexto, la temática de los juegos está enmarcada en juegos de roles, en donde los niños y niñas son protagonistas asumiendo un personaje en situaciones determinadas, que los niños enriquecen y simulan partiendo de observaciones y vivenciadas. Uno de los juegos de niños y niñas que por generaciones y tradición cultural ha sido jugar a la mamá y el papá, la oficina o el doctor. Esto se configura como la simulación de una situación observada en su familia, colegio o televisión, adaptada a su espacio de juego.

6.3.1.4. El juego de fabricación

El juego de fabricación es la última etapa del desarrollo de juego, etapa por la que pasan los niños y niñas según la teoría de Wallon. En el juego de fabricación se va a producir la síntesis integradora de las anteriores etapas, por medio de estos juegos el niño opera con los objetos y los va a combinar, reunir y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes. (Wallon, 2007, pág. 62). Un ejemplo del juego de fabricación es cuando el niño toma varias herramientas y empieza a construir una casa en el árbol.

Esta categoría se aborda a partir de los juegos que dentro de sus temáticas tiene como objetivo construir algo con el espacio y los objetos, aquí al igual que en la teoría de Wallon se ven reflejadas características de las otras categorías de juego, como la acción física, la relación con el espacio y la resignificación de objetos. El juego de fabricación a veces reúne dos o más de estas características para encontrarse con otro tipo de particularidades en el movimiento.

7. Marco Metodológico

7.1. Tipo de Investigación

Esta investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo con un paradigma interpretativo – reflexivo, dado que como investigadora me convertí en el centro de la investigación a partir de la práctica real, las vivencias y la experiencia situada, en el marco de la formación como bailarina e intérprete de la danza contemporánea, haciendo una apuesta introspectiva que me permitiera comprender, redescubrir, elucidar y resignificar la constitución como sujeto bailarín que trasciende la escena y el espacio de formación a su propia experiencia de vida.

7.2. Técnicas de recolección y análisis de la Información

7.2.1. Instrumentos

Según las características de la investigación cualitativa, se tomaron como instrumentos para la recolección de la información: instrumentos de observación, bitácoras, fotografías, videos y metarelatos.

7.2.2. Análisis de la Información

La información recolectada se analizó en tres momentos: el primero de ellos se estructuró con la construcción de matrices de análisis (Ver anexo) de la observación realizada a dos grupos de niños y niñas en edades entre los 5 y 6 años del grado Transición del Colegio Unidad Pedagógica, seleccionados por encontrarse en una edad de espontaneidad y pocas preocupaciones según los recuerdos vividos de la investigadora. Estos análisis permitieron la construcción de los metarelatos vivenciales, los cuales se entretajan con los relatos conceptuales y experienciales que dieron lugar a los metarelatos introspectivos.

7.3.Fases de la Investigación

7.3.1. Fase 1. La observación

Se utilizó como pretexto para redescubrir, comprender, explicar e interpretar el movimiento a partir de la observación, en este caso niños y niñas de 5 y 6 años de edad en su espacio vital – el colegio – y desde la ocupación natural de niño - el juego - como fuente y detonante de la memoria para el investigador que le permitieron analizar el movimiento como proceso natural, espontaneo cargado de creatividad, para luego relacionarlo con los relatos de la vivencia propia como niña que juega y disfruta el movimiento que son aspectos que permiten llegar a un proceso de introspección y formación como sujeto bailarín de la danza contemporánea.

El contexto de la observación

El ejercicio investigativo en su fase de observación fue desarrollado en el lugar donde yo estudió e hice mi proceso de formación en los niveles de preescolar, básica, media y media vocacional. El Colegio Unidad Pedagógica, ubicado en el kilómetro 5 vía Suba-Cota.

La observación no participante se llevó a cabo con los estudiantes del grado transición A y B, conformados por 33 niños y niñas con edades entre los 5 y 6 años, estudiantes del proyecto integrado de aula que constituye el primer nivel educativo de maternal a segundo de básica primaria. La propuesta educativa del colegio se define como:

"...La propuesta de proyecto de aula se fundamenta desde la escuela activa. Desde la concepción de niño que posee su propia historia que tiene inquietudes y saberes, los cuales ha venido contrayendo a partir de sus vivencias como sujeto activo de la escuela..." (Pedagógica, 2018)

El objetivo central del Colegio es la formación de ciudadanos libres que nutran su comunidad desde sus diversas ópticas y habilidades. Los niños y

niñas transforman su mundo a través del conocimiento, el arte, el juego y la interacción con los demás.

Para mí la experiencia vivida en el Colegio y lo que aprendí hacen parte esencial de lo que hoy me constituye como sujeto, tanto en las etapas vividas en la primaria y el bachillerato sentí que mis intereses personales siempre fueron escuchados, me evaluaron por mis procesos más no por mis resultados, aprendí a trabajar grupalmente y a comprender el sentido de comunidad, lo cual hizo en gran parte que dirigiera este ejercicio de investigación por medio de esta temática y los cuestionamientos antes nombrados.

7.3.2. Fase 2. Metarelatos de la infancia: detonantes de la memoria

Los metarelatos se constituyen en la segunda fase, los cuales están referidos a las personas, en este caso al actor principal, es decir el investigador como centro de la investigación quien toma su propia experiencia, sus acciones, momentos, lugares, expresiones, interpretaciones, significaciones, producciones que interactúan como entretejido reflexivo para analizar el movimiento libre, espontaneo cargado de creatividad.

7.3.3. Fase 3. Metarelatos de introspección y constitución de sujeto

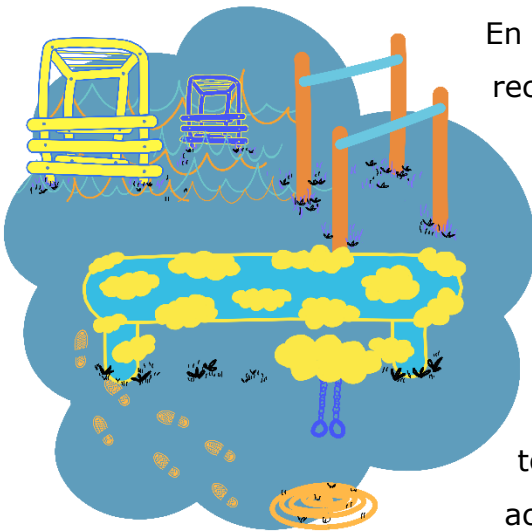
Esta fase el metaretrato es relevantes puesto que lleva al investigador a hacer afirmaciones dado que se ha comprendido desde la experiencia vivida, el sentido, significado de las acciones desde la perspectiva del actor principal – el investigador –, vivencias, experiencias y concepciones que le permite reconstruirse, resignificarse desde realidad situada desde una perspectiva reflexiva analítica como sujeto-bailarín de danza contemporánea.

8. Los Metarelatos

8.1.Las Vivencias – Relatos de la infancia

8.1.1. Vivencias del juego de función

El parque de madera, un espacio muy habitado por los niños y niñas del colegio con pasamos de dos tamaños, barras, barras paralelas, argollas y en su pasado, un gran tronco para hacer equilibrio, en ese parque saque más ampollas que las que he podido llegar a tener bailando, permanecí gran parte del tiempo de mis recreos allí. El pasamos grande solo lo usé cuando tuve la envergadura suficiente para alcanzar las barras desde el escalón más alto del pasamanos. El pasamanos pequeño me gustaba porque además de alcanzar las barras con mucha facilidad, podía trepar por encima del pasamos y caminar sobre el sin mayor esfuerzo, subir, bajar y atravesar fácilmente las barras.



En el pasamanos grande, también podía recorreo tomando una barra en cada mano, manteniendo el cuerpo de perfil a los escalones del pasamos, balanceándome repetidas veces hasta tener el impulso suficiente de subir los pies al lugar de las manos, pasar los pies a través de las barras y por el orificio terminar metiendo todo el cuerpo hasta estar literalmente acostado boca arriba sobre el pasamanos.

Ilustración 1 Recuerdo del juego de función

En este lugar podía colgarme sosteniéndome únicamente de los pies o corvas de las piernas, dar botes y quedar colgando de las manos, lanzarme al piso desde la altura, hasta pasar el pasamanos con diferentes agarres. Recuerdo ser muy hábil para todo ello y disfrutar desmedidamente el

balanceo del cuerpo y la acumulación de sangre en la cabeza al estar mucho tiempo colgada de los pies. Las ampollas no fueron nunca un impedimento, el riesgo de saltar de la altura y sobre todo lo liviano que resultaba mi cuerpo al cargarlo con un solo o ambos brazos y pies, años después intenté hacer esto creyendo ingenuamente que se trataba de algo muy fácil, pero me encontré completamente frustrada al no poder realizar ninguna de estas acciones con facilidad y quedar completamente exhausta con lo que antes requería un mínimo esfuerzo.

Barras nunca me ha gustado hacer, por lo que las utilizaba para escalar de la más pequeña a la más grande y descansar como un perezoso subiéndome sujetándome de mis cuatro extremidades. En las argollas me gustaba tomar una argolla con ambas manos y los brazos estirados ya que la altura de estas apenas me permitía alcanzarlas, estando allí impulsarme con un pie y una fuerza centrífuga dar muchísimas vueltas a gran velocidad, me gustaba sentir la velocidad y al abrir los ojos ver como todo el paisaje se desteñía, mis pies quedaban hechos un tierrero debido a la superficie desgastada en la que se encontraban las argollas sumado a los giros y la rapidez.

