



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**EL *CLOWN* COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA
PROMOVER EL DERECHO AL JUEGO EN CASAS HOGAR**

**OPCIÓN DE TITULACIÓN:
PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

DIANA KARIME MARTÍNEZ DEL VALLE

ASESOR:

MTRO: GABRIEL MONTES DE OCA AGUILAR

CIUDAD DE MÉXICO, NOVIEMNRE DE 2023

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a mi asesor Gabriel Montes de Oca Aguilar por el apoyo, paciencia y motivación a lo largo de mi proceso de titulación, por siempre recordarme y guiarme a realizar la tesis desde el disfrute y el amor hacia el tema elegido, por impulsarme a creer en mí y por estar cada que se me presentaban dudas o bloqueos.

A cada uno de los maestros que fueron parte de mi formación académica, por cada conocimiento que me ofrecieron, los cuales me motivaron a querer seguir estudiando por y para la educación; mencionando a mis maestros de campo: Práctica Educativa y Pedagogía social, Rocío Oscos Moreno, Adalberto Rangel Ruíz de la Peña, Juan Carlos Pérez López y Héctor Reyes Lara, por incentivar me a querer llevar la práctica pedagógica a través del arte a espacios sociales.

A todos mis maestros que han sido parte de mi formación artística dentro de la danza, yoga, teatro y circo, principalmente quienes fueron dos pilares importantes en este proyecto, dos maestros de la Licenciatura en Artes Circenses Contemporáneas de Cirko de Mente, Jessica Bastidas quien por medio de sus clases de Técnicas y Herramientas de *Clown* descubrí lo que a través del *clown* se puede llegar a hacer con la personas viviéndolo desde la propia experiencia, donde pude conocer mi parte más auténtica; también agradezco al maestro Bruno Díaz de León quien me inspiró a profundizar más en la intervención que se realizó dentro de su asignatura Prácticas Circenses Contemporáneas a través del circo social en el centro comunitario EDNICA.

A mi mamá Rocío y a mi papá Luis por siempre respetar e impulsarme a hacer lo que me gusta para así conseguir mis sueños y realizar las metas que me propongo; a mi mamá por ser mi compañera de vida, por guiarme a vivirla desde el amor y acercarme a la espiritualidad, por conocerme como nadie, por ser mi soporte, por escucharme, por sus pláticas y consejos, y por todas las experiencias que hemos pasado juntas; a mi papá por estar siempre que lo necesito, por dar lo mejor de él, por la confianza brindada, por las risas, por las pláticas cortas y largas, por los consejos y por darme una familia que amo; gracias a ambos por todo lo que me han enseñado y por su amor incondicional.

Agradezco también a mi tía Ale por ofrecerme su casa sin pensarlo durante mi último año y medio de la carrera, gracias por esas tardes de pelis, por la compañía, por la comida rica y por el apoyo para cumplir mis sueños de estudiar circo a la par que pedagogía; a mi familia en general por hacerme ver su amor y apoyo cada que lo necesito.

A mí amigo Yoel por prestarme su computadora a mitad de pandemia y no pedírmela porque sabía que la ocupaba para hacer la tesis, gracias por su generosidad; y a mis amigos que me brindaron acompañamiento, palabras de amor y oídos de escucha en momentos difíciles.

Dedicatorias

Le dedico esta tesis principalmente a mis papás porque gracias a ellos soy lo que soy, por su apoyo incondicional, por su sostén, por poner en mí toda su confianza y por nunca dejarme sola.

A la Universidad Pedagógica Nacional, por ser mi casa y darme la oportunidad de crecer de manera personal y académica.

A mí, por nunca rendirme a pesar de los cambios, duelos y adversidades durante el proceso, por mi valentía, mi fuerza y por demostrarme que puedo.

Tabla de Contenido

| | |
|---|----|
| Introducción | 6 |
| Justificación | 6 |
| Propósitos | 10 |
| Planteamiento y delimitación del problema | 11 |
| Preguntas de investigación | 15 |
| Contexto institucional | 16 |
| Marco teórico referencial | 17 |
| El <i>clown</i> desde la teoría social | 17 |
| El desarrollo integral de los niños de 6-10 años | 19 |
| El derecho al juego en niños | 21 |
| Casas hogar en México | 23 |
| Metodología de intervención | 25 |
| Capítulo 1. Importancia del derecho al juego para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar | 28 |
| 1.1.El derecho al juego | 29 |
| 1.2. Desarrollo integral | 41 |
| 1.3 El derecho al juego en las casas hogar | 51 |
| Capítulo 2. El <i>clown</i> como proyecto de innovación educativa para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar | |
| 2.1 Circo social como espacio educativo | 60 |
| 2.2 El <i>clown</i> como sujeto y agente educativo | 62 |
| 2.3 El <i>clown</i> como elemento de desarrollo integral del niño | 91 |

| | |
|--|-----|
| Capítulo 3. Proyecto de innovación educativa a partir del <i>clown</i> para promover el derecho al juego de las niñas y niños en casas hogar | 102 |
| 3.1 Estrategias de juego en el <i>clown</i> para el desarrollo integral y promoción del derecho al juego en las niñas y niños | 102 |
| 3.1.1 Actividades rompe-hielo | 103 |
| 3.1.2 Juegos de caracterización y reacción | 110 |
| 3.1.3 Actividades de creación de personaje e improvisación | 118 |
| 3.1.4. Actividades de cierre y relajación | 127 |
| 3.2 Evaluación | 131 |
| 3.3 Planeación didáctica | 132 |
| Conclusiones | 133 |
| Reflexiones | 136 |
| Referencias | 138 |
| Anexo 1 Planeación didáctica de la estrategia pedagógica el <i>clown</i> para promover el derecho al juego en casas hogar | 156 |

Índice de tablas

| | |
|--|-----|
| Tabla 3.1 Actividades rompe hielo | 103 |
| Tabla 3.2 Juegos de caracterización y reacción | 110 |
| Tabla 3.3 Actividades de creación de personaje e improvisación | 118 |
| Tabla 3.4 Actividades de cierre y relajación | 128 |

Introducción

El presente proyecto retoma y analiza las herramientas *clown* para promover el derecho al juego a niñas y niños que se encuentran viviendo en casas hogares, debido a que adquieren responsabilidades dentro de estas y tienen poco contacto con el exterior; las organizaciones en México brindan y apoyan las necesidades biológicas y de vivienda de los niños, pero son pocas las que aluden a la importancia de los derechos humanos en su vida cotidiana, como en su comunidad, por lo que estos no tienen las condiciones adecuadas para su desarrollo, principalmente en lo emocional y en lo psicológico (Ibarra, Romero, 2017); por ende, se considera que el derecho al juego es uno de los más importantes para los niños porque están en una etapa de desarrollo y el juego ayuda a que sea integral: psicológicamente, emocional, social y físico.

Justificación

La Real Academia Española (2021) define al circo como: “edificio o recinto cubierto por una carpa, con gradería para los espectadores, que tiene en medio una o varias pistas donde actúan malabaristas, payasos, equilibristas, animales amaestrados, etc.” (párr. 1). por lo que el circo es el espacio donde se hacen las diferentes disciplinas circenses, como lo es el *clown* igual al payaso que actualmente se tiene la disyuntiva si existe una diferencia entre ellos, y se siguen refiriendo a ellos como sinónimo, sin embargo, el *clown* y el payaso se diferencian por la forma de manejar su oficio, el payaso con características de una tradición familiar, y el *clown* como metodología e investigadora de la expresión singular que corresponde a un mapa de estudios y recorridos artísticos (Moreira, 2015).

Al hacer la investigación se percató que la literatura que se enfoca en estudiar al circo como un fenómeno empieza a denominarle *clown* a el payaso cuando éste se estudia, es decir, cuando ya hay toda una estructura, tanto en el personaje, como en escena; así como cuando existe toda una estrategia pedagógica en las técnicas y herramientas para el aprendizaje; puesto que si bien la literatura no maneja la diferencia, cuando presentan sus argumentos se inclinan

más por el uso de la palabra *clown* que por la del payaso y esto permite incidir que dentro de la literatura se está presentando al término *clown* como un elemento de investigación, y es por ese motivo que se decide continuar con la concepción de *clown* para este proyecto; el cual va dirigido a personas con experiencia trabajando en casas hogar, que les interese aportar y hacer un bien común para las niñas y niños de éstas, no necesitan tener experiencia como payasos o teniendo formación en *clown* porque no se busca formar profesionales *clown*, sino generar una estrategia de aprendizajes, experiencias y promover el derecho al juego en las niñas y niños.

De acuerdo con Ruiz Gutiérrez (2017) el juego es una actividad universal, vital y motor del desarrollo humano porque te ayuda a desenvolverte en el mundo que te rodea y a su vez a identificar tus capacidades y limitaciones, es decir, a conocerte a ti mismo; por lo que el juego es un modo de aprendizaje, razón por la cual es esencial en las niñas y niños para su desarrollo psicomotor, emocional y social; el derecho al juego es universal, sin embargo, para las niñas y niños es una necesidad para su desarrollo integral; se aborda el proyecto de innovación desde el circo social comunitario porque se plantea hacer una intervención a una comunidad a través de una disciplina de circo, que es el *clown* porque a diferencia de las otras disciplinas (malabares, equilibrismo, acrobacia, técnicas aéreas, contorsión, etc.) que requieren de mucha técnica, el *clown* trae consigo el humor, el cual desde el punto de vista de Fernández Solís (2003) es un condicionamiento irremplazable en la enseñanza, que agudiza la mente y el apetito de saber, es decir, a través de la risa y diversión tenemos más motivación y ganas de aprender, además de generar confianza entre el grupo como hacía a ti mismo, por lo que se retoma a la pedagogía del humor.

El punto de Fernández Solís (2003) en concordancia con González Barrientos (2013) afirman el por qué y para qué del humor en la educación, mencionando algunos beneficios, como que ayuda a gestionar las emociones y el fracaso, a conocernos a nosotros mismos, a entender mejor la realidad desde diferentes puntos de vista, gestiona actitudes pesimistas, desencantadas y apáticas, fomenta la creatividad, la autoestima, la cooperación de unos con otros, la motivación, la confianza, la tolerancia, la paciencia, la espontaneidad, apoya a los educadores a la resolución de conflictos y tensiones, genera comunicación entre educador y

educando, agiliza los procesos de enseñanza y aprendizaje, crea un ambiente positivo y constructivo, asimismo se utiliza de forma terapéutica a través de la risa, entre otros beneficios que tiene el humor en el ser humano; el *clown* para Saavedra Meza (2019) es un amante del juego, de la aventura, de aprender y de explorar, por lo que al tener el humor y el juego como unas de sus principales características, puede utilizarlos como estrategia pedagógica, volviéndose un agente educativo, llevando a cabo el aprendizaje del derecho al juego como forma vivencial, es decir, que a través de técnicas y herramientas *clown* se motive al juego, la diversión y el humor.

El circo social para Zamora Gómez (2018) tiene dos partes: las diferentes disciplinas del circo, como malabares, equilibrismo, técnicas aéreas, acrobacia, contorsión y *clown*; y las ciencias sociales, como antropología en la investigación social, la filosofía como la madre de todas las ciencias sociales, la comunicación en la pluralidad del lenguaje, la psicología social al intervenir con los diferentes mundos de cada sujeto, la historia en el contexto social en el que se ha intervenido, la gestión cultural para saber cómo se va a lograr hacer circo social, la pedagogía, la cual se encarga de generar estrategias pedagógicas educativas para la intervención comunitaria, entre otras ciencias sociales que dan herramientas para saber cómo hacer y en qué basarnos para una intervención, por lo que todas se combinan y tienen que ver entre sí para poder generar circo social, que es una acción cultural y toda acción cultural es social por sí misma.

Úcar (2018) menciona que la pedagogía social tiene como objetivo contribuir a resolver problemáticas sociales, ayudar a personas, grupos y comunidades a mejorar su situación de vida y desde ya más de un siglo se ha caracterizado en intervenir en comunidades problemáticas, necesitadas y vulnerables, actuando en educación no formal, por tanto, al trabajar con niñas y niños de casas hogares con falta de derechos humanos y que requieren ser visibilizados y considerados, fuera del aula, en un contexto social problemático, estamos haciendo pedagogía social, sin embargo, se considera que el concepto de pedagogía social se ha ido modificando porque se ha ampliado hacia cualquier comunidad, sea de educación formal o no formal, puesto que este proyecto está abierto para cualquier comunidad que lo necesite porque el juego, como

mencioné antes es un derecho universal; la pedagogía social es una herramienta para la transformación social, pero no es total, porque las problemáticas sociales van más allá de lo que nosotros como pedagogos podemos hacer, se necesitan de más recursos para la resolución total de la problemática.

Siguiendo esta misma línea de Úcar (2018). también plantea que los profesionales son los que acompañan, pero en sí las personas en situaciones vulnerables son ellas mismas las que tienen que ir transformando su propia realidad, con sus debidas particulares circunstancias, por consiguiente, se busca motivar y concientizar a las niñas y niños lo importante que es el juego en su desarrollo; al ser un proyecto que rompe con el paradigma tradicional donde hay un maestro frente a grupo y más bien el aprendizaje es desde la experiencia colectiva con grupos que no tienen acercamiento a la educación desde el *clown*, se planea hacer innovación educativa en torno a una problemática social, creando un proyecto de innovación educativa hacia un objetivo específico, por lo que esta investigación se opta por esa modalidad en el contexto micro, porque se responde a una problemática particular, que es la necesidad de promover el juego en las niñas y niños de casas hogares, puesto que sus singularidades, sus propias situaciones y que es fuera del aula permite establecer y determinar las necesidades de estos niños y niñas para poder implementar estrategias en un proceso educativo no regular, considerando lo ya realizado desde el circo social, con el fin de reconocer lo que ha funcionado y no, y qué se puede repetir e innovar en la implementación.

Propósitos

A partir de la justificación se puede determinar la necesidad de contar con un proyecto de innovación como éste, con el *propósito general* de promover el derecho al juego en las niñas y niños de casas hogar A.C a través del *clown*, debido a que es un derecho vital en la niñez porque además de que es parte del entretenimiento, brinda varios beneficios en los diferentes puntos del desarrollo integral: emocional, psicológico, social y físico; las niñas y niños de casa hogar tienen distintas problemáticas que complican más el ejercer el juego como derecho, por lo que es de suma importancia no olvidar a esta población, para que puedan crecer de forma integral y armónica; todo esto nos permite tener como *objetivo general* diseñar un proyecto de intervención para promover y lograr el acercamiento al juego a las niñas en casas hogar; para ello, se requiere establecer una serie de estrategias y actividades que permitan lograrlo, entre ellas se puede considerar de manera particular a través de lo siguiente:

- Puntualizar la importancia del derecho al juego para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar.
- Hacer una investigación documental sobre el *clown* como un proyecto de innovación educativa para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar.
- Diseñar un proyecto de innovación educativa, que nos permita promover el derecho al juego a través del *clown* a partir de una estructura pedagógica en un contexto no formal.

Planteamiento y delimitación del problema

La problemática de la cual parte este proyecto de innovación educativa es la situación de las niñas y niños de casas hogar respecto a su crecimiento acelerado a la adultez, tomando responsabilidades desde muy temprana edad que no les corresponde, dejando a un lado derechos fundamentales para su desarrollo, como lo es el juego; las casas hogares son instituciones que acogen a niñas, niños y adolescentes que han sido abandonados, abusados, maltratados o que han quedado huérfanos, con el objetivo de protegerlos y brindarles las necesidades básicas, como son: vivienda y comida; sin embargo, Ibarra y Romero (2017) señalan que no se hace una supervisión de las condiciones de los derechos y necesidades del niño en estas instituciones y por consecuencia, existe la violencia en la convivencia, los niños se hacen adultos dentro de la casa hogar, representando un obstáculo al desarrollo y a su integración social.

Se recalca la importancia del juego porque no solo sirve para la diversión del niño, sino que es fundamental para su desarrollo integral, es decir, tiene beneficios físicos (motricidad, coordinación, ritmo, etc.). mentales (agilidad, lógica, reacción, intuición, creatividad, etc.). emocionales (autoestima, gestión emocional, confianza, etc.). además que ayuda a la interacción social, relacionándose desde los valores, llegando a acuerdos con los otros, etc.; tal como menciona Armas Guerrero (2013) el juego es una actividad natural espontánea disfrutable, asimismo desarrolla la personalidad, las capacidades motrices, emocionales, sociales e intelectuales, por lo que si no se practica, se obstaculiza el desarrollo integral del niño; el juego es una función necesaria y vital, tanto para los animales, como para los seres humanos, es una actividad creativa y no requiere de un aprendizaje porque proviene de la propia experiencia (Meneses y Monge, 2001).

En el juego los niños pueden ser quien quieran y hacer lo que quieran, ponen en la mesa la imaginación desde lo que ya conocen y el *clown* se trata de eso, no existe lo que está bien y está mal, se vale cada propuesta hecha por los niños y aprendes a reírte de ti mismo, generando confianza y autoestima; existen técnicas y herramientas *clown* que a través del juego se ven reflejados los beneficios mencionados anteriormente, porque el *clown* también los tiene en común, pues su objetivo principal es sacar a su niño interno por medio del juego y por consecuencia aparece el humor, una herramienta para el aprendizaje significativo; de acuerdo con Sierra Salcedo (2007) planificar estratégicamente el camino del proceso pedagógico desde el beneficio del aprendizaje de los educandos es importante para el cambio educativo, por ende, entendiendo a la estrategia pedagógica como una herramienta conveniente, práctica y provechosa para y hacia un objetivo, es como se decide utilizar el *clown* como estrategia en el proceso pedagógico de las niñas y niños de casas hogar hacia el derecho al juego, fundamental en su desarrollo.

El proceso de desarrollo de las niñas y niños de las casas hogar se ve detenido y por lo tanto violentado porque tienen que comenzar a una edad temprana con actividades que van más dirigidas a una edad avanzada, obligándolos a pensar y actuar como adolescentes y adultos, esto provocado por la misma institución para sustentar sus propias necesidades, pues requieren de ayuda porque muchas veces este tipo de instituciones no cuentan con apoyos federales o gubernamentales; haciendo la investigación se percató que la mayoría de las casas hogares son atendidas por asociaciones civiles y fundaciones, por lo que los recursos tanto materiales, como económicos vienen de donaciones que hace la misma sociedad; la fundación Esperanza Contigo, A.C. (2021) afirma que en México las autoridades y las instituciones no llevan un control sobre cuántos niños ingresan a las casas hogar, y por consecuencia, muchos de estos niños no están considerados para brindarles apoyos materiales y económicos para ofrecerles una calidad de vida, asimismo, menciona que no se cuenta con seguimiento adecuado para niños enfermos o con discapacidad.

Teniendo esta falta de apoyo de recursos, se tiene escasez de baños, regaderas, dormitorios, espacio, por lo que no se cuenta con área de canchas para actividades deportivas o juegos, además de que no se brindan servicios de apoyo jurídico en derechos humanos, dicho lo anterior, muchas de las casas no tienen la posibilidad de generarse como instituciones deducibles de impuestos, por lo que reduce sus ingresos y genera que a los niños los pongan a trabajar; las edades de las niñas, niños y adolescentes dentro de las casas hogares dependen de cada institución, sin embargo, este proyecto de innovación educativa va dirigido hacia niñas y niños de 6 a 10 años porque a pesar de que el derecho al juego es universal, se va modificando mientras vamos creciendo; a esta edad los niños están en plena etapa de desarrollo motriz, emocional y social, por lo que se considera trabajar con ellos, puesto que los adolescentes pese que siguen desarrollándose, ya pasaron por el proceso inicial.

De acuerdo a Martí (2014) las niñas y niños de entre 6 y 12 años de edad tienen más conciencia de sus puntos fuertes y débiles intelectuales, pero muchas veces no se aplican en las situaciones y de las maneras adecuadas; a pesar de que el autor nos habla de lo cognitivo, se considera que la conciencia de estos puntos a esta edad es en general y por consecuencia, en la casa hogar, las niñas y niños al trabajar se les reduce la posibilidad de autoconocimiento, obligados a seguir reglas establecidas y estructuradas, por lo que suelen desconocer sus habilidades, además de que frecuentemente en los trabajos se suelen recalcar los errores, creando en las niñas y niños inseguridades, baja autoestima, poca tolerancia a la frustración, entre otras, por lo que no son capaces de gestionar sus emociones; acorde a Martí, la velocidad, el procesamiento, la memoria, la reflexión y la atención son parte del desarrollo cognitivo a esta edad, pese a que si bien en el trabajo se pueden fomentar, no es un proceso que se disfrute, si no es una obligación que se debe cumplir y se piensa que es más significativo desarrollarlo con lo que nos gusta, como lo es el juego.

Conforme a Palacios e Hidalgo (2014) el contexto de crecimiento y desarrollo en los primeros años de la infancia es la familia y mientras van creciendo, los contextos e interacciones en el que las niñas y niños se van desarrollando se va ampliando, creando experiencias sociales, estableciendo, afianzando y modificando su personalidad; el desarrollo de las niñas y niños que

llegan a las casas hogares se da de otras maneras, debido a que la mayoría de los casos, no cuentan con familia o bien es disfuncional, siendo afectada su personalidad; ya formando parte de la institución se tiene poco contacto con el exterior, por lo que se limita únicamente a desarrollarse con sus propios compañeros, y con las personas que cumplen con funciones dentro de la casa hogar, por otro lado, Palacios e Hidalgo afirman que a esta edad, las niñas y niños siguen en la construcción del yo, tanto desde la valoración de sí mismo, como de la comparación con el otro y por consiguiente, se forma la autoestima; en concordancia y retomando lo mencionado en el párrafo anterior, la casa hogar y las situaciones de familia limitan el autoconocimiento, por lo que la falta de autoestima también es una problemática de las niñas y niños de casa hogar.

Las niñas y niños al trabajar tienen una autoridad a la cual deben de obedecer y unas reglas las cuales deben de cumplir, cumpliendo la moral heterónoma que para Palacios, González y Padilla (2014) es en la cual se obedece, donde los adultos imponen normas, sin la posibilidad de negociación, teniendo que ejercer respeto y sumisión, y por otro lado, mencionan la moral autónoma, que es donde las reglas se establecen en conjunto desde los acuerdos y la cooperación, moral que no ejercen las niñas y niños de casa hogar; el juego de acuerdo con Moreno (2014) tiene que ver con la cooperación, la cooperación, la competencia y la idea de regla, entendida desde lo colectivo, por ende, en el juego, en concordancia con Palacios González y Padilla se aplica la moral autónoma.

La realización de esta innovación se lleva a cabo con la guía de un agente educativo, ya sea que forme parte de la institución o sea externo, pero que esté interesado en hacer la intervención educativa; el agente educativo más que ir a enseñar algo a un grupo de personas, será quien acompañará y guiará el proceso desde la inclusión e integración, formando parte de las actividades planteadas desde lo actitudinal, es decir, se busca la disposición del educador de volver a ser un niño dispuesto al juego, con la finalidad de transmitir la dinámica grupal que se quiere generar, para así obtener la reflexión tanto individual, como colectiva a partir de la experiencia; por otra parte, debe hacer una investigación previa de la institución, de las niñas y niños a fin de conocer el contexto que le sirve para saber desde dónde hacer su acercamiento.

Pregunta de investigación

¿De qué manera el *clown* promueve el derecho al juego de niños y niñas en casas hogares?

Preguntas de reflexión

- ¿Cuál es la importancia del derecho al juego para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar?
- ¿De qué manera el *clown* es empleado como estrategia pedagógica para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar?
- ¿Cómo el *clown* ayuda a promover el derecho al juego a niñas y niños de casas hogares?

Preguntas tópicas

- ¿Qué son las casas hogares?
- ¿Qué es el desarrollo integral del niño?
- ¿Qué es el clown?
- ¿Qué son las técnicas y herramientas *clown*?
- ¿De qué manera la pedagogía social tiene que ver con el circo social?
- ¿Cómo se utiliza el clown desde el circo social?

Contexto institucional

La Secretaría de Salud (2011) da a conocer la *Norma Oficial Mexicana NOM-032-SSA3-2010, Asistencia social. Prestación de servicios de asistencia social para niños, niñas y adolescentes en situación de riesgo y vulnerabilidad* que plantea modificar y mejorar las circunstancias que impidan el desarrollo integral del individuo vulnerable, especialmente de las niñas, niños y adolescentes, así como su protección física, mental y social, mencionando que es necesario la participación del gobierno y la sociedad para optimizar la operación de los espacios de asistencia social; entendiéndose con las características de acuerdo a nuestros objetivos como: temporales, institucionales, de atención social comunitaria, casas hogar, internados y comunidades vulnerables; se pretende que el presente proyecto de innovación educativa pueda ser adaptado a cualquier casa hogar, con el fin de que todos los niños y niñas tengan acercamiento a su derecho al juego, por lo que la intervención no va dirigida a una casa hogar en específico, debido a la misma experiencia que se ha tenido como autora de esta investigación, donde ya se ha implementado el *clown* como intervención en otros centros de asistencia y apoyo social, y viendo los resultados, se decide hacer éste proyecto de innovación, dejándolo presentado para que se implemente y adecue a cualquier casa hogar.

Marco teórico referencial

La presente investigación tiene su sustento teórico en 4 categorías diferentes, las cuales se presentan a continuación:

El *clown* desde la teoría social

Cuando se nombra al circo, se piensa en la carpa multicolores redonda con animales y payasos, sin embargo, el circo se ha ido transformando de diversas maneras, el circo social es una de ellas, sacando al circo de la carpa para llevarlo a distintos espacios comunitarios, se propone llevar a cabo el circo social desde acciones pedagógicas, para generar habilidades sociales y de comunicación, construyendo procesos solidarios, artísticos y culturales, donde las niñas y niños se concientizan y adquieren sus derechos, haciendo de los adultos agentes responsables de brindar los espacios, desde el acompañamiento y no desde la opresión, por lo que fomenta la liberación de la niña y el niño de obligaciones impuestas (Flórez y Laguna, 2016). debido a que en el circo social, todos son maestros y aprenden entre sí, generando un *bioaprendizaje*; el circo es un arte de diferentes disciplinas como lo son malabares, equilibrio, técnicas aéreas, acrobacia, contorsión y *clown*, tomando esta última por que a diferencia de las otras que muchas veces se centran en la técnica perfecta para la realización de trucos; para los autores, el circo entendido desde lo social, es un espacio igualitario, sin limitaciones y obstáculos físicos o cognitivos que impidan participar, por lo que el circo se vuelve para todos.

Para Zamora Gómez (2018) con el *clown*, las personas pueden buscar su propia identidad e incluso transformarla, desarrollando la tolerancia a la frustración desde la gestión emocional y se pretende utilizar habilidades circenses, en este caso el *clown*, como herramienta para fomentar la justicia social y el crecimiento personal, impulsando las fortalezas y habilidades a través de la autoconfianza y la socialización; entendiendo al *clown* desde una estrategia pedagógica, se considera como arte y herramienta que hace énfasis en la expresión corporal, la comunicación, la imaginación, la creatividad, el acercamiento con los sentidos y las emociones, el autoconocimiento, la construcción del individuo y de lo colectivo, la disciplina,

el asombro, genera valores, entre otras; el payaso permite el autoconocimiento desde el aprendizaje a través del respeto y la aceptación porque su metodología va desde la risa y el humor y por ende, cuando se acepta a uno mismo, es más fácil aceptar a los demás (Gana, Huegun y Rekalde, 2018);. *Circópolis*, un programa colombiano que busca crear entornos protectores para niñas, niños y adolescentes que han sido afectados por el conflicto armado, utiliza el circo y el teatro-*clown* como estrategia para concientizar que los derechos nacen del reconocimiento del otro y de uno mismo desde la parte afectiva (Balanzó, Ariza, Quiroga y Gómez, 2020).

El *clown* ve las cosas de diferentes perspectivas, encontrando diferentes posibilidades de llevar una acción, utilizando el juego para mostrar su sentir, por lo que produce cuestionamientos y genera cambios en la sociedad porque se sale de lo cotidiano (Ramirez Gutierrez, 2013); el circo social da las oportunidades para que cada individuo descubra, fortalezca y reconozca sus habilidades, además de que brinda la capacidad de crítica y reflexión; de acuerdo con Zamora Gómez (2018) también se puede crear trabajos escénicos, dándoles la oportunidad a las niñas y niños de mostrar sus logros, fomentando su autoestima, ofreciéndoles un sentido de pertenencia social: al grupo de circo, además en concordancia con Flórez y Laguna (2016) afirman que se ve al circo social como una estrategia de tejido comunitario de integración, participación e interacción, fomenta vínculos afectivos, compañerismo, empatía, respeto, confianza, y éste se ha desarrollado en talleres de formación recreativas y artísticas, de autoconocimiento, de prevención y de transformación a las problemáticas sociales, mencionando que cuando la comunidad se hace responsable de sus propios problemas sociales y se organiza para la resolución de estos, se vuelven agentes de transformación social.

Conforme a Palma (2015) y de acuerdo con Zamora Gómez (2018) el circo social construye una identidad, formando parte de un grupo, con lenguajes y objetivos comunes, además de que recalca la importancia de brindar los trabajos escénicos para fomentar la autoestima en las niñas y niños; para Amas (2015) el juego brinda situaciones donde se generan vínculos sociales, interviniendo en el desarrollo del carácter y la personalidad, conociendo las reacciones ante situaciones, su evolución personal y su interacción social, considerando al juego

como herramienta pedagógica; Flórez y Laguna (2016) mencionan dos estrategias del circo social: el juego dramático y el aprendizaje colaborativo; el primero permite que las niñas y niños se involucren en una situación desde un personaje que da las posibilidades de experimentar nuevas sensaciones y realidades, por lo que se pone en juego la creación escénica desde la creatividad y la imaginación; y el segundo permite construir relaciones humanas, trabajando en equipo para lograr un beneficio común, fomentando la responsabilidad, la motivación y el aprendizaje entre sus compañeras y compañeros; Gana, Huegun y Rekalde (2018) plantean que el payaso socioeducativo usa el humor como herramienta en la intervención comunitaria, incidiendo en función socioeducativa.