Al igual que los niños que ahora están en el colegio, junto a mis amigos usábamos los rodaderos, para dar botes en su parte trasera y jugar 'gusanito' un juego predilecto en los recreos cortos. Consistía en que cada uno a uno de los participantes se lanzaban por el rodadero formando una fila, después, el que estaba de ultimas se lanzaba con fuerza para lograr empujar a todo el grupo y limitar el espacio del que estuviera a la cabecera y a este no le quedara más opción que salir, pasar al último puesto y así sucesivamente. Me encantaba sentir la adrenalina de caer encima de mis compañeros con potencia y cuando estaba a la cabeza la sensación de ser expulsada sin ningún esfuerzo, lo malo eran los quemones que quedan del roce de la piel con el rodadero cuando llevaba jardinera puesta.

En mi colegio había un deporte emblemático que jugaban tanto pequeños como grandes, el “yermis”, yo nunca fui una deportista destacada pero el yermis siempre lo disfruté. Me gustaba mucho ser del equipo que iba al ataque, tumbar la torre de latas y luego trabajar en equipo para tratar de armar la torre de nuevo sin ser ponchados. Me gustaba este juego porque era buena derribando y armando la torre de latas, en mi curso reconocían esta habilidad y me agradaba.

“Banderitas” o atrapa la bandera era otro juego característico del colegio, este no era de mis favoritos pero el de mis compañeros si, por lo cual lo jugué cualquier cantidad de veces, consistía básicamente en dos equipos en un campo, cada uno con la mitad del área, si alguien entraba al área del otro equipo podía ser congelado por sus opositores, la misión era tomar la bandera del otro equipo y llevarla hasta al área de tu equipo sin ser congelado y antes de que la bandera de tu equipo fuera robada. Ir a robar la bandera no era mi cosa favorita por lo cual prefería quedarme en mi campo congelando a los intrusos del equipo adverso.

Otro juego de recreos era el Kickball, este es un juego que usaban los profesores de educación física para acercarnos al beisbol desde pequeños, tiene las mismas reglas y se juega igual, la diferencia es que no hay bate, la pelota se patear, y esta es grande y blanda. El que va a la posición del bateador debe patear la pelota al ser lanzada por el pitcher y recorrer las bases sin ser ponchado para hacer carrera, a los tres out se cambian los roles de equipo. Tampoco me gustaba mucho jugar esto, pero lo prefería por encima de banderitas, aquí descansaba y a veces lograba cosas buenas para mi equipo.

Un lugar muy especial para mí en el colegio era el gran árbol que antes de ser derribado custodió la entrada por años. Lo tumbaron antes de que se callera, llegamos de unas vacaciones y solo encontramos el vacío que dejó. Era tan grande que según mis recuerdos unos 25 niños alcanzaban a estar al mismo tiempo en sus ramas y tenía diferentes partes bautizadas por los más

grandes como la cocinita, el trono del rey, el bosque y el acantilado. Un par de años mí papá nos llevó, a mi hermana mayor y a mí en carro al colegio y los días de pico y placa nos tocaba madrugar muchísimo para llegar a las 6 a.m., éramos las primeras en llegar y obviamente el árbol estaba vacío. Era un lujo tener el árbol solo para ti, pero con el rocío de la mañana el árbol se encontraba mojado y podía llegar a ser peligroso. En algunas épocas del año le salían unas florecitas amarillas, con la luz de la madrugada y todo cubierto de rocío se podía contemplar su belleza.

El parqueadero del colegio tenía dibujado dos golosas, una cuadrícula de 3x3 que no recuerdo para que servía específicamente y una circunferencia para jugar 'guerra de países' consistía en que cada jugador tenía una nacionalidad, después alguien entraba al círculo y le declaraba la guerra a uno de los otros países, este ocupaba su lugar en el centro y hacia una cuenta regresiva mientras todos se alejaban a toda velocidad en la misma dirección, al acabar la cuenta decía stop y todos debían congelarse de inmediato. La persona que estaba dentro del círculo debía calcular a cuantos pasos de distancia estaba de los demás, por ejemplo 'estoy a 66 pasos de Suiza' hacia este ejercicio con todos y luego caminaba contando sus pasos para corroborar si su hipótesis era correcta, si lo lograba por lo menos con uno de sus oponentes seguía en el juego si no era descalificado hasta la siguiente ronda, era muy interesante.

En el apartamento que crecí había un corredor largo que comenzaba en la entrada, atravesaba las escaleras, la cocina y un baño hasta llegar a la sala, este era un lugar de encuentro con mi papá para jugar "futbolito" o "tiros al arco" teníamos un baloncito chiquito y me gustaba mucho jugar con él, era divertido y bonito porque así fuera una acción tan sencilla como patear un balón mi papá siempre nos incitaba a mejorar, jugábamos por las noches cuando él llegaba del trabajo.

Otra actividad familiar que recuerdo con cariño es ir a elevar cometa. Todo comenzaba comprando los materiales para la fabricación de la cometa, palos

de balsa, plásticos de colores y pita, mucha mucha pita, mi papá sacaba pegante, regla y tijeras y nos enseñaba a construir una cometa grande y fuerte. Con cometa lista todos al carro, chaquetas abrigadas y nos escapábamos a algún rinconcito fuera pero no alejado de Bogotá, como Sopo, Cota o Tenjo a volar cometa, en algún potrero cercano a la carretera. Alguna de nosotras, bajo los brazos de mi papá tomaba el mando de la cometa y la otra corría con la cometa en las manos para darle el empujón hacia el cielo, mi padre ejercía unos jalones que impulsaban la cometa cada vez más arriba y después de varios intentos esta despegaba en la lejanía, recuerdo llevarla tan lejos como la cuerda lo permitía, y verla lejana como un puntico de colores sostenido en la infinitud del cielo.

Con mis hermanas en vacaciones teníamos un ritual, apenas nos levantábamos íbamos a la cama de mis papas, era la cama grande, el único cuarto con televisión y a veces aún estaba calientito. Después de desayunar y mientras veíamos alguna caricatura o programa en la televisión jugábamos a competir cruzando la cama de mis papas por debajo de todas las cobijas, desde la cabecera, salir por la parte de los pies y volver antes que las otras, además de la emoción de la competencia era una delicia sentir como uno se deslizaba por las sabanas y como lo aplastaban las cobijas, mientras se escuchaban las carcajadas de las hermanas a los lados.

8.1.2. Vivencias en el juego de ficción

La ficción y la fantasía estuvieron presentes en varios juegos de mi infancia, varios de estos los compartí junto a mi hermana mayor, a quien le debo muchos de mis mejores recuerdos. En los finales de los noventa y principios de los dos mil la música se escuchaba mayoritariamente en CD y nosotras pudimos adquirir algunos de nuestros artistas favoritos de ese momento. Mi primer CD fue de Lou Bega, donde estaba la famosa canción de Mambo No 5, que escuche sin cansarme de ella, pero definitivamente de los CD que más disfrute fue el de las Spice Girls.

Mi hermana y yo nos pedíamos personificar a nuestra favorita, cada una tenía su propio estilo de vestir y peinarse. En el pequeño cuadernillo que viene con el CD donde están las letras de las canciones salen varias fotos de la banda, nosotras buscábamos en el closet las mejores prendas para caracterizar a cada una de ellas. Las Spice Girls siempre acompañaban sus canciones con coreografías que las obligaban a usar micrófonos inalámbricos así que nosotras nos inventamos los nuestros, estos estaban hechos con copitos, a un copito le quitábamos el algodón de solo un extremo de este y por ese lado con un pedazo de cinta transparente lo pegábamos a nuestro cachete haciendo que el lado de algodón quedara al frente de nuestra boca, poníamos el CD en el equipo de sonido y dábamos un espectacular concierto a nuestra audiencia los muebles de la sala. Cantábamos y bailábamos todas las canciones del CD. Realmente no sabíamos inglés, pero no era necesario para dar un espectáculo digno del goce infinito de un niño.

Esto también lo hice con los CD de Shakira, en los cuales me gustaba profundizar en sus canciones donde bailaba danza árabe. Christina Aguilera tenía un CD en español en las cuales sus canciones siempre hablaban de desamor o de esperar a un amor, me gustaba hacer una mimesis de las canciones como si fuese yo la que estuviera viviendo dentro de esa novela de tragedia, pero esto siempre lo hice sola, ya que se trataba de algo mucho más privado.

Con mi hermana mayor también vimos mucha televisión juntas y una de las series animas que más vimos fue Pokémon, disfrutábamos tanto verlo, que queríamos vivirlo así que lo volvimos un juego. Al igual que en la serie, los personajes debían atrapar sus Pokémon (una especie de animal con poderes) en las pokebolas (unas bolitas del tamaño de una pelota de tenis) y cuidarlos para que estos evolucionaran, también debían tener duelos con otros Pokémon para ganar más de estos. Nosotras escogíamos nuestros mejores peluches, que pudieran asemejarse de alguna forma a estas criaturas y las metíamos

cada una en una maleta, tantas como pudiéramos, después simulábamos un campo de combate en la sala, escogíamos nuestro Pokémon lanzando un peluche con ímpetu hacia el centro de la sala, allí a veces ganaba ella o a veces yo, sin haberlo acordado previamente éramos equitativas con la victoria.