El desarrollo integral de los niños de 6-10 años

Las niñas y niños de entre 6 a 11 años de edad son considerados la tercera infancia; para Terranova, Viteri, Medina y Santos (2020) en esta etapa, en el ámbito físico se desarrolla mayor tamaño y peso; y en cuanto a las relaciones sociales, se pasa de la relación con los padres de familia o tutores a la relación con los pares y autoridades, los cuales tienen mucha importancia porque de ellos depende cómo las niñas y niños se relacionan a futuro; se aprende todo lo que se necesita para incorporarse a la vida adulta, siendo activos a un grupo social, adquiriendo habilidades sociales para sentirse competentes y productivos, asimismo, cuando se tiene fracaso escolar se sienten inferiores e incompetentes (Palacios e Hidalgo, 2014); para González Contró (2009) el juego de reglas es fundamental en éste periodo porque desarrolla la moral, debido a que las niñas y los niños deben respetar las reglas.

El desarrollo integral remite al crecimiento idóneo desde lo físico, emocional, cognitivo y social, Papalia, Wendkos y Duskin (2009) señalan algunos puntos en estos ámbitos: en el desarrollo físico se van cayendo los dientes de leche para que salgan los permanentes, la estatura y el peso es variable dependiendo del niño, pero habla de un cambio en el cerebro que alude al pensamiento asociativo, el lenguaje y las relaciones espaciales, además, adquieren y afinan habilidades motoras; en el desarrollo cognitivo los niños generan más confianza cuando leen, escriben, piensan, hablan, juegan e imaginan, desarrollan la capacidad de contar en la mente, de

reflexión e incrementan su vocabulario, utilizando verbos más precisos; Martí (2014) menciona que las niñas y los niños son más sensibles para adquirir ayuda de otras personas para mejorar sus estrategias cognitivas y conocimientos; conforme a Terranova, Viteri, Medina y Santos (2020) su pensamiento es más abstracto, entendiendo cosas e ideas que no son tangibles, así como los pensamientos de los otros, en esta edad incrementa la capacidad de asombro, generando más curiosidad y preguntas sobre el por qué y para qué de las cosas.

Meece (2001) en concordancia con Papalia, Wendkos y Duskin (2009) retoman la etapa de operaciones concretas de Piaget que consta en emplear las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre su entorno, incluso desde lo abstracto y de diferentes perspectivas, haciendo que los juicios sean más allá de la apariencia física, creando un pensamiento más flexible; Piaget sostiene que estos cambios son tanto del desarrollo neurológico, como de la experiencia de la adaptación con su entorno, asimismo, las autoras afirman que desarrollan una mejor atención, una memoria más consciente y empiezan a procesar la información de forma más detallada; y en el desarrollo psicosocial se encuentra el autoconcepto, la autoestima, la conciencia de los sentimientos propios y ajenos, generan empatía y habilidades de comunicación, de socialización y de intimación, dándoles un sentido de pertenencia e identidad; Palacios e Hidalgo (2014) recalcan que la familia es una influencia esencial para una autoestima más o menos positiva, sin embargo, en esta etapa, conforme a las relaciones de pares y profesores ésta se va transformando, siendo ahora las influencias más predominantes, además de que las experiencias basadas tanto en éxitos, como en fracasos suelen definir entre la autoestima positiva o negativa.

De acuerdo con Otsubo, Freda, Wilner, Diaz, Nessier y Echevarría (2008) el desarrollo infantil no se da de forma aislada, sino es un proceso que se da desde la interacción con los otros; en la tercera infancia, las niñas y niños siguen construyendo su personalidad, sin embargo, esta etapa se encarga de fortalecer aspectos desarrollados en la primera y segunda infancia, aunque en esta predominan las relaciones interpersonales y las relaciones con sus pares, que aportan al autoconocimiento, porque el contexto social brinda la oportunidad de experimentar en sí mismo, en este caso, los amigos toman un papel fundamental (Palacios e Hidalgo, 2014).

los iguales aportan a la construcción del yo, considerando al yo desde la autorreflexión y de la percepción de los otros, además de que contribuyen a competencias sociales, especialmente a la resolución de conflictos, y son a estos con los primeros que las niñas y niños de esta edad acuden a pedir ayuda (Moreno, 2014); respecto a la empatía, parte la equidad y la justicia, las niñas y niños empiezan a tomar decisiones desde el igualitarismo y la equidad, tomando en cuenta los méritos que las personas se merecen, a partir de buenas acciones, benevolencia y necesidades (Palacios, González y Padilla, 2014).

El derecho al juego en niños

Marín (2009) plantea que la infancia no se puede entender sin el juego porque es la principal actividad de las niñas y los niños, para esto, es necesario que haya tiempo, espacio, materiales lúdicos y con quien jugar a fin de que aporte a un crecimiento sano a través de la observación y guía de los adultos; sin embargo, Linaza (2013) considera que cuando los adultos intervienen y controlan el juego, los niños pierden protagonismo y el juego deja de ser tal; una parte importante del juego es la autonomía, la posición jurídica de libertad, por lo que no existe el deber hacer y actuar, dado que los adultos no deberían intervenir, pero sí regular las libertades (González, Contró, 2009).

De acuerdo con Brooker y Woodhead (2013) son muchos los niños en todo el mundo que no aplican el derecho al juego adecuadamente; la Convención sobre los Derechos del Niño (2013) en la observación general número 17 se hace mención del artículo 31, sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes, hace énfasis a la falta de reconocimiento de la importancia del juego y la recreación, viéndolo como tiempo perdido, enfocándose a juegos competitivos, más que en los juegos de imaginación, que fomentan el trabajo en equipo, la creatividad, la relación entre otros, la autoconfianza, y el placer que se genera es necesario para el desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual; en el marco normativo de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (1959) menciona la Declaración de los Derechos del Niño con el principio 7 que plantea que el niño debe de disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, haciendo de la

sociedad y las autoridades públicas responsables de promover este derecho; la Convención sobre los Derechos del Niño de la Unicef (2006) refiere el artículo 31 como: los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

De acuerdo con Lester y Russell (2011) los adultos deben brindar las condiciones adecuadas donde pueda surgir el juego, para atender al derecho del niño; en concordancia, Linaza (2013) considera que como forma de atender su derecho, es fundamental brindarles espacios y oportunidades para jugar, con el fin de que las niñas y niños vivan en totalidad su infancia, además, menciona que el juego es un derecho mientras sea necesario para alcanzar una condición humana idónea; González Contró (2009) afirma que el juego es un derecho porque hace un bien a la infancia y sería moralmente reprobable si los niños estuvieran privados de éste; la niñez mexicana tiene derecho al juego porque es un factor fundamental para su desarrollo integral, por eso es importante tomar decisiones de política pública con viabilidad jurídica que den los espacios y tiempos adecuados para llevar a cabo la recreación (Gómez Macfarland, 2020).

El entusiasmo y la pasión por el juego se da porque es una actividad donde puedes ser tú mismo, no eres juzgado, se cuenta con un estado personal, con libertad de expresión, impulsa a la expresión de sentimientos y el error está permitido, desarrollando la tolerancia a la frustración (Marín, 2009); Freud, Vygotsky y Piaget consideran que el juego es un aspecto central en el proceso del desarrollo infantil, abordándolo de diferentes maneras: Freud lo relaciona con los deseos inconscientes, Vygotsky con las actividades que hacen en el juego pero en la vida real aún no son capaces, y Piaget relaciona los tipos de juego con las estructuras de conocimiento (Linaza, 2013); el derecho al juego protege un interés presente y debe tener como objetivo cumplir con los requerimientos correspondientes a los intereses, necesidades y beneficios de cada etapa de desarrollo (González Contró, 2009); conociendo los beneficios del juego y las consecuencias de la falta de éste, el juego es considerado un derecho fundamental de los niños (Lester y Russel, 2011).

Meneses y Monge (2001) expresan que el juego es un medio donde el niño aprende a compartir, a cooperar, al trabajo en equipo, a protegerse a sí mismo y a defender sus derechos; Linaza (2013) sostiene que el juego nos ayuda a conocer cómo los niños abordan la realidad física, social, intelectual y emocional; dado la importancia de los beneficios del juego, Lester y Russel (2011) refieren reconocerla en la vida de los niños porque es indispensable para respetar y promover el derecho; de acuerdo con Gómez Macfarland (2020) México tiene un marco jurídico adecuado que reconoce el derecho al juego desde su Ley Fundamental y hace de las autoridades responsables a promover e incentivar éste derecho, mencionando que las niñas y niños necesitan jugar para aprender porque a través del juego ellas y ellos se acercan, conocen, descubren el mundo y lo que les ofrece.

Casas hogar en México

Romero Garza (2014) afirma que una vida institucional de las niñas, niños y adolescentes es una realidad social que debemos asumir, por lo que la casa hogar es importante en la sociedad porque su principal función es brindar el bienestar a la infancia de vulnerabilidad, sin embargo, expone que no siempre es así; Ibarra y Romero (2017) refieren a que la administración asistencia en México se produce a partir de dos secretarías de Estado: la de Salud y la de Desarrollo Social, y de un organismo descentralizado: el Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia (SNDIF); la CNDH de México (2019) hace mención que en el 2015 el Censo de Alojamiento de Asistencia Social (CAAS) en sus estadísticas estimó que 33,118 niñas, niños y adolescentes menores de 17 años se encontraban bajo la protección de 875 casas hogar, albergues, refugios y otras modalidades de cuidado institucional, públicos y privados en todo el país, 51% hombres y 49% mujeres, el 59.4% de 6 a 14 años, el 24.8% de 15 a 17 años y el 15.8% de 0 a 5 años, nombrando las 5 entidades federativas con mayor población de albergue que son: Baja California 4,124, Jalisco 2,955, Ciudad de México 2,922, Chihuahua 2,137 y Estado de México 1,650.

El SNDIF ha desarrollado programas de atención para las niñas, niños y adolescentes que son o fueron víctimas de maltrato, abandono, rechazo, orfandad parcial o total y uno de estos programas es la asistencia integral a menores, en los Centros Nacionales de Atención Investigación y Capacitación, Casas Hogar para Menores, que operan el Programa Institucional Protección y Asistencia a Población en Desamparo (Dirección de Modelos de Atención SNDIF, 2002, pp. 3); de acuerdo con la CNDH de México (2019) se señala que de las 875 instituciones, 146 pueden atender a 19 personas, 139 a 29 personas, 132 a 49 personas y solo 15 a 200 personas o más, esto dependiendo de la infraestructura con la que se cuenta, por otro lado hace énfasis en la importancia del perfil del personal dentro de estas instituciones y su constante capacitación, que por lo general son profesionales en psicología, trabajo social, derecho, medicina, enfermería y pedagogía, así como cuidadoras(es) o asistentes educativos(as). personal operativo (limpieza, alimentos) y administrativos, y cada 8 niñas, niños y adolescentes debería contar con una persona de atención, sin embargo, menciona que solo algunas casas hogares cumplen con ese requerimiento.

Metodología de intervención

Se entiende como innovar a acciones que establecen algo nuevo nunca antes visto, por lo que al hacer la investigación, se percató que se ha implementado el circo social en diferentes poblaciones vulnerables, sin embargo, no se encontró con algún tipo de intervención en las casas hogar, y mucho menos para el reconocimiento del juego, por lo que el *clown*, al tener como característica principal el juego, se decide utilizar técnicas y herramientas de éste a través de diferentes actividades, tanto individuales como grupales, que emplean el juego para su reconocimiento entre las niñas y niños, para esto se hace uso de cartas descriptivas como apoyo, las cuales especifican cada actividad, sus objetivos, sus aprendizajes esperados y la duración de cada una; al ser un proyecto innovación, el alcance es exploratorio porque se aplica con temas que son poco investigados, pero se tiene el interés de conocer sus características (Ramos Galarza, 2020).

Delorme (1982) menciona que a través de diferentes textos de los autores Huberman y Havelock se identifican tres modelos que le han dado lugar a la innovación: 1) el modelo de investigación y desarrollo, el cual consta de investigación, desarrollo, difusión y adopción, 2) el modelo de interacción social, el cual explica que el éxito de la innovación depende de las relaciones personales, mencionando que cada uno de los individuos pasan por las mismas fases, y 3) el modelo de resolución de problemas, donde el destinatario tendrá que resolver por sí mismo los problemas, haciendo del agente de cambio algo externo; en éste proyecto se retoma el modelo de interacción social porque las actividades son enfocadas para todas las niñas y niños, haciendo necesarias las relaciones personales, debido a que la interacción en el juego es fundamental.

La presente investigación es de corte cualitativo, que para Quecedo y Castaño (2002) es una metodología que produce datos descriptivos sistemáticos de las características de las variables y fenómenos estudiados, utilizando la observación empírica para obtener y analizar datos subjetivos a través de las propias palabras de las personas, ya sean habladas o escritas; al ser éste un proyecto que parte de la investigación previa referencial acerca del derecho al juego en las niñas y niños de las casas hogares y de los precedentes trabajos de circo social a través del *clown* en diferentes comunidades, para posteriormente crear un proyecto de innovación educativa que emplea el *clown* buscando lograr el aprendizaje del juego y reconocerlo como un derecho en las niñas y niños desde la experiencia, y así hacer una intervención comunitaria, tiene un enfoque cualitativo.

Diéguez (2002) se enfoca principalmente en los proyectos de intervención social y menciona que el proyecto es la búsqueda de una solución, respecto a un problema, el cuál debes de investigar de manera muy precisa antes, para así conocer las necesidades de la población o contexto que se investiga, y esto se puede dar a través de encuestas, entrevistas, o bien, de la investigación acción participativa, definiéndola como procesos donde la misma población se involucra para así poder reconocer, identificar y resolver sus propios problemas y necesidades, por lo que uno de los métodos dentro de éste enfoque es la Investigación de Acción Participativa (IAP). que de acuerdo con Zapata y Rondán (2016) es utilizada para el cambio social, ayudando a grupos de personas a desarrollar sus capacidades para concientizar sus problemas y oportunidades, y que ellos mismos encuentren soluciones para mejorar su realidad, por lo que las mismas personas de una comunidad participan, con el fin de mejorar sus condiciones de vida y las de su entorno.

Dicho lo anterior, se emplea en este proyecto una metodología de investigación acción participativa porque se hace una investigación referencial que nos da pie a un proyecto de innovación educativa, donde las niñas y niños a través de la experiencia (acción) participan y se involucran en el proceso para reconocer e identificar su derecho al juego; este proyecto se apoya como recurso de un diseño de intervención educativa en un ámbito no formal, porque no es dentro de la escuela con valor curricular, pero si tiene un ámbito educativo dentro de una institución (las casas hogar). a través del uso de técnicas y herramientas *clown* en diferentes actividades, enfocadas en las niñas y niños, con la finalidad de promover el derecho al juego.