Los domingos solíamos visitar mucho a mi tía Calla, mi tía viajera. Esa casa era y es fascinante, llena de detalles y curiosidades, el closet no era para menos; vestidos, chaquetas, pijamas, sombreros, bolsos, guantes y hasta abanicos, zapatos deportivos de tacón o planos, ortopédicos, de tierra caliente y de invierno y joyas como anillos,

collares, pulseras, de todo tipo, con piedras, semillas, fibras, metales. Perfumes unos chiquitos muy tiernos de muestra y otros de uso permanente con olores deliciosos, pero, lo que si era de otro mundo y mi hermana y yo disfrutamos sin igual comparación fueron las pañoletas y pashminas de muchos colores y estampados desde el tamaño de un pañuelo hasta el de una gran cobija.

Apenas llegábamos a visitar a mi tía no había espera para vestir y usar todas estas cosas, la forma que más nos gustaba era jugar a estar en un certamen de belleza, había desfiles de diferentes estilos donde nosotras crearíamos los atuendos y al final el jurado, entiéndase este como mi papá, mi



Ilustración 2 Recuerdo en el juego de ficción

mamá y mi tía decidirían una ganadora de tal certamen; el cuarto de mi tía era el camerino donde con tiempo contabilizado debíamos vestirnos para desfilas por el corredor que era la pasarela, primero en traje de baño, después casual y por último traje de noche, también debíamos responder una pregunta hecha por el jurado que atendiera otras capacidades nuestra más allá del estilo y el gusto por la moda y por último era la coronación donde siempre hubo dos ganadoras, los jurados siempre encontraban un empate incuestionable.

Mi mamá tenía bien ocultas en el closet unas trusas brillantes y ajustadas para hacer ejercicio en la década de los 80, por la cual habían sido olvidadas en una parte del cajón; pero nuevamente, mi hermana y yo encontramos el mejor elemento para crear un juego. Además de ver televisión, veíamos películas, principalmente las películas animadas de Disney, entre estas La Sirenita, una princesa bajo la mar enamorada de la idea de conocer que hay fuera de su mundo. Las trusas eran verde y plateado satinadas, escogíamos una de estas dos y cada una se metía en una sola pierna de la trusa simulando así la cola de una sirena. Andábamos pegadas la una a la otra y con las piernas sin poderlas separar, nos paseábamos así por la casa, sin parar de reír, nos parecía muy divertido, tanto la sensación como la imagen de cómo nos podíamos ver embutidas en esa prenda.

El apartamento donde viví mi niñez tenía todo el piso de alfombra, y además muchos tapetes encima de esta, me gustaba mucho jugar a que esta alfombra de repente se volvía lava y yo no podía tocarla porque podría morir quemada, así que desde un lugar de inicio me ponía un objetivo como lugar final al cual debía llegar como fuera pero sin pisar la alfombra, me gustaba mucho treparme por los muebles y puertas, colgarme y usar estos de manera no convencional además de sentir el riesgo de que de ninguna forma podía caer, recuerdo que muchas veces había pedazos que no lograba superar sin pisar el suelo por lo cual imaginaba que algún poder surgía, para ayudarme a cruzar hasta el sitio que antes no había logrado alcanzar.

Es emocionante recordar como yo podía ver la lava en las alfombras de mi casa, y como reinventaba los espacios y muebles para escalar, saltar o rodar. Siempre logre los objetivos, nunca morí quemada por lava en el intento ni cause daños en la casa.

En el colegio jugaba junto con varias compañeras algo denominado por nosotras "Cruz verde", este nombre nació en una temporada de churruscos, una especie de oruga negra a la cual le sobresalen púas verdes intensas, muy feos de hecho, pero todos los años los veíamos así que ya eran parte de nuestro contexto. Creamos un lugar que resultaría siendo una especie de hospital para churruscos que atrapábamos y llevábamos con la idea de que estaban heridos y necesitan recuperarse con nuestros cuidados.

El lugar de juego eran una montaña con varios árboles medianos, tenía diferentes espacios también nombrados por nosotras como lo serian, el gimnasio, el cementerio o la enfermería. Después de recolectados los churruscos los atrapábamos en una llanta grande y observamos su estado, tamaño y rapidez para pasar a clasificarlos. Los más grandes y rápidos los llevamos al gimnasio a "entrenar" o sea subir y bajar el tronco de un árbol. A los más débiles los dejábamos en la llanta "descansando" en unas camas de hojas, pero siempre se escapaban y a los que encontrábamos pisados o muertos los enterrábamos en el cementerio, les hacíamos hasta una misa de despedida.

8.1.3. Vivencias en el juego de adquisición

Haciendo todo este ejercicio de recordar mi infancia y lo que la lleno de sentido y significado en los juegos de adquisición, considero que este fue el que mayor tiempo ocupó de mi infancia, o por lo menos los que más me marcaron, ahora los recuerdo muy bien, la remembranza que hago de ellos me permite establecer la dedicación que en ellos ponía. Me gustaba mucho simular situaciones que veía en mi vida cotidiana y sobre todo situaciones que ya tenía

idealizadas para un futuro desde tan corta edad, como la de ser profesional o ser mamá.

Una navidad me regalaron una cocinita, el típico juguete para niñas, un juego de ollas y otros utensilios de cocina, pero recuerdo que me llamaron mucho la atención porque a pesar de ser un juguete, ser plásticas y de tamaño diminuto, eran muy realistas, parecían metálicas y por sus detalles parecían ollas reales que habían tomado chiquitolina. También había heredado ciertos juguetes que parecían comida de mi hermana, como un huevo frito, unas arvejas, una salchicha, un racimo de bananos y otros más, lo que me hiciera falta me lo inventaba, no necesitaba más elementos que los que tenía en mi casa para darle vida a un gran banquete.

En ocasiones cuando mis papas llegaban de trabajar los estaba esperando para que fueran a mi restaurante, les daba un menú, o les ofrecía un plato, después lo preparaba y se los servía; era necesario para mí ver como ellos comían de mi plato y lo disfrutaban, después me pagaban con dinero que yo misma había hecho con papel para ellos, así que todo requería de una planeación que siempre ejecute con un gusto infinito, además mis papas me brindaron siempre su compañía en estos fantasiosos lugares y degustaron mis intangibles platillos.

Tener un trabajo como el de una oficina también me llamo la atención, sobre todo el de tener una oficina, ese espacio era lo que más me gustaba de ese juego. Llenar agendas, cuadrar citas, redactar alguna cosa en el computador, que resultaba uno de los tableros de batalla naval de mi casa, contar dinero, también hecho por mí, cortando hojas de papel en un mismo tamaño y poniéndoles algún sello en la misma ubicación o usando los billetes de tío rico, cosa que descompleto los juegos de mesa de mi casa ya que todos servían para algo; pero sobre todo llegar y salir de la oficina en mi propio carro, el carro era el sofá, reorganizaba los cojines de este para darle otra forma, era muy buena conductora, y nunca me tope con un trancón, en cambio

cuando iba en el carro de mi papá con el manejando, me gustaba tomar una manguera que había en un bolsillo de la silla del conductor e imitar todos los movimientos que el realizaba para poder hacer más realista mi manera de conducir, imaginarme manejando en un futuro.

Del carro de mi papá también recuerdo cuando los señores que piden monedas por limpiar los vidrios se acercaban, me encantaba ver este proceso del jabón esparcido por el vidrio panorámico del carro y después como por partes sacaban el jabón sucio del vidrio dejándolo por completo limpio, me intrigaba mucho la sensación de saber cómo se sentía poner ese tipo de chupa en oposición al vidrio, esta acción también me gustaba imitarla desde mi silla como si el vidrio panorámico fuera el espaldar de la silla del conductor, todo el recorrido iba imitando a mi papá en cada una de sus acciones, timón a la izquierda, frenar, poner algún cambio, pero si alguien se acercaba a limpiar las ventanas, yo también lo haría, pero después de que esta persona culminara, me parecía simplemente un espectáculo.

En el colegio con mis amigas más cercanas, en los recreos largos nos encantaba encontrar un lugar privado donde poder construir un tipo de casa imaginaria, nos gustaba llamarnos hermanas, y crear situaciones. Un recuerdo muy especial lo tengo unas vacaciones en la finca de una amiga en Villeta, su finca en ese entonces era productora de café y nuestro lugar favorito para jugar eran los enormes cajones donde ponían a secar el café. En la mañana los abrían para que recibieran la luz del sol y el café se secara naturalmente después de ser recolectado de las montañas. El cajón de arriba era el más húmedo y progresivamente se hacía más seco y duro. Nosotras recreábamos un espacio en cada cajón, el de arriba era el baño, el segundo la cocina, luego el cuarto y por último la sala y el comedor.

Separábamos los granos y dibujábamos las formas de los muebles o electrodomésticos que se supone allí estaba convirtiendo estos cajones en planos de lo que sería nuestra casa. Podíamos pasar allí horas sin darnos

cuenta del tiempo, era delicioso sentir las texturas del café en los pies, sobre todo en su etapa más húmeda, y siempre disfrute mucho de jugar a tener una hermana de mí misma edad que era mi cómplice para todo tipo de situaciones, además este juego siempre envolvía situaciones cotidianas, pero era una cotidianidad idealizada, no desde los deberes si no desde los sueños.