Esta investigación se divide por una introducción, tres capítulos, siendo el primero la importancia del juego en el desarrollo integral en las niñas y niños, haciendo de este un derecho vital, cómo es que está implícito en las leyes y cómo se lleva a cabo en las casas hogar, en el segundo explica cómo es que se da el *clown* como agente educativo a través del circo social, y cómo es que aporta al desarrollo integral de las niñas y niños, y en el tercer capítulo se presenta la planeación didáctica a través de diferentes estrategias de herramientas y técnicas *clown* con actividades dirigidas al desarrollo integral de las niñas y niños por medio el juego, cerrando con conclusiones, reflexiones y referencias.

Capítulo 1. Importancia del derecho al juego para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar

En el presente capítulo se habla del papel del juego en la vida de las niñas y niños, entendiéndolo como derecho porque es necesario en el desarrollo, con la finalidad de concientizar que si las niñas y niños que cuentan con una familia y un hogar a veces no logran ejercerlo adecuadamente, los que viven en situaciones vulnerables tienen aún menos posibilidades de llevar a cabo su derecho al juego por las diferentes problemáticas con las que se encuentran, tal como en las casas hogar; en el primer apartado se mencionan las leyes normativas y si efectivamente las niñas y niños cuenta con las condiciones adecuadas para que se ejerza, así como en los beneficios, la incidencia e importancia que tiene en el desarrollo físico, emocional, psicológico y social, mencionando diferentes tipos de juegos, algunas teorías del desarrollo del juego que son la del excedente energético, la de relajación, la de preejercicio, la de recapitulación, la que se relaciona con el placer, la de derivación por ficción y la de dinámica infantil, explicando cada una de ellas y por qué son relevantes en éste proyecto de innovación educativa, finalizando con autores como Piaget, Vygotsky, Steiner, Montessori y Freinet que utilizan el juego desde diferentes perspectivas educativas, para sustentar la intervención educativa que se plantea hacer en las casas hogar.

En el segundo apartado se describe qué es el desarrollo integral, las teorías del desarrollo que son las biológicas, las psicoanalíticas, las conductuales, las cognoscitivas y las contextuales con la finalidad de comprender que no existe una teoría global y que cada desarrollo depende de distintos factores, así como las diferentes problemáticas que impiden que el ser humano se desarrolle armónicamente, las teorías encaminadas a la educación integral como la general de sistemas y la educación basada en competencias, por otro lado, cómo se da el desarrollo en las niñas y niños de los 6 a 10 años de acuerdo con las etapas de desarrollo para Piaget, Freud y Erickson, viéndolo desde una etapa en específico, pero no integral, por lo que se puntualiza con Vygotsky que sus teorías de desarrollo van hacia un todo integral, en lo filogenético, socio genético, ontogenético y el micro genético, explicando cada uno de ellos con la finalidad de conocer los diferentes ámbitos del desarrollo del ser humano, dando énfasis por cómo va

encaminado ésta intervención educativa al contexto social y cultural porque se considera que es lo principal que influye al desarrollo del ser humano, partiendo de lo externo, para después hacerlo interno.

En el último apartado, se especifica el derecho al juego en las casas hogar desde las leyes normativas dentro de los derechos de protección, participación y provisión que parten de la Convención de los Derechos del Niño y si se ejercen como tal en éstas instituciones, así como la importancia que tiene el Estado, como los adultos en general de reconocer, respetar y promover éste derecho, y cómo el juego se ve afectado por las distintas condiciones y problemáticas por las que atraviesan, primordialmente la falta o ausencia familiar, siendo ésta la principal institución de educación y desarrollo, mencionando dos teorías que demuestran que la institución familiar tiene un gran impacto en el desarrollo de la niñez que son la sistémica y la ecológica, con la finalidad de aludir a éstas instituciones de asumir éste papel debido a que es lo más cercano que tienen las niñas y niños de lo que es una familia, finalizando con mencionar el papel de la pedagogía social en éstos contextos y modelos para una intervención educativa que son el déficit cultural, el de las diferencias culturales y el interactivo entre la clase social, explicando la aportación de cada uno para la intervención de éste proyecto de innovación educativa.

1.1.El derecho al juego

El derecho se puede clasificar como objetivo y subjetivo, siendo el primero como normas establecidas para el funcionamiento de la sociedad, llevadas por el poder público obligando el cumplimiento de ellas, y el segundo como normas establecidas que van dirigidas hacia el interés y necesidades del individuo, que permiten gozar de beneficios o prestaciones (Guillien y Vicent, 1990). se entiende al derecho subjetivo como leyes establecidas por el Estado que nos corresponden, por lo que es su deber cumplirlas y de nosotros exigirlas, siendo éste el que se retoma en ésta investigación porque se busca que las niñas y niños se concienticen de su derecho al juego y puedan ejercerlo en libertad; desde la posición de Díaz (2021) el derecho se forma desde la naturaleza humana, y por consiguiente el derecho al juego nace de ahí porque mucha

parte viene de nuestros instintos y necesidades, haciendo de éste una condición vital, Díaz da a conocer que el derecho a jugar fue reconocido por primera vez en noviembre de 1959, cuando la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Declaración de los Derechos del Niño.

En la Declaración de los Derechos del Niño, el derecho al juego está reconocido en el principio 7: “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (Guevara Gómez, 2010, p. 1); y en el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño, la cual fue escrita y aprobada el día 20 de noviembre de 1989 propone: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (UNICEF, 2006, p. 1). por lo que sí hay leyes establecidas que mencionan el juego como algo importante dentro de la vida del niño, haciéndolo un derecho.

A pesar de la importancia que tiene el juego por todos los beneficios que conlleva en la salud, bienestar y el desarrollo, los niños enfrentan múltiples retos para ejercerlo, son pocos los gobiernos y adultos que lo toman de manera seria, más que un pasatiempo, lo omiten o restringen en la vida de los niños, en los planes de estudio y en los horarios de jornada, además de que existen otras dificultades como la pobreza, los escasos recursos, vivir en zonas de conflicto, niños con discapacidad, entre otras, por lo que es tarea del gobierno y de los adultos eliminar las barreras físicas, culturales, económicas y sociales que impiden que el niño ejerza su derecho al juego, sin embargo, se menciona que la Observación General número 17 insiste que el juego es fundamental para ejercer otros derechos porque se hace relación con la recreación, el ocio, el descanso, la participación en la vida cultural, las artes, la educación y la salud, tanto física, como emocional (Brooker y Woodhead, 2013).

Una de las características principales de las niñas y niños es el juego, sin embargo, no se debe ver desde un pasatiempo porque si se emplea correctamente es provechoso y fundamental en su desarrollo, es algo que les gusta de modo que hay que aprovechar la creatividad y el asombro para fortalecer destrezas, habilidades, confianza, cualidades, socialización, entre otras cosas que el juego ayuda para fomentar el desarrollo integral, por lo que es un derecho de vital importancia y se le debe dar a las niñas y niños las mejores condiciones para que lo puedan ejercer; para Meneses y Monge (2001) la evolución del niño y el juego se relaciona con el medio en el que se rodea y eso contribuye a ir descubriendo y desarrollando sus habilidades y destrezas conforme a lo que observan y conocen en su vida diaria, por otro lado mencionan que debe haber un espacio adecuado según a los intereses e inquietudes del niño respetado por los adultos, dándoles la libertad de saltar, correr y moverse de una forma segura.

La importancia del juego en las niñas y niños se debe a causa de su desarrollo integral; existen distintos tipos de juego y cada uno contribuye diferente al desarrollo de las niñas y niños, hay juegos sensoriales que se caracterizan por ser pasivos y desarrollar los cinco sentidos, el tacto, el olfato, el gusto, la vista y el oído, ya sea por separado o juntos, juegos motrices que buscan la madurez de los movimientos en el niño ayudando a la coordinación, a la dimensión de los tamaños y al reconocimiento de las formas, juegos anatómicos que estimulan el desarrollo muscular y articular del niño, juegos organizados que fortalecen el canal social y emocional, fomentando la comunicación, juegos predeportivos que desarrollan destrezas específicas de los deportes y juegos deportivos que se caracterizan por el seguimiento de reglas y la competencia (Díaz, 1993).

El juego se caracteriza por el seguimiento de reglas, pero para que éste no se vuelva una imposición, especialmente por parte de los adultos, y más bien un conjunto de acuerdos entre los participantes con la finalidad de que las niñas y niños se sientan en libertad, siendo el juego provechoso tanto en la educación, como en lo individual, sin embargo, a pesar de que no se busca imponer, se debe hacer énfasis en mantener el equilibrio entre lo que se debe hacer y la libertad para no caer en un descontrol; se deben construir las reglas desde acuerdos y comunicación por parte de los individuos participantes y éstas tienen que ser flexibles a

modificaciones (Argüello Ospina, 2010); al ser éste un proyecto de intervención en un contexto no formal, se busca generar confianza entre los participantes y los agentes educativos, porque se considera que solo así las niñas y niños se permiten abrirse para jugar, permitiendo llegar a los propósitos esperados, por lo que se permite su participación en la creación de los juegos y reglas.

A medida que los niños van creciendo, los tipos de juego se van modificando y evolucionando pero no se clasifican por edad porque cualquier niño puede jugar en cualquiera de estos, pudiendo ser los de juego libre que no tienen propósitos claros, con los que se juega con uno mismo conocidos como juegos solitarios, los juegos de espectador con los que se aprende observando, los juegos paralelos a través de la interacción y los roles, los juegos asociativos que permiten la socialización por medio de la cooperación y resolución de problemas, los juegos sociales que constan de reglas compartidas, distinguiendo entre lo que está bien y mal, los juegos físicos y motores que constan del movimiento y ejercicio, permitiendo el desarrollo muscular, los juegos constructivos que con apoyo de materiales los niños descubren, exploran y crean, los juegos expresivos que ayudan a los niños a gestionar, manejar y expresar sus emociones y sentimientos, los juegos de fantasía que ponen en alto la imaginación para crear y pensar fuera de lo real a través del pensamiento abstracto y los juegos cooperativos donde los participantes hacen alianza hacia un mismo objetivo, siguiendo las reglas establecidas (Anderson y Bailey, 2017).

Existen muchos tipos de juego, por lo tanto, no debe estar ausente en el día a día en la vida de las niñas y niños porque se pueden adaptar a cualquier juego de acuerdo a su personalidad y características propias; por otro lado, se mencionan algunas teorías clásicas sobre el desarrollo del juego y posteriormente se describen de manera detallada con la finalidad de conocerlas y ver cuáles se pueden adaptar de acuerdo con lo esperado en ésta investigación; éstas teorías son del excedente energético de Spencer (1855) que consta en liberar el exceso de energía, la de relajación de Lazarus (1833) que ve al juego como forma de recuperación, liberación y descanso de las tensiones psíquicas de la vida diaria, la del preejercicio de Gross (1988) que prepara al niño para la vida adulta a través del juego haciendo actividades que

corresponden a los adultos, la de recapitulación de Hall (1904) entendiendo que el juego nace de nuestros antepasados desde lo animal primitivo, la de Freud durante sus publicaciones entre 1905 y 1920 que vincula el juego con los instintos con el fin de hacer actividades que gusten y den placer, la de derivación por ficción de Claparède (1932) que refiere al juego a fines ficticios, y la de dinámica infantil de Buytendijk (1935). que entiende al juego como parte de la infancia (Gallardo y Gallardo, 2018).

La escuela y los adultos se han encargado de preparar a niñas y niños para la vida adulta, enseñándoles cosas aparentemente útiles para insertarse a la sociedad, especialmente en lo laboral y económico, dejando el juego a un lado pensando que su única finalidad es el entretenimiento, y por lo tanto, si no es útil se considera una pérdida de tiempo, lo cual ha generado competencia mal enfocada, insuficiencia y poca frustración al fracaso; la teoría del excedente energético de Spencer (1855) se basa en la liberación de energía acumulada por la misma nutrición y biología del ser humano, es decir, los órganos que están en pausa por un tiempo prolongado tienen la necesidad de actividad, las cuales van dirigidas al trabajo que se interpreta como “útil” y al juego que se encarga de imitar actividades humanas, ésta última se da en un proceso de socialización entre grupos de iguales haciendo que el ganar sea la parte más importante de ésta actividad, por otro lado, Spencer se enfoca en la evolución natural del ser humano, el cual se adapta a la parte interna de la biología y asimismo al ambiente que le rodea (Martínez Rodríguez, 2003).

Siguiendo ésta misma línea, es necesaria la fuga de energía en las niñas y niños, sin embargo, se puede observar que en la teoría del excedente energético se sigue habiendo la diferencia entre el trabajo como útil y el juego como un pasatiempo, y aunque se menciona como una actividad importante, en ésta investigación se utiliza como una herramienta pedagógica, por lo que sí tiene un objetivo claro hacia los participantes, por ende, se retoma desde la liberación energética a través del movimiento; por otra parte, y pasando a la teoría de relajación, la sociedad vive en constante estrés porque se ha inculcado el cumplir con características sociales que permiten vivir, tanto laborales, como económicas en consecuencia a como se ha ido enfocado

la educación, tanto en la escuela, como fuera de, además de otros factores que intervienen en el estrés, como la depresión, entre otras.

El estudio de Lazarus (citado por Gómez Ortiz, 2005) fue dirigido al estrés, sin embargo, su enfoque a partir de éste lo llevó a estudiar las emociones, afirmando que el estrés viene de la emoción y, por lo tanto, si se está enojado, triste, temeroso, etc., significa que estás en estado de estrés, centrándose en las emociones *negativas* (Gómez Ortiz, 2005). Partiendo de ahí, Lazarus (1833) propone la teoría de relajación o del descanso, haciendo del juego una actividad que permite relajar y descansar para recuperar las energías que fueron consumidas por otras actividades más serias (Gallardo y Fernández, 2010). Por lo que ésta teoría se retoma desde el punto de vista emocional, debido a que las niñas y niños al igual que los adultos viven en constante estrés por el simple hecho de ser parte de la sociedad, se aprende a gestionar las emociones para evitar el estrés y por consecuencia relajarse.

Las niñas y niños no son los únicos que juegan, se observa que los animales también lo hacen, sin embargo, la diferencia es que ellos lo realizan por puro instinto y no son conscientes de que están jugando, además de que su juego no tiene una estructura, ni hay reglas establecidas; la teoría del preejercicio de Gross (1988) se centra en la parte de la evolución biológica, por lo que rige el instinto y no se tiene ningún fin externo, por ejemplo, menciona que nuestros antepasados cazaban, se escondían y luchaban para su supervivencia, por lo que las escondidillas, las atrapadas y los juegos de cuerpo a cuerpo vienen de ahí, por lo tanto, el juego es una transmisión hereditaria de la especie animal que preparan para la supervivencia de la vida adulta (Martínez Rodríguez, 2008).