La televisión, más específicamente las novelas mexicanas que eran transmitidas en los canales nacionales y latinos en el horario de la tarde se volvieron en un par de ocasiones una temática de juego con mis amigas en el colegio, en especial una novela que todas nos vimos llamada Locura de Amor, acerca de un grupo de amigas que está en la preparatoria, o sea los últimos dos años previos a la universidad, y atraviesan diversas situaciones en su mayoría trágicas. Nosotras un día decidimos recrear lo que pasaba cada capítulo y jugamos esto por meses, no en todos los recreos, pero si con mucha frecuencia. Recuerdo que el personaje que yo encarne era de una chica muy inocente llamada Lucinda, ella en un capítulo fue atropella por un bus, dejándola casi el resto de la novela en silla de ruedas, recuerdo tomar una silla del salón y que mis amigas me arrastraran por todo el módulo como si esta fuera la silla de ruedas, también de intentarlo una vez en el pasto y fracasar.

Mi hermana tenía un bonito libro ilustrado de los cuentos de Rafael Pombo y yo una versión para colorear de estos, mi favorito era La Pobre Viejecita, fue en el que más me esmere, además de que me gustaba que mis papas los leyeran mientras les mostraba como estaban quedando el coloreado. Mis papas y nosotras teníamos una especial fascinación y conexión con el cuento de Rin Rin Renacuajo, con el tiempo no lo aprendimos y disfrutábamos mucho de su representación en familia, nos involucraba a todos de diferentes formas, pero cada uno disfrutaba su rol. A mí me gustaba ser la narradora, ya que era la persona que ligaba la historia, simulábamos creando la atmosfera de una pequeña obra. Un par de veces con mi papá y hermana mayor la dramatizamos para mi mamá, tía y hermana menor que era bebé.

Me gustaba el hecho de ponerme un vestuario, así este fuera improvisado, y pararme en un escenario, así fuera la sala, sobre todo la sensación de naturalidad con que se daba cada frase o cada gesto. El hecho de representar una historia o un cuento me era de un gusto infinito, sobre todo el hecho de mostrarlo a mi familia. En las navidades, cuando era pequeña, mi familia materna tenía la costumbre de hacer las novenas repartidas en casa de cada hermano de mi mamá, y casa de mis abuelos, parte de estas novenas era lo que preparábamos mis primos y yo para que nuestros tíos y padres vieran.

Nos gustaba entretenerlos, hacerlos reír y darles una historia diferente cada



Ilustración 3 Recuerdo en el juego de adquisición

noche. Recuerdo una en especial que quedo en el recuerdo de todos en la familia. Las nietas de edades mayores, mi hermana Juana y mi prima Natalia escogían la historia y quien representaría cada papel. Esa novena decidió recrear el nacimiento del Niño Jesús, nos contaron rápidamente como recrearíamos cada escena y quien interpretaría a

quien. A mi primo Javier y a mí que somos de la misma edad nos dieron el papel de la Virgen María y San José, éramos los protagonistas que emprendieron el viaje a Belén. Con el sofá cama de la casa de mis abuelos recreamos el pesebre, después del viaje, entrabamos allí para que el niño naciera, y fue allí cuando mi primo tuvo la ocurrencia de decir – ¡Puja María, puja! – y toda la familia entro en carcajadas por lo natural y espontaneo que fue.

8.1.4. Vivencias en el juego de fabricación

En la casa había un juego de mesa muy interesante llamado Monstruos, este traía unas cartillas con partes del cuerpo, una de ojos, otra de orejas, de piernas, brazos, pelos, narices, bocas, formas y accesorios. Cada una tenía 12 opciones diferentes. También traía unas tarjetas con los números del 1 al 12. Lo único que necesitaba era papel y lápiz. Se ponían todas las tarjetas de números boca abajo y se sacaba una por una, dependiendo del número que sacaras debías dibujar, pero, estas partes del cuerpo eran muy singulares y desconocidas, cuando completabas tus dibujos resultaba ser un monstruo, a veces divertido, femenino, o muy deforme y apestoso.

Recuerdo jugar mucho esto con mi hermana, los bautizábamos con nombres y uno que me gustó mucho y guarde estaba todo lleno de curitas en su cuerpo. Lástima que las piezas de estos juegos siempre resultaron incompletos, siempre se iban extraviando sus piezas, se dañaban o meses después aparecían en lugares diferentes a los que pertenecían, por esto mismo uno debía ser recursivo y encontrar la manera de reemplazar estas piezas, por ejemplo las Barbie venían con muchos accesorios, pero estos eran muy pequeños, como los zapatos, siempre se perdían, aunque tenía muchas Barbie tampoco tenía todos los accesorios que quería, como el carro o la casa, así que me los inventaba, y era aún más divertido, porque no había limitantes, podía construir a mi antojo, del tamaño que quisiera.

Me encantaba hacer casas para las Barbie con lo que tenía en mi casa, cualquier objeto, un libro, un estuche para gafas, un cofre o lo que fuera resultaba de gran ayuda. Mis papas a veces llegaban del trabajo y no tenían por donde caminar, pues a veces toda la sala podía ser la casa de la Barbie, o más bien, la finca de la Barbie. Recuerdo ser muy perfeccionista con todos los detalles de la casa, que fuera muy grande y con muchas decoraciones, así que la mayoría de las veces gastaba más tiempo alistando el espacio que jugando en sí. A las Barbie también les gustaba ir de vacaciones, por lo cual el

lavamanos del baño resultaba la mejor piscina, sumergía a todas las Barbie juntas en el lavamanos. Al final solo quedaba un arrume de muñecas desnudas y despelucadas, un reguero de agua tenaz y una niña tan agotada de jugar que apenas recogía su propio desorden.

Mi colegio, cuando era más pequeño, tenía como limite una montaña llena de árboles de sauco, en este espacio entre la reja y los arboles se acercaban grupos de compañeros con el objetivo de tomar un espacio de aproximadamente 3 metros cuadrados y convertirlo en una guarida, un lugar privado para este

equipo. En el colegio le llamábamos cabañas, y siempre los niños de algunos grados en particular las armaron. Yo primero vi a mi hermana mayor hacerlo, y ella me invito un par de veces

a conocer su cabaña,

Ilustración 4 Recuerdo juego de fabricación

cuando fui más grande, con mis amigos también hice una, tomábamos principalmente llantas que había por el colegio sueltas, palos, cuerdas y una que otra vez plásticos.

En principio lo más importante era generar sistemas de seguridad para que nadie ajeno a la cabaña pudiera entrar, así que había que delimitarla, entre más pequeña era más fácil de construir y cuidar. Recuerdo inventar poleas o mecanismos con cuerdas para que cayeran cosas desde la parte alta de la cabaña por si alguien intruso quería entrar; pocas veces lo logramos, pero lo



más divertido era pensar cómo construir algo, con lo que tuvieras a la mano que cumpliera con este objetivo.

Las mejores cabañas tenían columpios hechos con neumáticos y cuerda, tampoco eran muy duraderas, siempre eran recogidas por las personas de mantenimiento del colegio, un día podías llegar al colegio y tu cabaña ya no estaba, además había otro grupo en ese espacio haciendo la suya, así que uno se veía forzado a ser nómada y buscar nuevos lugares de juego, lo cual a mí nunca me resultó problemático porque aunque tenía juegos de mi preferencia, lugares de mi preferencia, jugar era lo único que era realmente imprescindible.

Cuando no nos quedábamos es un solo lugar para jugar porque nuestros juegos no giraban en torno a un espacio en específico, nos gustaba jugar a resolver un misterio que nos inventábamos en el mismo momento en que el juego empezaba, alguien planteaba una historia que siempre envolvía tintes de suspenso y terror, los demás lo seguíamos. Recuerdo una vez, salimos a recreo y fuimos a visitar a los perros del colegio, que durante la jornada estaban en unos corrales, Onix, uno de los perros ya no estaba, le preguntamos a Ángel, el portero del colegio, donde estaba Onix, nos contestó que había desaparecido, así que nuestra misión era encontrar las pistas y descifrar el misterio de porque Onix ya no se encontraba más en el colegio. Dibujábamos un mapa e íbamos encontrando indicios que nos revelaban lo sucedido.

De pequeña no me gustaba comer, pero creo que, si fue desde allí que desarrolle el gusto por cocinar, porque además de los restaurantes que armaba en mi casa las dos grandes areneras para los niños y niñas de primaria que había en mi colegio eran mi gran panadería y pastelería. Me gustaba mucho la sensación de las diferentes texturas de la arena, mojada, muy grumosa y hasta líquida como el barro, y muy suave y delicada cuando estaba seca. Las areneras normalmente tenían de ambos tipos de arena, en la superficie estaba toda la arena blanca y seca por el sol, y al cavar un poco encontrabas la arena

húmeda y oscura, yo siempre me hacía en un borde de la arenera donde podía exponer todos mis inventos al público.

Entre las muchas preparaciones que realice estaban deliciosos buñuelos, donas, panes y sobre todo pasteles, me gustaba hacerlos grandes de varios pisos, que tuvieran diferentes rellenos y al final estuvieran cubiertos de una fina capa de cómo yo los llamaba, polvos mágicos. Me imaginaba que llegaba gente y compraba lo que estaba expuesto en mi irreal vitrina. Al final cuando los profesores llamaban a salones me gustaba destruir rápidamente con los pies lo que me había faltado por vender. Mi mamá me cuenta que esos días que me la pasaba en la arenera, cuando llegaba a casa iba dejando rastro, las medias, bolsillos, pelo y hasta orejas eran una guardería de arena.

En la constante búsqueda de lugares privados, pequeños y acogedores mis hermanas y yo disfrutábamos de construir cambuches con cortinas, cobijas, cojines, manteles, y los muebles que en la casa teníamos. Era muy importante para esto reinventar en uso de los objetos, un cojín podría ser una pared y una cortina un techo. Una vez hice uno debajo de la mesa del comedor, coloqué muchas cobijas para que cayeran hasta el piso sosteniéndolas con libros, abajo lo llene de cojines, puse una lámpara, cuentos y mis juguetes favoritos.

Siempre lo dejaba por dos o tres días, y usaba ese espacio que sentía tan propio para hacer todo lo que podía, jugar, comer y hasta dormir. Uno de mis juegos favoritos de cambuche era el lego, mi hermana tenía uno y yo otro, los mezclamos y quedo uno lo suficientemente grande como para construir una casa de dos pisos, una de un piso, un lago con una lancha, trampolín y delfines y un corral para tres caballos me gustaba usar todas las piezas.

En mi casa nunca tuvimos mucho acercamiento a los videos juegos, mis papas nunca nos compraron un Nintendo o un Play Station, así que no me llamaban la atención y cuando tuve la oportunidad de jugar con ellos por fuera de casa, no tenía mucha destreza por lo cual no era algo que disfrutara hacer

por largo tiempo, excepto si se trataba de Dance Dance Revolution. Este era un tapete que se conectaba por vía cable VRC al televisor, uno lo extendía en el piso y se paraba sobre él, tenía flechas a los costados y al frente y atrás. En la pantalla salían diferentes niveles de dificultad y variedad de pistas musicales, se escogía el de preferencia que uno quisiera bailar y empezaba a coordinar las flechas de la pantalla con los movimientos de los pies al ritmo de la música, si lo lograbas, ganabas.

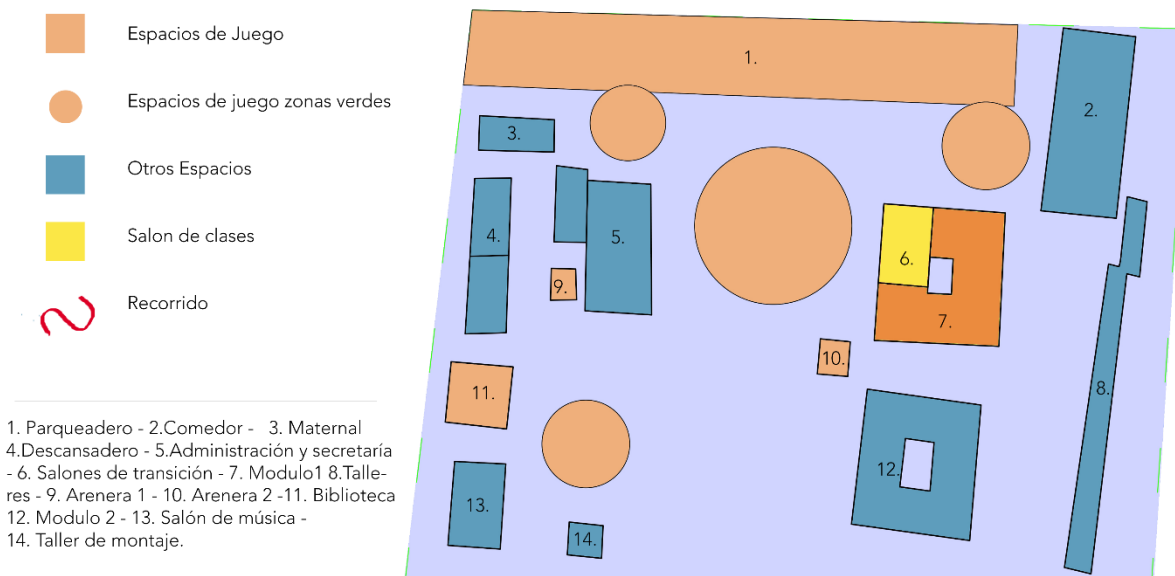
Este tapete fue mi juguete preferido por un tiempo, llegaba siempre del colegio a usarlo y baile todas las pistas que traía hasta que un día la flecha trasera se dañó, no hubo manera de volver a ganar. Fuera de casa lo más cercano que tuve un aparato electrónico fue un Atari y un Tamagotchi, el Atari me lo regalaron de sorpresa en una piñata, era súper “engomador” y traía varios juegos, mi favorito era carritos, simplemente salían cuadraditos y debías esquivarlos con los botones de izquierda y derecha.

El Tamagotchi fue un juguete fenómeno mundial de los noventa, era un pequeño aparato con una pantalla y tres botones que funcionaba con pilas de reloj y consistía en cuidar una mascota. Al iniciar uno tenía un huevo, cuando este nacía uno debía alimentarlo, enseñarle tareas, hacerlo dormir y hacerlo ir al baño, si uno cumplía las necesidades este iba creciendo hasta que moría, cuando esto pasaba uno debía meter una ajuga en un micro botón para reiniciar el sistema del pequeño aparato.

8.2.Las observaciones

Las observaciones se realizaron siempre durante el espacio de los recreos y juego libre de los niños y niñas, fue una observación no participante que se realizó en todo el espacio mostrado en la gráfica a continuación. Donde se tuvieron en cuentas las categorías y recorridos que se explican a lo largo de los subtítulos:

Primaria - Colegio Unidad Pedagogica



8.2.1. Cualidades y calidades del movimiento

Cada día de la observación permitió comprobar y reconocer cómo los niños y niñas al estar inmersos en una atmósfera de juego se les abrían las puertas a moverse, les exigía usar sus cuerpos de diferentes formas y relacionarse, así mismo, encontrar diversos caminos de relación y comunicación con el entorno y sus pares.

Cuando estaban en contacto con elementos cotidianos como el parque de madera, la telaraña y los rodaderos su - destreza motriz -, era precisa. La mayoría de los niños mostraban una gran amplitud y movilidad articular, particularmente en tobillos, muñecas, cadera y hombros, esto les facilitaba el movimiento y la relación con estos elementos. No se observó que al estar en contacto con estos elementos tuvieran miedo de trepar, colgar o saltar. Tampoco eran necesario que miraran donde pisar o poner sus puntos de apoyo, pues al ser una acción repetida dentro de su entorno, está ya se encontraba ajustaba y acomodada a sus necesidades.

Las temáticas de juego a veces envolvían acciones repetitivas, pero estas no solían ser ejecutadas de la misma manera, por ejemplo, la acción repetida era lanzarse del rodadero, pero siempre que se lanzaban lo hacían en diferentes posiciones: de espaldas, acostados sobre el abdomen o sentados sobre las rodillas, buscaban diversificar la ejecución del movimiento.

Se evidenciaron acciones repetitivas como hacer rollos o botes que ejecutaban colectivamente, imitando la iniciativa de uno de los participantes sin haberlo planeado, aunque la acción podía ser ejecutada con cierta dificultad al ser desconocida, no obstante la práctica permitía rápidamente a los niños y niñas que vencieran los obstáculos a los que se enfrentaban diariamente a nivel motriz, la dificultad no era motivo de frustración, sobre todo si se trataba de una acción que les llamaba la atención o les generaba diversión y bienestar.

El movimiento se convirtió en el centro del juego de los niños y niñas realizando diversas acciones en cortos periodos de tiempo, podían cambiar de acción rápidamente de manera despreocupada, como si no necesitaran terminarla y así mismo cambiar la calidad del movimiento, pasando de una calidad contenida, rápidamente cambiar a una fluida.

Era recurrente la habilidad para realizar juegos desde acciones simples, y en algunas ocasiones combinar acciones físicas con juegos previamente conocidos como jugar policías y ladrones en patines. La observación era parte fundamental de las acciones, en estas edades muchas cosas son desconocidas y esto generaba sorpresa, detallando los objetos desconocidos para deducir que se podría realizar con estos y encontrar múltiples usos, fuera de lo común.

Cabe resaltar que en el - juego de ficción -, se hicieron evidentes características en el movimiento ligadas a la mimesis y el uso de la onomatopeya, los niños y niñas representaban y personificaban de manera única, animales o personajes de fantasía apoyándose continuamente de la simbolización de objetos con partes del cuerpo, utilizando onomatopeyas que le daban sonido y vida al objeto o acción. Los - juegos de ficción - observados fueron predominantemente masculinos y en algunas ocasiones se presentaron de manera mixta. En ocasiones las temáticas giraron en torno a la televisión o las películas, una particularidad de estos juegos era un tinte fuerte o brusco pues en la mayoría de los casos estaban en algún tipo de combate.

A diferencia del - juego de función -, del - juego de ficción -, radicaba en que no giraban en torno al objeto ni a la acción física, dado que los objetos que involucraban en sus actividades solían ser complementarios al eje central del juego, que se configuraban en una narrativa construida grupalmente. Cuando un - objeto - es necesario dentro de la historia en curso, este era representado con alguna parte del cuerpo, adicionando un su sonido característico.