Una de las limitaciones de la teoría del preejercicio es que se centra únicamente en lo biológico y la inserción tanto en la sociedad, como en la vida adulta se aborda más allá del instinto, y a pesar de que hay juegos que se rigen desde ese ámbito, para que el desarrollo sea integral, se necesita jugar de distintas formas de acuerdo a las necesidades de cada niña y niño; en concordancia con la teoría del preejercicio, Hall (1904) plantea la teoría de recapitulación a través de la evolución de la especie, retomando el juego con memorias de las tareas de nuestros

antepasados, poniendo el ejemplo nuevamente de las escondidas, actividad de origen de los miembros primitivos que se ocultaban de sus enemigos (Gallardo y Fernández, 2010). la única diferencia entre la teoría del preejercicio con la de recapitulación es que la primera va dirigida a la preparación de la vida adulta y la segunda no tiene una finalidad como tal, ambas teorías no aportan en esta investigación porque como ya se mencionó anteriormente, se busca abarcar un todo para aportar al desarrollo integral de las niñas y niños.

El juego es la actividad que las niñas y niños más disfrutan hacer porque les genera placer; Freud en sus publicaciones entre 1905 y 1920 quien al principio de su teoría relaciona al deseo que tienen los niños en hacer la actividad del juego, siendo la repetición la que les genera placer, además de que el juego se relaciona con la creación, por lo que el niño se lo toma muy en serio, entregándose afectivamente a él, fomentando su creatividad, por lo que Freud lo denomina como poeta, pero conforme los años fueron pasando, su teoría fue cambiando, la cual postula que todo lo que en la vida le ha causado una fuerte impresión al niño, lo réplica simbólicamente en sus juegos, por lo que el juego es un tratamiento traumático, manteniendo siempre el deseo de ser grande y poder hacer lo que hace la gente grande (Bardi, Jaleh y Luzzi, 2011). sin embargo, a pesar de que se busca que los niños disfruten del jugar, el enfoque de ésta investigación no va hacia los deseos de ser grande o a los eventos traumáticos, si bien las actividades del juego buscan recrear experiencias previas, van dirigidas a lo más simple, por ejemplo, comer un helado, ir a hacer el mandado, ver la televisión, entre otras, partiendo de la inocencia de las niñas y niños.

Las niñas y niños ponen a trabajar su creatividad e imaginación en el juego, siendo libres de elegir quiénes son, dónde están, cuál es su personalidad, etc., tal como lo hacen en el juego de roles; la teoría de derivación por ficción de Claparède (1932) quien fue clave en la escuela activa proponiendo que el juego es una herramienta indispensable para movilizar a los niños que permite que puedan adquirir papeles diferentes a la de su realidad, por lo que el juego es una actividad de ficción (Gallardo y Gallardo, 2018). en éste proyecto de intervención se utiliza mayormente los juegos de roles porque se pretende poder interpretar a quien se quiera, con la finalidad de que las niñas y niños tengan la capacidad de crear, imaginar, divertirse, expresarse,

moverse de distintas maneras y transmitir emociones y sentimientos, pudiendo ser caracterizados, ya sea por objetos, animales o personas, por lo que está teoría si se retoma en cuanto a la creación de personajes y espacios.

Se piensa en la infancia y lo primero que se viene a la mente es el juego, se considera parte de la vida de las niñas y niños, y por ende, parte de su desarrollo, por lo que tanto las personas que se dedican a la educación y a trabajar principalmente con menores, como personas que están en cercanía con las niñas y niños es importante que lo incluyan dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; la última teoría y la que se ajusta más con la justificación de éste proyecto de intervención es la de dinámica infantil de Buytendijk (1935) porque afirma que el juego no explica la infancia, si no es la infancia que explica el juego, es decir, no se considera un preejercicio hacia la vida adulta, sino una actividad que es parte de su propio desarrollo y dinámica infantil (Bermejo, 1983). debido a que sostiene que el juego es necesario en la niñez porque es parte de su propia infancia, tanto en la parte biológica, como en su desarrollo, por lo que intencionado o no le da beneficios a las niñas y niños, siendo éste fundamental como derecho.

Así como una buena nutrición es esencial para el crecimiento, de igual manera es fundamental el juego para que los niños sean sus propios impulsores de su desarrollo (Gómez Ramírez, 2014); es importante que el gobierno y los adultos les brinden a las niñas y niños el acompañamiento adecuado y espacios idóneos y favorables para que puedan ejercer el derecho al juego a fin de desarrollar su creatividad y acciones que les ayudarán en la vida porque después se transferirán del juego a lo académico y laboral; el juego es necesario para el desarrollo saludable de los niños porque estimula el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas y es conveniente que la familia, los cuidadores y los educadores le den la importancia y el valor al juego que se merece en la vida de los niños (Anderson y Bailey, 2017). en concordancia, Manzano y Ramallo (2005) afirman que el juego toma un papel central en la evolución y en el sistema nervioso porque ayuda a estimular las fibras nerviosas en las estructuras del centro nervioso del niño que aún están en formación.

El juego desarrolla habilidades sociales, cognitivas, emocionales y motoras, tanto finas, como gruesas, por lo que se sostiene la importancia que tiene para el desarrollo integral; el juego debe ser considerado y valorado por el simple hecho de que está en la vida diaria de los niños (Moreano, 2016); las repercusiones del juego en cada uno de los puntos que integra al ser humano mencionados anteriormente, tanto en la parte cognitiva, como en la educativa son físicas porque el juego sirve como desahogo de energías, ayudando a generar habilidades motrices y de coordinación, emocionales porque en el juego los niños pueden expresar sus emociones, más que con las palabras, fomentando la autoestima, la personalidad, la confianza, la libertad y la independencia, sociales porque en el juego se aprende a socializar, haciéndose consciente de su entorno cultural y contexto social, cooperando, compartiendo y siguiendo reglas con los otros, y educativas porque el juego ayuda al desarrollo intelectual, fomentando la resolución de problemas, la creatividad, la inteligencia y la motivación de aplicar lo aprendido en su vida cotidiana (Gálvez y Rodríguez, 2005).

Cada que las niñas y niños juegan, impulsan una o varias partes de su desarrollo, y si el juego es constante en su vida cotidiana, permitiéndoles jugar de todas las maneras posibles, ya sea establecidas o inventadas, su desarrollo cada vez va a ser más integral; completando lo anterior para su mejor entendimiento, la parte motriz en el juego estimula y desarrolla los sistemas de dirección, energéticos y motores, adquiriendo habilidades y destrezas de mayor complejidad, como la coordinación, la percepción y la motricidad, la parte intelectual del juego fomenta la atención, la memoria, el rendimiento, la concentración, la reflexión, la imaginación, la creatividad, la discriminación entre lo real y no real, el lenguaje, la simbolización, el vocabulario se amplía el conocimiento matemático respecto a los números, la resolución de problemas y la abstracción, en la parte emocional adquiere su identidad y desarrolla la capacidad de expresar sus emociones y sentimientos, aprendiendo a solucionar de mejor manera los conflictos, y en la parte social explora el mundo que lo rodea, relacionándose, interaccionando y socializando con los demás, descubriendo la vida social de los adultos, haciendo presencia al juego de roles, se fomenta la cooperación, la comunicación, el seguimiento de reglas, los valores y la conciencia personal y social (Manzano y Ramallo, 2005).

Algunos autores que abordan el juego desde diferentes perspectivas educativas son Piaget (1946) con una teoría constructivista, donde cada uno construye su propio conocimiento a través de la asimilación, la acomodación y la adaptación, por lo que el juego se va construyendo desde lo ya estructurado en su esquema cognitivo que se ha generado conforme a sus vivencias, para así asimilar el aprendizaje, acomodarlo y adaptarlo en el desarrollo mental del niño, Vigotsky (2000). también con una teoría constructivista, pero haciendo énfasis en la interacción social para el aprendizaje, entendiendo al juego como una actividad social, Steiner (1919) con la pedagogía de Waldorf que consta en la relación y experimentación con la naturaleza, fomentando habilidades y capacidades del niño para el futuro, por lo que en el juego se adopta papeles que imitan el entorno que les rodea, Montessori (1907) que se enfoca en brindarle a las niñas y niños el entorno adecuado según sus intereses y necesidades para la autoeducación, viendo el juego libre como un pilar importante en su método, y por último Freinet (1947) quien relaciona el trabajo con el juego, haciendo de éste una actividad en la que el niño libera su energía y fuerza sobrante (Alonso Arija, 2021). a continuación se describe cada una de éstas perspectivas y el por qué es relevante mencionarlas en ésta investigación.

Al ser éste un proyecto de intervención educativa en el ámbito no formal, se considera importante conocer al juego desde diferentes perspectivas en la educación para el aprendizaje, con la finalidad de que sirva para la implementación dentro de las actividades que se proponen; de acuerdo con Piaget (1946) el análisis de juego se divide en dos vertientes, la primera desde la subjetividad y espontaneidad del niño, el cual disfruta del juego porque no hay una estructura como tal, le da placer, se siente libre, fomenta la resolución de problemas ficticios, cumple sus satisfacciones personales y deseos a través de la imaginación, y la segunda, la cual relaciona con la evolución del desarrollo del niño, por lo que los juegos van cambiando de acuerdo a cómo asimilan y acomodan los conocimientos en sus estructuras mentales, pasando de juegos sencillos a más complejos, empezando con los sensorio motrices donde no se necesita mucho más que la intuición que generan habilidades sensoriales y motoras, continuando con el juego simbólico donde entra más la imaginación y creatividad a través de pensamientos simples y abstractos, creando escenarios ficticios, y finalizando con el juego reglado donde ya hay una estructura y normas que se deben cumplir (Ortega, 1991).

Es natural que los juegos cambien conforme los niños van creciendo, por lo que en ésta intervención se hace énfasis en la aplicación de juegos simbólicos, sin embargo, no se descartan los sensorio motrices y los reglados porque se busca que las niñas y niños tengan acercamiento a su intuición, espontaneidad y sean capaces de establecer y cumplir reglas acordadas, por lo que se despierta tanto la parte más infantil, como la más responsable; Vigotsky (2000) también refiere y complementa al juego simbólico, viéndolo más allá de una serie de signos y objetos en el sentido estricto de la palabra, haciendo énfasis al significado a través del lenguaje, es decir, a través de la imaginación y de los conocimientos adquiridos previamente, se le da significados distintos a los objetos y a las acciones, los cuales permiten crear escenarios ficticios, dando el ejemplo de un palo de escoba que se utiliza como caballo con el movimiento de las piernas que simbolizan el cómo corre, además de que para él, las reglas están todo el tiempo, incluso en éste tipo de juegos porque a pesar que no están estrictamente establecidas, se siguen de acuerdo a las propias conductas permitidas, por lo que respetarlas es su mayor fuente de placer.

Se percibe, dicho lo anterior, que el juego es una actividad de interacción porque a pesar de que se puede hacer de manera individual, mientras las niñas y niños van creciendo es más beneficioso y fructífero si se hace de forma interactiva, tanto en su propio desarrollo, como en la parte de entretenimiento, por lo que en el siguiente apartado se hace mención de la importancia de la aparición de la zona de desarrollo próximo en el juego; por otro lado, se entiende al juego simbólico como interpretación para crear escenarios imaginarios de dos maneras, siendo de fantasía representando cosas que nunca han visto, de imitación creando desde lo que ya conocen en cuanto a sus experiencias previas o generalmente una mezcla de ambas; en la pedagogía Waldorf de Steiner (1919) se sostiene que el juego es de vital importancia para el aprendizaje y el desarrollo de los niños, principalmente en el primer septenio aunque en realidad está presente durante toda la vida, se hace énfasis al juego libre como recurso y herramienta más apropiada para su aprendizaje, desarrollo, su forma de relacionarse con los otros y con su mundo, afirmando que a través del juego libre, las niñas y niños aprenden por imitación (Quidel Covarrubias, 2021).

Para que las niñas y niños puedan practicar del juego se necesita el espacio y los materiales adecuados, y son los adultos los responsables de brindarlos; en la metodología Montessori (1991) los materiales didácticos le sirven a las niñas y niños como apoyo a la experimentación del mundo que les rodea, fomentando el aprendizaje que responde a las necesidades de su propio desarrollo a través del juego libre y espontáneo, por lo que éste tipo de juego es fundamental porque afirma que existe una conexión entre las manos y el cerebro, y es a través de la acción, en éste caso, el juego, como se aprende, siendo para la autora el trabajo del niño (Britton, 2000). en éste proyecto de intervención se pretende que los niños reconozcan el derecho al juego mientras juegan, de manera que a través de la acción interiorizan, rescatando esa parte del método, además de que se les brinda el espacio y materiales adecuados conforme a las actividades asignadas.

Normalmente se piensa en educar a las niñas y niños para la vida adulta y para la inserción a la sociedad, por lo que se ha encaminado a lo económico y laboral, dejando de lado la parte física emocional y psicológica para la educación integral; Freinet (1947) se centra en la educación del trabajo, sosteniendo que es la parte más natural del ser humano porque cumple con el potencial vital esperado, sin embargo, lo relaciona con el juego, formando los conceptos de trabajo-juego y juego-trabajo, siendo el primero parte del cumplimiento de las necesidades del ser humano naturales que sirven en la utilidad social, en éste caso, el trabajo, y el segundo como distracción y desahogo que sustituye al trabajo, permitiendo hacer actividades similares a éste (González Monteagudo, 1988). no se retoma el concepto de trabajo dentro de éste proyecto de intervención porque se busca que las actividades permitan el juego desde la inocencia y la espontaneidad, por lo que se fomenta la diversión sin la necesidad de cumplir algo, con la finalidad de concientizar a las niñas y niños su derecho al juego, sin embargo, es importante dar a conocerlo en la investigación para ver las diferentes perspectivas del juego dentro de la educación.

El juego como recurso pedagógico fomenta el aprendizaje, la investigación, la exploración, la manipulación, la experimentación, el cual facilita el desarrollo integral del niño, además de que lo hace protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo de este más significativo (Alonso Arija, 2021). en concordancia, el juego forma parte muy importante en la vida escolar porque las estrategias utilizadas ayudan a que el aprendizaje sea más significativo, beneficiando a los procesos de enseñanza (Moreano,2016). tal como dicen, lo que bien se aprende, en este caso desde el disfrute, persiste, las niñas y niños necesitan jugar tanto en la escuela, como en la vivienda porque en primer sentido generan más motivación y aprendizajes significativos y en segundo desarrollan características integrales para su desarrollo; se ha empleado el juego como una herramienta educativa hacia la preparación de la vida adulta y la adaptación a la sociedad, sin embargo, quienes ven a la educación como un forma de llegar a la conquista de libertad, el juego asume un papel fundamental, ya sea dentro o fuera de la escuela porque en cualquier contexto, el juego genera experiencias y aprendizajes y por lo tanto es educativo (Argüello Ospina, 2010).