En cuanto a la – acción –, aunque los juegos solían ser escogidos con anterioridad, la manera en la que se desarrollaron se caracterizó por estar dirigidos por un narrador que espontáneamente surgía, este narrador podía cambiar de rol lo que generaba diversificaciones en las historias según la visión de quien asumía el rol de narrador, haciendo que todos estuviesen atentos a las acciones del grupo acoplándose a variaciones continuas. El - juego de ficción - dentro del espacio del Colegio siempre se realizó de manera colectiva, por eso la importancia del narrador, en donde todos aportaban sus ideas de forma articulada sin perder el rumbo establecido en el juego.

El - juego de ficción -, también podía centrarse en una acción, por ejemplo – correr - cuando jugaban a los “buenos y malos”, esta era la acción principal, correr y atrapar o ser atrapado, pero al denominarse “buenos o malos”, su intención cambiaba estableciendo un juicio moral, simbolizado corporalmente, el cual era reflejado a través de la ejecución de la acción. Es en esta temática de juego donde la – imaginación - no tenía límites para crear personajes y habitar espacios.

Una importante cualidad de estos juegos de temática ficcionaria era que se presentaba un constante estado anaeróbico, su cuerpo en continuo movimiento caracterizado por su amplitud y rapidez, sin embargo eran necesarias las pausas cuando se agotaban por el ritmo vertiginoso que llevaban, yendo de lado a lado, riendo, saltando, corriendo y en momentos no determinados hacer pequeñas pausas, donde aprovechaban para narrar, hacer acuerdos y enriquecer la historia que estaban creando colectivamente. Al realizar la mimesis de animales o personajes, todos lo hacían de la misma manera, imitando a uno de sus pares, utilizando los mismos recursos corporales e imaginarios.

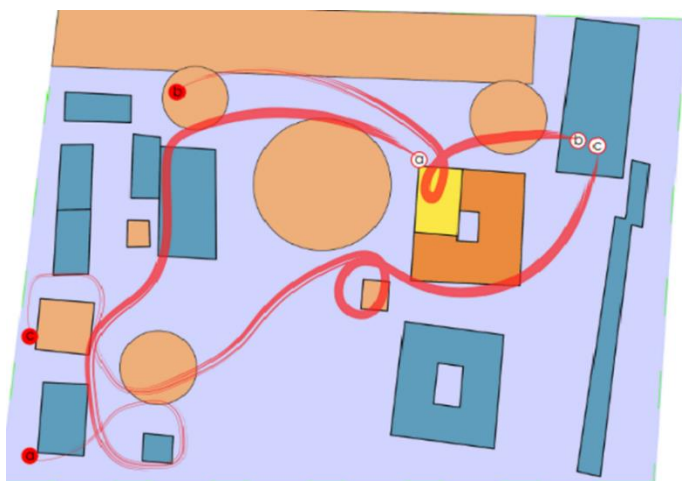


Ilustración 5 Trayectos del movimiento en el juego de adquisición

El - juego de adquisición- tenía como cualidad la apropiación de espacios y la búsqueda de privacidad. Al igual que en el -juego de ficción- los niños y niñas resignificaban y encontraban múltiples usos a los objetos, especialmente a los que tenían a mano, como ropa (sacos del uniforme) convirtiéndose en todo tipo de objetos. Estos

juegos también solían estar planeados con anterioridad, trayendo objetos de sus casas para cumplir con sus imaginarios.

Estos juegos tenían demasiados objetos, especialmente cuando las niñas eran sus protagonistas, solían instalarse en un espacio con sus maletas llenas de pequeñas figuras, haciendo con ellas una transformación del lugar, además de repetirlos a lo largo de los días, los - juegos de adquisición- que estaban tan llenos de detalles siempre se veían renovados en el mismo lugar y se desarrollaba de la misma manera, como una repetición o una continuación.

Las conversaciones que los niños y niñas sostenían entre ellos o con adultos giraban alrededor del juego, sobre sus intereses o pertenencias, siendo el juego un pilar de vital importancia en la constitución de sujeto niño. Esta experiencia de observación junto a los niños y niñas *"...me permitió ver seres híbridos, encontrarles nuevas formas a las nubes y ver los personajes de las caricaturas a través de los ojos de los niños y niñas..."*, el contacto con ellos afina el ojo del observador, identificando como en sus cuerpos y maneras de moverse en relación con los retos que el entorno ofrecía en donde la calidad del movimiento se fue perfeccionando resolviendo situaciones cada vez con mayor precisión y agilidad.

8.2.2. Dinámicas del movimiento

La dinámica del movimiento dentro de los juegos estaba determinada por las temáticas y lo que cada una exigía. Un juego requería más de una dinámica que variaba según las necesidades del juego, en el caso del patrón de carrera que demandaba para los niños una constante en la velocidad, pero que infatigablemente se modificaba porque súbitamente el interés cambiaba.

Es propio de la edad ser atraídos por la velocidad y las acciones que envuelven dinámicas impulsivas, siendo los niños extremadamente activos. El juego de función que se caracteriza por acciones físicas como correr, lanzar, atrapar, saltar entre otras, en relación con las temáticas de juego en

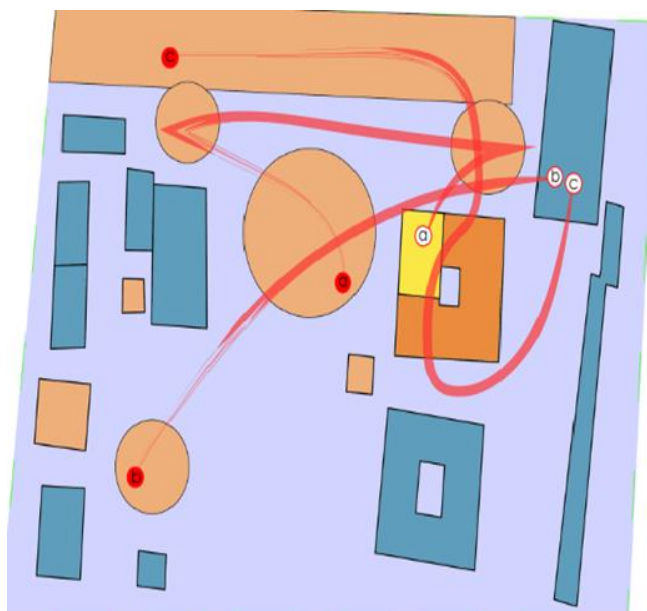


Ilustración 6 Trayectos del movimiento en el juego de función

donde los niños y niñas desplegaban dinámicas muy arrebatadas e impredecibles, acompañadas de movimientos amplios y seguros. En contraste con el juego de adquisición y fabricación la actividad física implicaba menor movimiento con dinámicas muchos más continuas y su duración era indeterminada y sucesiva, requiriendo de menor esfuerzo porque no solían requerir de desplazamientos ni movimientos súbitos.

El juego de ficción definido por ser rápido y enérgico con dinámicas predominantemente vertiginosas, siendo variables por ser agotadoras, incluso para los niños, dado que una de sus características era la actividad anaeróbica en la que estaban en constante aceleración y desaceleración por cortos

periodos de tiempo, luego la acción se reactivaba igual o más fuerte que en la actividad anterior, observándose una capacidad de recuperación formidable. La mayoría de las veces los movimientos de las extremidades eran rápidos y vigorosos, entraban y salían del piso con bastante facilidad, con movimientos fluidos, generados sin mayor esfuerzo, no solían contener el movimiento, no se observaba aumento del tono a menos que la caracterización o rol del momento se los exigiese, por ejemplo, ser una momia.

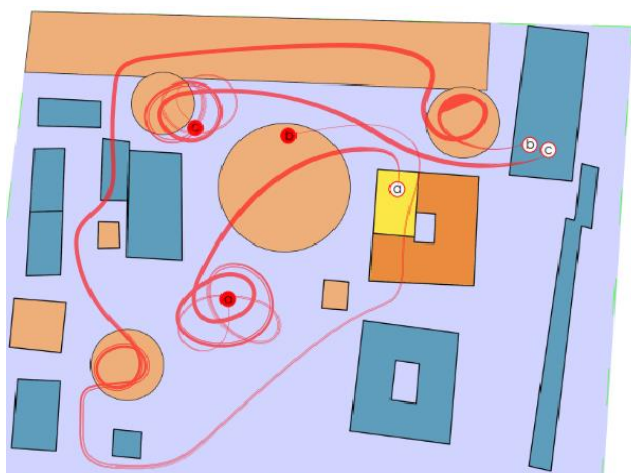
El movimiento en los niños y niñas es funcional y cumple con su objetivo sin ser algo que demande mayor esfuerzo, siendo fluido en cada acción, sin interponerse o ser un obstáculo en los propósitos del juego. Todo este universo imaginativo se construye dentro de los niños y niñas creando unas dinámicas y ritmos grupales que van más allá de la creación y la imaginación.

8.2.3. Posiciones para ejecutar el movimiento

En esta categoría no existen las posiciones estáticas, por el contrario, se caracterizan por ser posiciones generalizadas que los ayudaban a ejecutar una acción, en el caso del patinaje, usaban las mismas posiciones para impulsarse, siendo esta la forma en que aprendieron a ejecutar la acción de la manera más efectiva, y aunque las posiciones son variables en detalles pequeños, la forma de la posición es la misma. Algunas de estas posiciones eran iguales a las de una persona adulta al ejecutar una acción como correr, pero estas no se veían tan ajustadas ni es su postura ni es su musculatura, hay una relajación natural muscular ya que todas las extremidades al realizar movimiento se observaban sueltas o relajadas a los lados del cuerpo.

Cabe resaltar que sus extremidades solían estar en constante movimiento así estas aparentemente no tuvieran una función y objetivo determinado, pues era frecuente observar que acciones como correr subían sus brazos por encima de la cabeza o los llevan a los lados como si fueran alas, estas acciones aparecen aleatoriamente y no son predeterminadas.

En el parque de madera cuando trepaban los elementos se quedaban sentados o recostados por cortos periodos de tiempo antes de lanzarse al piso, realizaban pausas antes de ejecutar una acción que implicara algo de riesgo, pero si estaban parados sobre el elemento la pausa era más corta, aunque implicara más riesgo, manteniéndose de pie sin perder el equilibrio. En juegos que contenían alguna intención de movimiento como atrapar o ser atrapados en su postura corporal, se reflejaba la intención en el gesto y la forma.



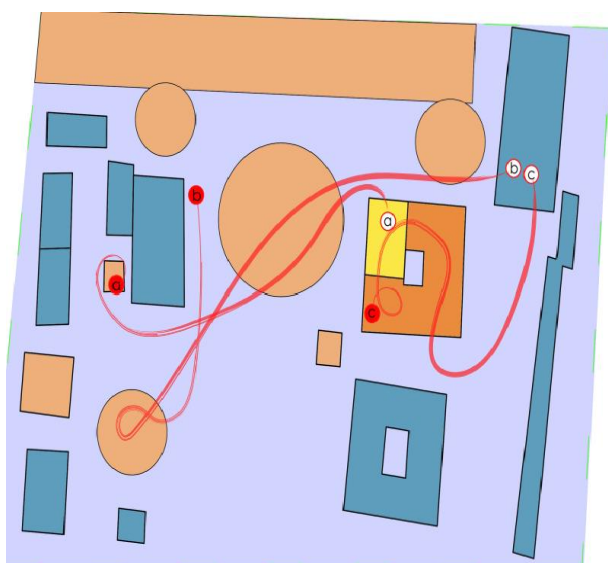
En los juegos de ficción las posiciones son incontables, al igual que en todas las etapas de desarrollo, no son estáticas, de hecho, en esta etapa es donde el desplazamiento es mayor, las posiciones más frecuentes son tirarse o entrar al piso, correr, arrodillados en posición de gateo

Ilustración 7 Trayectos del movimiento en los juegos de ficción

Cuando están imitando animales, acostados para rodar sobre el piso, las posiciones de apoyo para reincorporarse en la vertical.

En la imitación o personificación de algún personaje o animal, adaptaban su forma por lo cual su postura obviamente se veía alterada, las modificaciones ocurrían en el tren superior del cuerpo específicamente y podían ser mantenidas por largos periodos de tiempo dentro del momento del juego y también mientras no les generara demasiado agotamiento. En esta etapa de juego se destaca la simbolización de objetos ficticios que muchas veces daban vida a partir del cuerpo, como una pistola o un teléfono, dándole forma desde algún segmento de su cuerpo.

En relación con los juegos de adquisición, también se observó la simbolización de objetos con el cuerpo, como si los sostuvieran o manipularan. Aunque buscaban espacios privados o alejados para sus juegos de temática adquisitiva, no quería decir que se mantuvieran quietos, al contrario, se movían bastante en un espacio pequeño, e igual que en las categorías antes mencionadas debían acostarse, sentarse, pararse, arrodillarse y no permanencia un tiempo mayor en una sola posición. Llama la atención que estos juegos al configurarse por temáticas de imitación de su entorno como la familia, los roles que se delegaban se reflejaban por medio de la postura. Cuando asumían un rol, este se determinaba por su postura sin necesidad por parte del observador de preguntar quién era cada miembro.



El juego de fabricación era el más estático, permanecían más tiempo sentados, el movimiento se concentraba en sus manos la mayoría de las veces, pero igual las posturas asumidas variaban rápidamente, así estuvieran sentados por periodos de tiempo prolongados que en el caso de los niños no sobrepasan los 20 minutos.

Ilustración 8 Trayectos del movimiento en el juego de fabricación

8.2.4. Mecanismos repetidos del movimiento

Hay diferentes mecanismos repetidos en el movimiento de todos los niños y niñas que son propios de la edad, estos a veces no dependen de temáticas determinadas, simplemente todos lo hacen, sin estar enfocados en un juego, estos mecanismos se vuelven la excusa para empezar un juego. Los más

repetidos y característicos del juego de ficción y función son entrar y salir del piso, correr, trepar, caer y ponerse de pie nuevamente, dado a que la acción corresponde a un estado imaginativo y fantástico donde el cuerpo no entiende de riesgo y suele ir al piso y salir de él de maneras diferentes con bastante facilidad y usualmente en un corto periodo de tiempo.

Las posiciones en las que caen ya sean arrodillados o acostados son bastante particulares pues se relacionan con movimientos de alto impacto con el suelo, o de bastante dificultad por el manejo del peso. En ocasiones a los adultos nos sucede que nos sentamos en el piso y luego pararnos nos resulta pesado, en el caso de los niños de esta edad esto no suele verse, ellos no muestran ningún esfuerzo físico para sentarse y pararse rápidamente, ni para apoyarse en pies, manos u otros segmentos de apoyo menos cotidianos como pueden ser los antebrazos, canillas o empeines, esto se realizan sin ninguna complejidad.

En las posiciones y acciones en el parque de madera se veía un comportamiento del movimiento similar, el orden en que ejecutaban las acciones, el tiempo que tomaban en hacerlas y las posiciones a las que llegaban en los elementos del parque. Buscaban los mismos puntos de apoyo y agarre en los elementos, como puntas de los dedos y empeines, imitando recorridos usados por sus compañeros para subir y bajar de los elementos, realizando acciones desde impulsos y no desde la fuerza, cuando trepaban un pasamanos usaban el impulso del balanceo mas no la fuerza de los brazos, este tipo de mecanismos es fundamental para la movilidad y el éxito en la ejecución de acciones.

Existe una constante en la imitación de acciones como quitarse los zapatos, la agilidad para trepar, o el deseo de repetir incontablemente una acción como lanzarse por el rodadero, estos son mecanismo que se ven reflejados en todos los niños y niñas observados. El tambaleo del eje de su cuerpo al correr o caminar rápido, entrar y salir del piso con mucha habilidad, cuando se lanzan

al piso de un pasamanos o un árbol, caer al piso y reincorporarse con facilidad. Traslados del espacio en trotes o corridas. En ocasiones cargaban juguetes, pero no los utilizaban dentro del juego o acción, los elementos eran parte de la imaginación y propósito, aunque no fueran útiles.

El desarrollo del movimiento en los niños y niñas se ve de manera progresiva y rápida pues al compararse con el movimiento de un bebe que es limitado y segmentado, en los niños y niñas el uso de todos los segmentos de las partes de su cuerpo al moverse funciona de una manera integrada y articulada: cabeza, torso, piernas, brazos y cadera de manera autónoma, en las etapas de ficción y función trasladan todo su cuerpo tanto en movimientos pequeños o grandes para la ejecución de la acción. No obstante, en las tareas que les exigían de un nivel de coordinación con los dos hemicuerpos con movimientos alternos como driblar un balón y correr requiere de un proceso de precisión, coordinación y alternancia, para lo cual aún no se encuentran preparados, debiendo realizar una acción a la vez.

En los juegos de fabricación realizaban particularmente movimiento con sus manos, y allí centraban su atención en la acción a ejecutar.

La resignificación de los objetos y elementos es común en todos los niños y niñas entre los cinco y seis años, tanto en la simbolización corporal como en la resignificación de los objetos reales que tenían a mano, se observó en todas las categorías, repetidas veces.

8.2.5. Relación espacio – tiempo del movimiento

En juegos de función estarán determinados por las temáticas y espacios seleccionados para ello, si estos incorporan elementos como el rodadero o pasamanos, estarán determinados por las relaciones cuerpo con el elemento que a su vez implicaran de manera inconsciente la capacidad de resistencia, fuerza, impulso y velocidad que a su vez se relacionan con el tiempo, aspectos que relacionaran de forma no explícita a través de la experiencia vivida y las

repeticiones que han realizado para perfeccionar las acciones demandadas por cada actividad.

En el caso de los juegos de función el espacio tiende a ser amplio y abierto, esto determinan el comportamiento en el movimiento estableciendo relaciones de distancia, velocidad, altura, posiciones espaciales en relación con el entorno y su cuerpo. El juego también puede estar ligado a un elemento u objeto siendo este el eje del espacio, en el pueden girar alrededor, alejarse, acercarse del espacio donde se concentra la acción del juego, es característico que tengan una relación circular y centrípeta del eje de acción del juego.

En el espacio del colegio los juegos que se desarrollaban en espacios abiertos, donde se hacían recorridos largos en los que abarcan la magnitud del espacio de primaria en el colegio, pese a que existían fronteras simbólicas de las cuales no pasaban, definiendo sus propios territorios en los que la movilidad en el espacio, recorrido repetidas veces, ir y volver, hacerlo cíclico o circular también, escogían un eje central del espacio del juego y ellos entraban y salían el moviéndose aleatoriamente como moléculas de gas en el aire.