1.2. Desarrollo integral

Se interpreta al desarrollo integral como evolución y crecimiento de todos y cada uno de los aspectos del ser humano, que son lo emocional, lo físico, lo mental y lo social y es necesario buscar la atención adecuada para atenderlo, entendiendo que el desarrollo no es universal, depende del contexto y de los grupos sociales de cada individuo; los cambios que tiene el niño a través del tiempo para restablecer su supervivencia y adaptación en el ambiente es lo que se conoce como desarrollo, sin embargo, no existe una teoría global del desarrollo, se escriben diferentes teorías como las biológicas que explican que el desarrollo se da de forma natural a través de un proceso biológico predeterminado, las psicoanalíticas que se centran en el yo y en la personalidad de acuerdo a cómo el niño satisface sus necesidades diferentes conforme a su edad, las teorías conductuales donde los niños adquieren conductas a través de estímulos ambientales los cuales registran para después usarlos, siendo éste un proceso progresivo, las cognoscitivas donde el niño construye su propio conocimiento desde las capacidades mentales y las experiencias ambientales, y las contextuales que se centran en el desarrollo del niño a

través de los contextos sociales y culturales, por lo que siempre está en constante cambio (Meece, 2001).

Es importante saber las diferentes teorías del desarrollo porque no sólo se busca conocerlo desde un punto de vista, sino desde lo integral, por lo que se necesita abordar lo biológico (físico). psicológico (emocional). cognitivo (mental) y social, con la finalidad de brindarles a las niñas y niños el acompañamiento para su desarrollo armónico; la naturaleza tiene un papel importante en el desarrollo de la conducta humana, pero también las personas modifican y construyen sus propias condiciones de desarrollo (Cubero y Luque, 2014). por lo que como ya se mencionó anteriormente, no existe solo una estructura de desarrollo, sino varía de acuerdo a cada individuo por su contexto social y genética; por consiguiente, al igual que éstos autores, más adelante se retoma a Vygotsky, porque estudia al desarrollo no desde los resultados o algo determinado, sino por el proceso que el individuo lleva de acuerdo a distintos factores, además de que estableció distintos tipos de desarrollo o dominios genéticos, que se consideran bien explicados de acuerdo a lo que en ésta investigación se quiere llegar, centrándose en los factores de los contextos externos que influyen en el desarrollo de las niñas y niños para que éste sea integral, sin olvidarse de la parte biológica y el proceso evolutivo del ser humano.

Se relaciona el desarrollo humano integral con el *Kósmos* introducido por Pitágoras en la época griega, refiriéndose a la totalidad de la existencia del ser humano en las nociones físicas, emocionales, mentales y espirituales, la cual está en constante cambio (Rodríguez, 2012); el ser humano es un todo integrado conformado por un suprasistema dinámico que a su vez consta de muchos subsistemas que se relacionan entre sí, siendo estos los sistemas físicos, químicos, biológicos, psicológicos, sociales, culturales, ético-morales y espirituales, los cuales participan en el desarrollo de la personalidad, y por consecuencia, si alguno de estos no está integrado adecuadamente, causa una o varias alteraciones patológicas en el ser humano (Martínez Miguélez, 2009); de acuerdo con estos dos autores, el desarrollo se da de manera endógena y exógena, es decir, la parte interna y externa, siendo la primera el desarrollo neurofisiológico y

cognitivo y la segunda el desarrollo psicológico, afectivo, social, moral y ético, viéndolo como la unificación de en un todo integrado.

El desarrollo se da dependiendo de cada contexto cultural y social, por lo que se hace más difícil llegar a un desarrollo integral de todas y todos porque existen desigualdades, tanto económicas, como culturales y tecnológicas; los principales problemas que han causado que la sociedad de todo el mundo no haya tenido el desarrollo integral armónico esperado son el desarrollo acelerado de conocimientos (la ciencia y tecnología que crece apresuradamente) y el poder económico sin ley (la globalización). y la educación, bien no es la solución a todos los problemas, es lo más cercano a la transformación de la sociedad, por lo que es importante plantear en busca de éste desarrollo armónico, tanto en la familia, como en el sistema escolarizado, desde la infancia, para continuar con un desarrollo constante para los jóvenes adultos, debido a que son ellos los que transmiten conductas a los más pequeños (Cárdenas e Hilda, 2006).por las desigualdades que impiden el desarrollo integral en el ser humano se puntualiza mayormente la importancia que tiene el gobierno, y las personas en general brindar la atención y el apoyo a cada comunidad para ofrecer herramientas que fomenten el desarrollo integral, ya sea vulnerables o no.

El crecimiento económico es parte del desarrollo social y humano, sin embargo, es difícil alcanzar el desarrollo integral comunitario porque no todas las personas pueden ser partícipes del progreso debido a sus propias necesidades por la mala distribución de riquezas y la desigualdad del movimiento del capital, donde solo unos cuantos obtienen la riqueza, mientras muchos otros viven en la pobreza, por lo que en la actualidad no se puede hablar de desarrollo humano en el mundo (Angulo y Lozania, 2005); la educación tanto en lo formal, como en lo no formal, tiene un papel importante dentro del desarrollo integral de las niñas y niños, se menciona a la educación integral tanto en el aula, como fuera de, por ejemplo, en lo escolar Rodríguez (2012) plantea en la enseñanza de las matemáticas una pedagogía integral con el uso de la triada, la cual no solo incluye el aprendizaje de contenidos a través de los conocimientos esperados, sino también la parte del reconocimiento del cuerpo, los sentimientos, la mente, el alma y el espíritu.

La educación se ha encaminado a la instrucción y aprendizaje hacia lo económico y laboral debido a las mismas necesidades de la sociedad, sin embargo, si se busca el desarrollo integral comunitario y la educación tiene la oportunidad de orientar hacia ese propósito social, es importante y necesario replantear, comprendiendo al ser humano como objeto y sujeto de su propio proceso educativo, con ayuda de teorías encaminadas a la educación integral, como la general de sistemas que considera al ser humano como un todo que tiene procesos que se entienden como etapas, situaciones o acciones que van hacia un objetivo en específico, y a pesar de que el ser humano tiene o pasa por distintos procesos, todos estos se relacionan entre sí, ayudando a la adaptación y supervivencia con su entorno, y la educación basada en competencias que impulsa el aprendizaje no solo de conocimientos, sino también del desarrollo humano, fomentando la ética, los valores, la calidad en el trabajo, el desempeño, el desarrollo personal y social, haciendo evaluaciones constantes del proceso de aprendizaje del estudiante (Cárdenas e Hilda, 2006).

La educación integral aborda el desarrollo en todos los ámbitos (psicológico, emocional, físico y social). se busca intervenir en cada uno en cuanto a sus propias necesidades, pero con la idea de llegar a la totalidad deseada y encontrar el equilibrio para que las niñas y niños tengan un desarrollo armónico; la teoría general de sistemas de Bertalanffy (1954) tiene la finalidad de que las ciencias particulares alcancen una ciencia general, logrando una totalidad y una forma específica de pensar (Mireles y Montemayor, 1992). sin embargo, se puede observar que estamos rodeados de sistemas y subsistemas, por lo que se puede aplicar a cualquier cosa, tanto en lo que podemos observar y tocar, como en los conceptos abstractos; la realidad es integral, por lo que si se aíslan sus componentes es más difícil entenderla porque se pierde la esencia de su totalidad, se debe entender al sistema como un todo para su mejor comprensión, y la relación entre el todo y las partes son las que garantizan unidad y equilibrio (Thomas Bohórquez, 1993).

El desarrollo integral es la totalidad del ser humano y el desarrollo físico, emocional, psicológico y social son los subsistemas que lo conforman, siendo el juego, en éste caso, por sus beneficios, la herramienta utilizada en éste proyecto de intervención para la concientización de su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de casas hogar; al ser una innovación pedagógica dentro de la educación no formal, se busca romper con la educación tradicional, es decir, no se pretende que las niñas y niños adquieran conocimientos o conceptos que tengan que memorizar, sino crear experiencias que se puedan intercambiar, desarrollando y fortaleciendo competencias individuales y grupales, generando reflexión y concientización acerca de la importancia del juego dentro de sus vidas, siendo el docente o la persona que lo imparte un acompañante que es parte del proceso educativo más que alguien que te dice la verdad absoluta sobre algún tema.

La educación integral debe tener un modelo educativo que permita favorecer y fortalecer las capacidades de cada individuo, por lo que el currículo tiene que estar dirigido hacia desarrollar las competencias propias de cada persona de acuerdo con las propias necesidades del contexto y entorno que les rodea, haciendo uso de los recursos existentes con los que se cuenta, tanto los que son tangibles (físicos, materiales, tecnológicos). como los intangibles (emocionales, intelectuales, cognitivos). por lo que no se busca el almacenamiento excesivo de conocimientos, sino una educación transdisciplinar, uniendo diferentes disciplinas con la finalidad de integrar saberes, autoconocimiento, acciones e interacción para así desarrollar la capacidad de resolución de problemas que surgen en la vida diaria, siendo ésta la educación basada en competencias que busca una perspectiva integral, holística y dinámica desde un ámbito individual y social, donde los alumnos son los constructores de su propio proceso de aprendizaje, y la evaluación permanente es la que permite ver el desarrollo de competencias de cada individuo, permitiendo modificaciones para su adecuado cumplimiento (García Retana, 2011).

Al realizar la investigación acerca de las distintas etapas de desarrollo, entendiéndose por edades, se percató que la literatura que estudia el desarrollo integral es mayormente enfocada a la primera infancia, es decir, de los 0 a los 6 años, habiendo muy poca literatura del desarrollo integral de niños de 6 a 10 años, y la que hay se centra más en el desarrollo intelectual; la primera infancia es la más importante en el desarrollo porque aparecen cambios significativos que marcan el desarrollo del ser humano para su vida futura, pues abordan lo biológico, lo motor, lo psíquico y lo sociológico (Cáceres y Benavides, 2019); sin embargo, se considera que a pesar de que en esta etapa se construyan las diferentes estructuras del ser humano respecto a lo integral, muchas veces no se desarrollan adecuadamente, estando éstas afectadas, por lo que es importante que en las etapas posteriores se siga fomentando; las etapas de desarrollo según distintos autores en la niñez intermedia, es decir, de 6 a 12 años aproximadamente, entrando al promedio de edad a la que va dirigida éste proyecto de intervención educativa son:

- a) Freud (1905). el cual ve a la sexualidad infantil como los impulsos para la descarga de tensiones, la búsqueda de placer y adaptación al medio, y en la etapa psicosexual de la latencia planteada por el autor que abarca entre los 6 y 12 años de edad, el niño se libera, controla, calma sus instintos y deseos sexuales inmediatos a través de actividades y tareas socialmente aceptadas, causando desagrado y pudor hacia el ámbito sexual, sin embargo, no desaparece, sino permanece escondido, por lo que en ésta etapa la energía del niño se dirige a la estructura del Yo, fortaleciendo lo intelectual y adquiriendo más conocimientos, debido a que se tiene más iniciativa por aprender, por lo que empieza a reconocer mejor la realidad externa, por otro lado, en ésta etapa aprende a seguir reglas, a interactuar y compartir con los otros, por lo que prefieren los juegos de conjunto y cooperación, pero se inclinan a relacionarse con otros de su misma edad y sexo (López y Russo, 2006).

- b) Erickson (1971-1978). con el estadio de la industria versus la inferioridad- competencia, en el cual el niño desarrolla el aprendizaje cognitivo para la ciencia y tecnología, con la finalidad de establecer su futuro y perfil profesional desde la productividad y la creatividad, el niño desarrolla la capacidad de trabajar y cooperar, brinda su energía a

mejorar, fortalecer y dominar sus habilidades para posteriormente sentirse orgulloso de sus éxitos y logros, inicia la edad escolar por lo que comienza la capacidad de seguir instrucciones, reglas, tareas, responsabilidades, normas, leyes y compromisos, siendo ésta la primera parte del sentido de la industria, por otro lado, es importante que haya personas que lo guíen para descubrir sus habilidades, y asimismo se le tienen que reconocer sus logros, hay que ser muy cuidadosos porque si no se lleva el acompañamiento adecuado se puede generar el sentido de la inferioridad o inadecuación, sintiéndose incapaces del aprendizaje cognitivo, por lo que se genera la competencia personal y profesional que si no se lleva de la forma correcta se hace del individuo un formalista, lo cual lo lleva a ser esclavo de lo tecnológico y la burocracia (Bordignon, 2005).

- c) Piaget durante sus publicaciones entre 1896a 1980 con la etapa preoperacional, teniendo en cuenta solo los niños de 6 y 7 años, explicando que el niño aprende operaciones lógicas de seriación (ordenar objetos en profesión lógica). de clasificación (ordenar los objetos e ideas desde algo en común) y conservación (entender que el objeto permanece igual. a pesar de cambios externos). y el pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real, aunque estos estén ausentes, a través de símbolos, números, imágenes y palabras, entrando aquí el juego simbólico, donde el niño relaciona su entorno en el juego a través de la imaginación y los símbolos, dándoles un significado por medio de la experiencia, además, con la etapa de operaciones concretas, el niño empieza a reflexionar sobre su entorno a través de operaciones mentales y la lógica, teniendo la capacidad de responder a diferentes estímulos a la vez (Meese, 2001).

Los autores mencionados anteriormente clasifican el desarrollo por etapas conforme a la edad de las niñas y niños, y de acuerdo con el rango de edad al que va dirigido éste proyecto que es de los 6 a los 10 años, se centran en la parte cognitiva, mencionando que es el punto que se desarrolla más a esta edad, lo que sirve a la adaptación a la sociedad, dejando de lado los otros ámbitos del desarrollo, sin embargo, en ésta intervención se busca una teoría más integral hacia un desarrollo en su totalidad (físico, emocional mental y social). pero bien es importante conocer distintas teorías para tener en cuenta que rige más en el desarrollo de estas niñas y niños.

Se retoma a Vygotsky durante sus publicaciones entre 1979 a 2009 porque se considera que su teoría es la más completa respecto al desarrollo integral debido a que plantea diferentes dominios genéticos de desarrollo que son el filogenético que trata de la historia evolutiva de la especie, es decir, la transformación del ser humano de acuerdo a lo físico y biológico, el socio genético o histórico-cultural que trata de la participación de un contexto cultural, es decir, de las diferentes épocas históricas y estructuras socioeconómicas por las que atraviesa el ser humano, el ontogenético que se divide en dos planos de desarrollo, los cuales son la línea natural del desarrollo que se relaciona con el dominio filogenético porque tiene que ver con las características biológicas de la especie a través de la transmisión genética y con lo que nos parecemos a los distintos animales, pero con la diferencia que el ser humano es modificado por la transmisión de características sociales, y la línea cultural del desarrollo que explica que a través del lenguaje y sistemas simbólicos el humano adquiere características más complejas y superiores, y el micro genético, que también consta de dos planos que son la génesis de un acto mental singular y las transformaciones experimentales, las cuales tienen cambios en un tiempo corto y delimitado (Cubero y Luque, 2014).

La evolución del ser humano se entiende como el desarrollo que ha tenido a lo largo de las diferentes épocas, pudiendo ser universal en cuánto a la parte primitiva (física); el dominio filogenético es la comparación de los simios superiores con el humano, siendo las herramientas las que ayudan al surgimiento de funciones psicológicas, las cuales dan pie al trabajo, por lo que Vygotsky en los años 1979 a 2009 pudo observar las similitudes, mencionando que la evolución se da cuando aparece la cultura, interviniendo funciones como el habla que permite diferenciar

al humano del simio (Wertsch, 1985). sin embargo, el desarrollo psicológico también depende de los contextos sociales y la interacción con los otros, por lo que se caracteriza de acuerdo a la cultura en el que se desarrolle el ser humano.

Los Procesos Psicológicos Superiores para Vygotsky (1979) son las funciones psicológicas del ser humano que surgen y se mantienen en el contexto social y en la cultura, por lo que se necesita de la interacción con los otros para desarrollarlos, haciendo de los individuos partícipes en conjunto dentro de procesos culturales organizados en un contexto activo, los PPS pueden ser rudimentarios que se adquieren naturalmente por medio de la socialización, siendo funciones genéricas con las que cuentan todos los individuos, o bien, pueden ser avanzados, es decir, están diseñados para la transmisión, por lo que estos están en un proceso de enseñanza aprendizaje organizado, siendo aquí donde interviene el dominio socio genético o histórico-cultural (Alessandrini, 2017). dentro de éste proyecto de intervención se hace uso de los dos procesos, debido a que hay juegos que son más libres que permitan que los niños desarrollen habilidades naturales, instintivas individuales o grupales, y juegos más organizados que tienen un propósito y objetivo claro, principalmente la reflexión, además de las habilidades y valores que el juego en sí fomenta, siendo los que emplean el proyecto quienes se encargan de transmitirlos de la manera más adecuada.

No se puede ver la parte biológica separada de la social porque dentro de esta intervención se busca la totalidad del desarrollo, de manera integral; el trabajo de Vygotsky de 1979 a 2009 se centra más en el dominio ontológico, pero decide integrar los diferentes dominios psicológicos para así entender mejor al ser humano; la ontogénesis mezcla y a la vez distingue el dominio filogenético con el socio genético, es decir, lo natural (funciones elementales). con lo cultural (funciones superiores) (Martínez Rodríguez, 1999). se considera que a pesar de que Vygotsky desde 1979 al 2009 distingue los diferentes dominios, se centra en el más integral: el ontológico, que ayuda a comprender un poco más la totalidad en el que se desarrolla el ser humano, sirviendo a éste proyecto de innovación educativa porque se necesita saber el desarrollo de las niñas y niños de acuerdo a su biología en el rango de edad en el que se trabaja,

como su contexto sociocultural en el que se desarrolla, para así generar estrategias y poder intervenir de una manera efectiva.

La repetición constante de una tarea para el aprendizaje se ha llevado por mucho tiempo dentro de la educación, con la finalidad de formar un proceso psicológico en un lapso de corto plazo, siendo éste el primer punto del dominio micro genético distinguido por Vygotsky en sus publicaciones desde 1979 al 2009, y el segundo punto es el descubrimiento por parte de individuo de alguna acción o algún concepto, también dado en una muy corta duración de tiempo (Wertsch, 1985); el primer punto del dominio micro genético no se retoma tal cual es explicado anteriormente, si no existe la repetición dentro de los juegos de los malabares, sin embargo, no se busca la finalidad de que se logre malabarear, sino activar la mente y coordinación con uso de pelotas como calentamiento, y el segundo punto está presente porque en los juegos las niñas y niños van a estar en constante descubrimiento, usando el instinto y la improvisación, por lo que los resultados si son cortos e inmediatos.

Vygotsky en los años 1979 al 2009 dentro de sus publicaciones relaciona al grupo social con el desarrollo personal a través de la interiorización o internalización, donde a través de procesos externos, se transforman las estructuras internas, para apropiarse de herramientas en su desarrollo, y esto lo hacen desde la interacción tanto con personas, como con objetos del mismo contexto cultural, para así ir creando su propia construcción personal, por lo que es importante la Zona de Desarrollo Próximo, el cuál es un proceso dinámico que a través de la interacción con personas más capaces respecto a conocimientos y acciones, así como instrumentos de apoyo (libros, documentales, revistas, etc.). ayudan de acuerdo a las propias capacidades del individuo, es como se interiorizan las herramientas que permitirán actuar y pensar, siendo capaces de desarrollar actividades cada vez más complejas, de manera que el proceso de construcción de conocimiento no es individual, sino a través de colaboración y ayuda de los otros (Cubero y Luque, 2014).

1.3 El derecho al juego en las casas hogar

Se conoce a la casa hogar como una institución que tal como dice su nombre, ofrece vivienda a individuos que carecen de ella por distintas situaciones, ya sea por falta de familia, abandono, desamparo, adicciones o bien, por maltrato que los orillan a renunciar a su propio hogar, esta institución tiene la obligación de brindar las mejores condiciones de vivienda, tanto en las necesidades básicas, como en las psicológicas, culturales y afectivas, sin embargo, no siempre es así; la casa hogar es un establecimiento que brinda asistencia a niñas, niños y adolescentes de 6 a 18 años de edad, pudiendo ser mixta o no (Ibarra y Romero, 2017). existen normas de bienestar dirigidas a este tipo de instituciones que obligan a cumplirlas, por lo que se recalca la obligación del Estado a la supervisión para confirmar el seguimiento de estas leyes; el párrafo noveno del *Artículo 4º* de la Constitución General de la República Mexicana menciona:

...en todas las decisiones y actuaciones del Estado se velará y cumplirá con el principio del interés superior de la niñez, garantizando de manera plena sus derechos. Los niños y las niñas tienen derecho a la satisfacción de sus necesidades de alimentación, salud, educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral. Este principio deberá guiar el diseño, ejecución, seguimiento y evaluación de las políticas públicas dirigidas a la niñez (p. 85.1).

Y en los artículos 27, 43 y 44 de la *Convención de la Niñez* se reconoce el brindar las mejores condiciones para la libre ejecución del derecho, siendo éste necesario para el bienestar, el crecimiento saludable, el desarrollo físico, mental, material, espiritual, ético, cultural, moral y social, es decir, integral, además, en las instituciones de asistencia social se debe dar atención individualizada, a pequeños grupos, de acuerdo a sus propias condiciones de desarrollo y para esto contar con profesionales interdisciplinarios que estén constantemente capacitados (CNDH, 2019).

En las casas hogar se cumple únicamente con las necesidades básicas, biológicas y de vivienda, y no se le da atención a lo psicológico y emocional, es importante atender a cada individuo desde sus propias necesidades, y desde ahí crear los programas de intervención porque

lamentablemente los niños que crecen en éstas instituciones presentan un retraso o un desequilibrio en su desarrollo, asimismo, otras problemáticas dentro de las instituciones que no permiten el desarrollo integral son porque únicamente se centran en preparar a las niñas, niños y adolescentes en tener autosuficiencia económica con la finalidad de adentrarlos al mundo laboral, por lo que su intervención es parcial y no integral, dejando de lado principalmente lo emocional y psicológico, además de que recibe a menores de diferentes capacidades, habilidades, contextos sociales y emocionales, lo cual impide que el desarrollo se dé de manera equilibrada conforme a las necesidades de cada uno, siendo importante crear espacios específicos para cada perfil, se propone como atención pedagógica actividades de estimulación múltiple, talleres de expresión y creatividad, construcción y recuperación de la expresión oral, juego, educación formal escolarizada básica, media y de capacitación para el trabajo, así como la incorporación de los menores en talleres productivos (Dirección de Modelos de Atención del SNDIF, 2002).

En el informe especial sobre la situación de los derechos de niñas, niños y adolescentes en centros de asistencia social y albergues públicos y privados de la república mexicana se menciona que “el bienestar debe interpretarse en un sentido amplio, pues comprende la supervivencia, salud, integridad física y seguridad emocional, nivel de vida y atención, oportunidades de juego y aprendizaje y libertad de expresión” (párr. 96). así como las obligaciones específicas que prevé la *Ley General de la Niñez* para las Procuradurías de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes en materia de CAS, la cual declara como un cumplimiento mínimo de los servicios el disfrutar en su vida cotidiana del descanso, recreación, juego y esparcimiento, y en la *Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes* con la fecha de publicación de 28 de abril de 2022, y las legislaciones estatales en la materia, destina al Estado la obligación de asegurar que los menores de edad tengan lo necesario para la ejecución de sus derechos a través de medidas, programas, políticas públicas, decisiones y estrategias que tienen como objetivo el desarrollo integral de los niños, incluyendo los centros de asistencia social, sin embargo, se señala la problemática que sufren los menores de edad dentro de estas instituciones, existiendo violación en sus derechos, y por consecuencia, es necesario la supervisión constante y permanente del Estado (CNDH, 2019).

Al hacer la investigación acerca de cómo el derecho al juego se da en las casas hogar, se percató que sí existen normas gubernamentales establecidas en cuanto al derecho al juego en las niñas y niños que viven o transitan en éstas instituciones, sin embargo, no hay mucha evidencia al cumplimiento de ellas estando dentro; como ya se mencionó en el primer apartado, el juego cumple un papel importante en la vida de las niñas y niños; la Convención de los Derechos del Niño con la fecha de publicación de junio de 2006 se rige por los derechos de protección, participación y provisión, y el juego asume un rol importante en cada uno de ellos porque desarrolla la capacidad de adaptación y resiliencia utilizándolo como autoprotección de los cambios que experimentan, son partícipes de su propio entorno y desarrollo, por lo que siempre buscan la manera de jugar, sin olvidar que el adulto no debe olvidarse de brindarle las mejores condiciones porque mayormente ésta actividad se ve afectada por factores, sociales, culturales, económicos y políticos, y se debe proveer del tiempo y del espacio para que puedan ejercerlo, siendo importante no violar los derechos de supervivencia, bienestar y desarrollo porque él no cumplirlos de manera completa se ve afectado algún ámbito que no permitirá su desarrollo integral (Lester y Russel, 2011).

Analizando las normas establecidas mencionadas anteriormente, se afirma que el desarrollo también debe ser considerado como un derecho vital en la niñez; y es importante formar vínculos afectivos entre las casas hogar y los programas de desarrollo social gubernamentales, y la conciencia de la responsabilidad que es recibir y atender a niñas, niños y adolescentes que tienen una historia complicada, de violencia, maltrato y abandono, por lo que es fundamental que en las casas hogar el desarrollo humano sea adecuado y armónico, brindando un espacio de convivencia, donde haya afecto, seguridad y protección, dándoles actividades para su desarrollo personal, en lo educativo, social, afectivo y físico (Romero Garza, 2014); por otro lado, en éstas instituciones a las niñas y niños se les responsabiliza de cosas que corresponden a una edad mayor, abandonando el juego, por lo que se ve afectada su creatividad, entretenimiento, espontaneidad y asombro, sin olvidar los beneficios físicos, psicológicos, cognitivos y sociales que conlleva, en las casas hogar los niños se vuelven adultos, por lo que no existe un desarrollo conforme a su edad, tanto individual, como social.

Se recalca al juego como un derecho de las niñas y niños en cualquier contexto en el que se desarrolle; los elementos que se destacan en el *Artículo 31* de la *Convención de los Derechos del Niño* respecto al juego son primero reconocer la importancia del derecho al juego en la vida de los niños, siendo éste indispensable para que sea posible respetarlo y promoverlo, posteriormente se debe respetar que el juego es propiedad de los niños porque ahí es donde son libres, por lo que no se debe intervenir más de lo necesario en su organización, para que éstos no se sientan invadidos, y por último, se debe promocionar el derecho porque a pesar de que las niñas y niños siempre encuentran la forma de jugar, es importante que cuenten con el espacio y tiempo adecuado, dado que muchas veces en los procesos políticos y económicos no lo toman en cuenta y lo dejan de lado (Lester y Russel, 2011). dicho lo anterior, éste proyecto buscar llevar a cabo cada uno de éstos puntos, documentando la importancia del juego, respetando la individualidad de cada niña y niño dentro de la práctica y promoviendo y concientizando el derecho al juego, tanto hacia las niñas y niños, como hacia los mayores responsables de ellos.

La primera y principal institución con la que las niñas y niños tienen contacto es la familia, además de que es con quienes más pasan el tiempo, siendo éstas también las primeras escuelas del individuo, parte central en su desarrollo, sin embargo, las niñas y niños de las casas hogar no la tienen, o bien es disfuncional; las niñas, niños y adolescentes que cuentan con familia estando dentro de casas hogar, se deben de atender simultáneamente con el fin de reintegrarlos, además de que es necesario el seguimiento de egresados para que no sea algo contraproducente en su vida después de lo brindado en la casa hogar, se considera que la mejor institución para el desarrollo psicológico y social del niño es la familia, siempre y cuando se cuente con las condiciones adecuadas de higiene, seguridad y afectividad (Romero Garza, 2014). la familia es un factor primordial para el desarrollo de la niña y el niño, y cuando ésta es afectada por distintos fenómenos se hace disfuncional, siendo las niñas y los niños los más perjudicados porque están en plena etapa de desarrollo, teniendo maltrato y abandono, las principales causas por las que llegan a casas hogar (Dirección de Modelos de Atención del SNDIF, 2002)

Los padres, al ser el vínculo más cercano y afectivo que tienen los niños, son los encargados de dar el acompañamiento adecuado para que éstos adquieran nuevos aprendizajes a través de la transmisión de conocimientos, en otras palabras, en el proceso de aprendizaje, los niños parten de algo que no pueden hacer por sí solos, llamada zona de desarrollo real, y en éste caso, los padres les brindan las condiciones y el acompañamiento necesario para lograr que al final ya no necesiten la ayuda del otro, siendo este proceso la zona de desarrollo próximo, el cual es continuo porque nunca dejamos de aprender (Vygotsky, 2000); los padres muchas veces no son conscientes de lo que le enseñan a sus hijos y la dinámica que hay en la familia, por lo que muchas veces la relaciones entre los participantes no son las adecuadas, interviniendo muchos factores, como pobreza, adicciones, trabajo, entre otros; existe el “currículum educativo familiar”, el cual es oculto y muchas veces los padres de familia no son conscientes de éste, pero consta de la actividades con relación a la participación de los hijos (García Olalla, 2003).

Las teorías que demuestran que la institución familiar tienen un gran impacto en el desarrollo de la niñez son la teoría sistémica de Andolfi (1984) que consta de la conformación de subsistemas que se relacionan entre sí, a través de comportamientos y reglas establecidas en el núcleo, y al estar los subsistemas ligados, si algo le pasa a un miembro, por consecuencia, los demás son afectados, y la teoría ecológica de Bronfenbrenner (1987) donde la familia tiene la principal influencia porque es el primer entorno de las personas, siendo ésta un microsistema que juega a la realización de actividades, roles e interacción entre los individuos, para así saber cómo relacionarse con su entorno (Henao, Ramírez y Ramírez, 2007).