En los juegos de adquisición la relación con el espacio es muy diferente ya que en ellos no necesitan de espacios amplios ni extendidos, en la mayoría de los casos buscan espacios cerrados o pequeños. Cuevitas o estructuras como una silla o cancha que puedan usar para meterse dentro, o lugares alejados donde nadie los pudiera ver.

Los juegos de adquisición solían estar planeados, los niños usaban varios juguetes que en la mayoría de los casos traían de sus casas, o los objetos del salón de clase también les eran útiles, pasando primero por el salón antes de ir a buscar el espacio, que podía variar. Los recorridos solían ser largos y pausados, porque normalmente no hacía parte del juego, simplemente la manera de trasladarse al lugar de juego.

El juego de fabricación también solía establecerse en lugares, no buscaban ser privados o cerrados, pero tampoco requiere de amplitud. A veces podía ser en el patio del módulo de salones, donde se encontraban los objetos o juguetes de juego, las areneras o un espacio fuera que les permitiría establecerse y construir los requerimientos. Por ejemplo, si jugaban con cartas, podían hacerlo tanto en el módulo como en la biblioteca o sentados en el pasto, lo primordial no era el espacio, si no que nada externo interviniera con el juego, aunque una de sus características como niños era permanecer en constante movimiento, inquietos y sus vivencias en torno al juego dinámico.

En general en las cuatro categorías su relación con el espacio era flexible, no estaba predeterminada, tenían características en el lugar, pero sus movimientos eran libres en relación con estos lugares. La circularidad también era un común denominador espacial de las cuatro etapas.

8.3. Metarelatos de reflexión e introspección.

Realizar este ejercicio investigativo nació a partir del deseo profundo de redescubrir las sensaciones, la contemplación, y la manera desprovista de vivir el movimiento como cuando era niña, poder desde la observación comprender el movimiento tan espontáneo de los niños niñas y traerlo a la actualidad para usarlo como una herramienta potencializadora de la interpretación. Finalmente, este ejercicio nunca se llevó a la práctica escénica, y actualmente tampoco pretende hacerlo, pero sí sirvió como catalizador de un millar de sensaciones que dejaron estos años dentro de la academia y para entender que mi propósito final no era comprender a los niños, sino comprenderme a mí misma. De manera que como cierre hago las siguientes reflexiones.

Un lugar lejano, tan apartado como una estrella que no se distingue en la tierra, allí se alza mi paraíso de recuerdos, donde guardo mis secretos tan secretos que hasta de mí se esconden. Ahora vuelvo, para tejer mis recuerdos de esos momentos, para rozar con mis dedos el aire de esos lugares desconocidos que yo creaba, para respirar la libertad de vivir sin preocupaciones a ser juzgado, la frescura de sentirse reconocido y amado desde las diferencias que algunas veces se pueden tornar en virtudes.

Veo mi paraíso remoto, mi rincón de sueños, donde era completamente espontánea al contar una historia con mi cuerpo que escuchaba una canción de Piero o al hacer magia con los objetos y transformarlos en máquinas del tiempo. El riesgo al caer de los riscos de los pasamanos y no sentir miedo, nadar en mares de incertidumbre y tener la evidencia de que lo desconocido podía ser maravilloso, y la indeleble sensación de certeza a cada paso que daba.

No sé en qué lugar de la línea del tiempo ubicar el momento en que todo esto empezó a desaparecer y los rasgos que me identificaban tanto en mi intimidad como en mi exterior de niña espontánea e inventora se deslucieron

levemente y se vislumbró la timidez, la duda y la desconfianza. Mi cuerpo empezó a cambiar, a crecer, como haciendo una coraza de masa, que cada vez le costaba más soltar, se movía hacia adentro, como resguardándose en una cueva de ropa. En la academia había un rasgo difícil de enfrentar para mí, y era el ámbito competitivo, no se trataba de competir con alguien, pero sí de demostrar ciertas competencias en las áreas estudiadas, sentía que a diferencia de mi experiencia académica en el colegio me valoraban por mis resultados más que por mi proceso.

Los espacios académicos prácticos se volvieron tormentosos y algunos que había esperado con ansias al momento de tomarlos, se vieron llenos de sinsabor al final de cada clase. En las evaluaciones los profesores no hallaban las palabras para expresar lo que veían o no veían en mí, no sabían cómo ayudarme. Yo sentía que si no era abrasiva o enorme no era tomada en cuenta y me di cuenta de que al lado mío tenía gigantes bailarines y yo me sentía como una pequeña bailarina de una cajita de música que solo bailaba cuando alguien le abría el baúl, yo no podía abrirlo sola.

La escena se tornó el lugar menos satisfactorio, siempre sentía que no daba mi 100%, cuando entraba todo se tornaba blanco, el temblor de las piernas era de otro mundo, el aire era difícil de respirar y mi corazón ya no estaba en mi pecho sino en mi cuello, yo tenía el deseo de moverme, pero no lograba integrar lo que quería hacer con lo que tenía que hacer, en esa mescolanza de ecuaciones en mi cabeza sepultaban mi fluir. Esta reflexión me permite citar a Laban frente a esa afirmación de la pérdida de la espontaneidad, fluidez y deseos de enfrentar:

“Los niños crecen hasta convertirse en individuos con características definidas, predilecciones y aversiones. Cuando jóvenes aprenden a imitar y, lo que es más importante, a dejarse influir por las ideas adultas. Al adquirir, a veces forzadamente, el ideal adulto de la relativa inmovilidad, pierden su espontaneo impulso de bailar, lo que equivale a perder la oportunidad de

equilibrar su creciente habito de emplear esfuerzos aislados. Pierden el gusto por el placer del equilibrio de las cualidades del esfuerzo, y a veces hasta los vestigios de afición artística que habían demostrado anteriormente pueden desaparecer por completo.” (Laban, 1993, pág. 26)

Creo que renunciar nunca fue una opción ya que estas frustraciones y momentos de inseguridad no podían ser más grandes que yo, y si había elegido este camino que a pesar de los tropezones me enseñaban tanto, no era en vano, yo sentía y siento la necesidad de expresar, descubrí que tenía mucho por decir y que me sentía más cómoda en el lenguaje del cuerpo y las frases de la danza, pero los problemas se vieron cuando estos movimientos no se veían como yo quería o las ejecuciones no correspondían a mis imaginarios ni los procesos a los que se pretende llegar en los niveles de la carrera.

Sentía que me quedaba corta de tiempo y aunque las ideas se sumaban en mi cabeza los recursos corporales se agotaban, era pesada, no lograba la amplitud que deseaba, quería sentir cada movimiento en cámara lenta, como en las películas cuando algo mágico está pasando, que de repente todo se relentiza y logras sentir ese momento con cada fibra de tu cuerpo, quería sentir eso y no lo lograba.

Los últimos semestres un poco agotada de ese sinsabor, tenía que hacer mi trabajo de grado, y quería concluir con este proceso con algo que me satisficiera a diferencia de muchos de los trabajos que realicé a lo largo de la carrera, rebusque en mis momentos de plenitud y fortaleza y rápidamente supe que esto estaba en mi niñez, así que decidí observar a los niños para comprender de nuevo este mundo y usarlo como potencializador del movimiento, la frescura y la improvisación. Todo se tornó en un análisis de movimiento un poco cuadrulado y ese deseo se atascó una vez más.

Después de discusiones, de romper la cabeza de dar vueltas y vueltas supe que no buscaba comprender a los niños solo se habían vuelto una excusa para

poder reflejarme en ellos, sentirme como ellos, eso me llevo a reflexionar acerca de lo que soy ahora, de lo que soy gracias a lo que viví en mi niñez, mi adolescencia y mi experiencia en la universidad, y ese deseo desquiciado de no dejar que la niña que fuí, que todavía soy, se vaya, y pueda salir y bailar tranquilamente sin que ningún miedo le ate los pies.

9. Anexos

- Transcripción Bitácoras
- Matriz Observaciones
- Matriz Categorías
- El juego de función y el movimiento
- El juego de ficción y el movimiento
- El juego de adquisición y el movimiento
- El juego de fabricación y el movimiento
- Vídeo ejemplo registros audiovisuales – Toma del juego de función

Link para acceder a los anexos

<https://drive.google.com/open?id=0B7060bGDuFxFxSN0IEN2FYSG5NeGs>

10. Bibliografía

Libros

- Laban, R. (1993). Danza educativa moderna. Barcelona, España: Paidós.
- Laban, R. & Lawrence, F. C. (1974). Effort. Economy of human movement (2ª ed.). Londres: MacDonald and Evans
- Laban, Rudolf (1984). Choreutics. London: MacDonald and Evans.
- (2015 - 2016) Tránsitos de la investigación en danza volumen IV - Autores varios
- Wallon, H. (2007). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona, España: Crítica.

Revistas

- <http://www.revistadiagonal.com/articles/analisi-critica/espacio-rudolf-laban/>
- Vasilachis, G. (Vol 10. Art. 30. Mayo 2009). Los fundamentos ontológicos y epistemológicos de la investigación. <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/rt/prINTERfriendly/1299/2778>, 19.

Referencias

- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/926/1/TESIS151-120417.pdf>
- <https://www.danzaballet.com/rudolf-laban/?print=print>
- https://cenididanza.bellasartes.gob.mx/PublicacionesBD/Metodo_Leeder/html/parte_2.html
- <https://www.colegiounidadpedagogica.edu.co>