A lo largo de la vida se establecen relaciones con grupos sociales que son parte de la formación del comportamiento del individuo, partiendo desde lo general a lo particular, por ejemplo, todos se relacionan entre sí dentro de un mundo, y cada cual está dentro de un país, el cual consta de Estados, los cuales tienen colonias y calles, teniendo en cuenta que en cada grupo existen diferentes culturas, por lo que hay múltiples posibilidades para dar ejemplos de cada lugar por el que atraviesa el ser humano, porque se relaciona con la escuela, trabajo, entre otros, sin embargo, todos crecen dentro de una familia, sea biológica o no, entendiéndose como el núcleo con el que te desarrollas principalmente en la infancia; para Andolfi (1977) estos grupos

se entienden como sistemas que se conforman de múltiples microsistemas que están en una interacción activa, y para el autor, la familia es un sistema relacional, es decir, un todo orgánico que se conforma con diferentes miembros individuales, la cual está en una constante transformación, que a través de la socialización, reglas y normas establecidas, se permite observar que funciona y que no dentro de la convivencia, teniendo en cuenta que éste sistema está abierto a la interacción con otros sistemas dentro de la sociedad, los cuales influyen significativamente al comportamiento del individuo.

En concordancia, Bronfenbrenner (1987) en su teoría ecológica, el ser humano está conformado por diferentes sistemas, para él autor, el desarrollo parte de la relación que tiene el individuo con el ambiente en el que se rodea, sin embargo, a diferencia de la teoría sistémica, se ordena de lo más cercano a la persona, a lo más lejano, empezando por el microsistema, siendo éste el entorno más cercano, entrando aquí lo que es el hogar, la familia, la clase, etc., siguiendo con el mesosistema que es la relación e interconexión que existe entre los sistemas cercanos, continuando con los ecosistemas que son los entornos lejanos donde el individuo no tiene una participación activa, pero lo que pase en éstos influye e interviene en su desarrollo, finalizando con el macrosistema que es la cultura y las ideologías de cada una de las clasificaciones de los sistemas del individuo, en ésta teoría se ve al entorno en general, y en especial a la familia como parte fundamental en el desarrollo, por lo que sí está ausente o disfuncional, el individuo se ve afectado; éstas teorías son de utilidad en éste proyecto para la concientización de brindarle el apoyo de familia a las niñas y niños de casas hogar, así como mantener a medida que se pueda el entorno adecuado para su crecimiento.

Los padres, educadores, cuidadores, o la persona encargada del menor, deben de entender que el desarrollo es consecuencia de la educación y no sólo implica brindarles las necesidades biológicas, sino también la integración a la cultura, a las costumbres y tradiciones, al contexto social y a las normas que se deben cumplir, porque es la interacción con los otros, quien le dará herramientas para desarrollar su personalidad, por lo que la sociedad también asume el rol de la familia, y mientras cada miembro de la sociedad logre su desarrollo personal adecuado, el desarrollo comunitario será más armónico (Suárez y Vélez, 2018). por lo que al

tener diferentes miembros de la casa hogar con la ausencia o déficit de la familia, significa que éstos tienen un retraso o un desequilibrio en su desarrollo, por lo que la convivencia entre pares no es de crecimiento; la familia es parte fundamental para el desarrollo de la niñez; de acuerdo con Anderson y Bailey (2017) los padres son los primeros maestros en la vida, encargados en brindarles parte de la enseñanza a través de juegos, creando un vínculo afectivo y de confianza para que posteriormente jueguen con los demás, introduciéndolos a la socialización.

Los beneficios del juego familiar se hacen presentes, tanto en el adulto, como en el niño, siendo éstos la creatividad, el apego seguro, la competencia social, la comprensión de emociones ajenas, la regulación y control de las emociones y se ha demostrado que a los niños les gusta relacionarse más con padres creativos, expresivos y divertidos, que con padres serios que son firmes en su rol de superioridad poco pacientes, haciendo que los niños no se sientan ajenos con ellos (García Olalla, 2003); el derecho al juego se da por sentado en las familias, ya sea con padres, hermanos, primos, sin embargo, como se mencionó en el apartado anterior, muchos de los niños en casa hogar no cuentan con familia, o bien es disfuncional, por lo que su desarrollo y el juego se ve afectado.

El concepto de familia ha ido cambiando con los años, sin embargo, en éste proyecto se entiende por el vínculo de convivencia más íntimo que tiene el ser humano, siendo el lugar donde se vive la gran parte de vida, por consiguiente, la institución debe tomar el papel de la familia, asumiendo las responsabilidades que le corresponde, siendo los profesionales, las autoridades y los adultos más cercanos a lo que pueden llegar a ser los padres, también encargados de concientizar la importancia de reconocer, aplicar e involucrarse en el juego con las niñas y niños de estas instituciones; por otro lado, éste proyecto es desde la pedagogía social, la cual es una rama con objetivos específicos, principalmente desde las necesidades sociales, se trabaja en la teoría y en la práctica, así como en la educación no formal relacionada con la política, conociendo las funciones y disfunciones entre ellas en las situaciones de desigualdad y vulnerabilidad (Espinel Jaramillo, 2021).

La pedagogía social cumple un papel dentro de la educación en estos contextos y poblaciones, pese a que en los últimos años se ha extendido para cualquier contexto, ya sea vulnerable o no, ha formado mayormente parte de la educación hacia comunidades de riesgo y vulnerabilidad, entendiendo a las niñas y niños de casas hogar dentro de éstas como se ha explicado anteriormente, debido a las diferentes problemáticas con las que se enfrentan que impiden su desarrollo integral; a pesar de que a la pedagogía social, y por ende, al agente educativo les es imposible erradicar con las problemáticas sociales, debido a que solo se forma parte de un proceso de acompañamiento, es clave para ayudar a las personas y comunidades a construir sus propias formas de ser y estar, desde su bienestar que les permita vivir de manera digna en su contexto sociocultural (Úcar, 2018); los modelos que se retomaron van dirigidos a la educación formal, sin embargo, se quiere retomar los modelos que se proponen porque los problemas que se plantean dentro de lo escolar, también son parte de los contextos no formales, y si bien, estos modelos funcionan en un ámbito, también aportan en el otro.

Las situaciones de dificultad con las que las niñas y niños de este tipo de instituciones han crecido durante toda su vida, como las experiencias familiares, de clases sociales (pobreza, falta de apoyo social) y culturales, situaciones que si no se contrarrestan producen falta de confianza, baja autoestima, problemas de conducta, desmotivación, entre otras, se responsabiliza a los centros y la personas involucradas a disminuir estos factores, el primer modelo planteado es el del déficit cultural, el cual aborda programas de educación compensatoria, tal como lo dice su nombre, tiene como objetivo crear programas para compensar el déficit cultural, el segundo modelo es el de las diferencias culturales, haciendo responsable a la escuela de los fracasos de los alumnos, y el tercer modelo es el interactivo entre la clase social, la cultura, la familia, la escuela y el alumno, tal como lo dice su nombre, se encarga de mantener la interacción entre estos (Marchesi, 2014).

Este proyecto pretende ser compensatorio porque se propone dar a los niños la oportunidad de jugar cuando no la tienen, con la idea de concientizarlos respecto a su derecho para que lo integren a su vida diaria sin sentirse culpables, el segundo modelo no se retoma porque en ésta investigación y proyecto se busca darles a las niñas y niños la oportunidad de fracasar para que poco a poco pierdan el miedo al fracaso y puedan afrontar de una mejor forma las situaciones, y por último, al ser un proyecto de intervención, se necesita la interacción y la relación entre los participantes; por otro lado, entendiendo al juego como una herramienta pedagógica por todos los beneficios que conlleva, tanto en lo educativo, como en lo personal, la pedagogía social reconoce al juego como una estrategia y un derecho, por lo que una forma de promoverlo en las casas hogar es el *clown*.

Capítulo 2. El *clown* como proyecto de innovación educativa para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar

En el presente capítulo se habla acerca de cómo el *clown* se puede utilizar como herramienta educativa para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar, con la finalidad de conocer las diferentes técnicas y beneficios que conlleva para saber emplearlas como estrategias en las actividades de la intervención; en el primer apartado se define lo que es el circo, su origen, la diferencia del circo tradicional y contemporáneo, su evolución a través de los años hasta llegar a lo que es el circo social, el cual es un circo para todos que se ha enfocado principalmente en poblaciones vulnerables y en riesgo, como es en éste caso, que va dirigido a niñas y niños de casas hogar, es decir, hacia la educación no formal, sin embargo, se puede llevar a cabo en cualquier comunidad, incluso a la educación formal, y es el circo social el principal enfoque dentro de esta intervención por el hecho de relacionarse con la pedagogía social y formar parte de la educación social, mencionando las características pedagógico-didácticas que ofrece, su definición, origen, propósitos, beneficios individuales, y sociales, tanto en la manera de interacción, como forma de concientización y protesta hacia la exigencia de los derechos humanos, creando lecciones de vida, promoviendo así la cultura del circo y del arte.

El papel de los adultos es importante para generar espacios adecuados donde se pueda desarrollar el circo social y el juego, así como la responsabilidad de los profesionales o personas encargadas de las intervenciones para crear esos espacios, y las características que deben cumplir, explicando al circo social como un proceso de intervención novedosa de enseñanza aprendizaje para el desarrollo integral de las niñas y niños, donde es más importante el medio que el fin, por otro lado, se explica las características de la pedagogía social y sus diferentes formas de entenderla, al igual que las de educación social, su relación y cómo se implementan dentro de este proyecto de innovación educativa, además se describen algunos retos dentro de las intervenciones y qué hacer ante ellos; en el segundo apartado se retoma muy brevemente la historia del circo para entender de dónde se origina el *clown*, sus antecedentes y en qué ámbitos se ha desarrollado, para posteriormente, explicar la diferencia del *clown* y del payaso, el por qué se decide utilizar el término *clown*, y los principales tipos de payasos en el circo tradicional.

Cada individuo tiene un *clown* interno y en este apartado se explica el cómo se encuentra, se descubre, se construye y se crea, los retos que conlleva, sus características, enfocándose principalmente al fracaso, ridículo, humor y juego, la construcción de un número *clown*, sus beneficios, tanto individuales, sociales y educativos, observando al *clown* como herramienta y estrategia pedagógica lúdica que es parte de procesos de enseñanza aprendizaje a través de metodologías innovadoras del humor y de la risa, humanizando y sensibilizando los procesos de enseñanza aprendizaje, y el entorno donde se llevan a cabo, asimismo la aportación del *clown* al desarrollo integral, por otro lado, el *clown* al formar parte de las disciplinas del circo social, pretende principalmente fomentar los derechos de las personas, ayudando a las poblaciones vulnerables y en riesgo para ofrecerles una mejor calidad de vida a través del cambio social, la praxis y la investigación, sin embargo, no se discrimina porque se puede utilizar como herramienta educativa en todo tipo de población, y es importante que dentro de las intervenciones, se trabaje en colaboración con asociaciones y entidades sociales con los mismos intereses para darle más fuerza a la concientización, reflexión y transformación social que se pretende.

El papel del docente, o bien, en éste caso, del guía, se describe qué es lo que pretende *enseñar* en éste proyecto de intervención y cuáles son las características que debe cumplir, y las dos formas de ver la enseñanza del *clown*, cuál es la que se utiliza y cómo se lleva a cabo en éste proyecto de innovación a través del juego; en el tercer apartado se menciona que el *clown* aporta de muchos sentidos al desarrollo integral de las niñas y niños, tanto en la parte educativa, en la humana, como en la social, ya sea con las diferentes disciplinas de circo que el payaso puede aprender o con los propios beneficios que tienen las técnicas y herramientas *clown*. El juego es la principal característica utilizada en este proyecto de innovación educativa debido a los objetivos mismos, explicando que aporta al desarrollo integral, siendo una herramienta pedagógica excelente para un proceso de enseñanza aprendizaje más significativo y amigable para el educando, describiendo así los distintos lenguajes expresivos, los diferentes tipos de inteligencias, definiendo cada una y la relación que tiene con la enseñanza del *clown*, por lo que se argumenta que es una formación integral, es decir, holística, que se interesa más por el

proceso de enseñanza aprendizaje que por el almacenamiento de *conceptos* en sí, explicando la utilización de la educación basada en competencias desde aprender haciendo más que memorizando, con la finalidad de llevar el aprendizaje a su vida diaria, así como también, la manera en el que el docente o persona encargada tiene que ver al educando para que la intervención sea congruente.

2.1 Circo social como espacio educativo

Se le conoce al circo como un espacio, principalmente redondo y dentro de una carpa donde se muestran espectáculos de diferentes disciplinas, sin embargo, a lo largo de los años el circo se ha ido modificando, empezando con espectáculos ecuestres, pasando al adiestramiento con animales y trucos sorprendentes por parte de acróbatas, malabaristas, payasos, contorsionistas y equilibristas, habiendo en la actualidad un sin fin de posibilidades para hacer ya sea circo tradicional enfocado únicamente en la técnica y trucos, o circo contemporáneo siendo una mezcla entre diferentes artes escénicas como danza, teatro, música, circo, performance, etc., enfocado en la técnica, pero también a la expresión escénica, dándole un significado más profundo al espectáculo; por lo regular, el circo se entiende como un espacio de diversión, espectáculo y entretenimiento donde se pueden ver cosas imposibles y extraordinarias, siendo la carpa el lugar donde se desarrolla, sin embargo, el circo ha ido cambiando de acuerdo a las necesidades de la sociedad, por lo que el circo social nace desde el rompimiento de la perfección de técnicas, dándole la oportunidad a todos de ser parte y formarse para la vida, no existen preferencias, limitaciones u obstáculos, volviéndose totalmente inclusivo, siendo éste su principal propósito, un espacio donde todos aprenden de todos (Flórez y Laguna, 2016).

Al ser un espectáculo donde el asombro está siempre presente en los espectadores, llama la atención y la curiosidad de intentarlo, por lo que se considera fundamental abrir las puertas a la comunidad, donde todos puedan hacer circo, siendo éste inclusivo; por otra parte, el circo se considera como un arte escénico, y éstos tienen la capacidad de abordar diferentes temas, sirviendo como petición y protesta de cualquier colectivo, por lo que no sólo aborda la parte artística, sino la pedagógica y la revolucionaria, siendo de gran impacto en la sociedad (Zamora

Gómez, 2018). es por eso, que el circo social puede ayudar a la transformación social porque es la misma comunidad quien reflexiona acerca de su contexto para concientizar, comunicar y exigir sus propios derechos, a través del arte escénico.

El circo social es un movimiento que pretende acercar a los participantes de manera educativa, lúdica y didáctica sus diversas disciplinas, desarrollando, generando y promoviendo diferentes aprendizajes a través de una intervención; es importante que los participantes finalicen el curso con una muestra escénica porque les permite promover la cultura del circo, además de generar un sentido de pertenencia, ocupando un lugar en su comunidad y encontrándose a sí mismos dentro de un grupo, recordando que regularmente la población a la que va dirigida el circo social es una población en riesgo y vulnerabilidad, normalmente excluida; el trabajo en equipo en la creación de un espectáculo crea una responsabilidad compartida y es principalmente en las calles donde se desarrolla, creando una relación y un vínculo más cercano con su comunidad, además de que se promueve el arte comunitario, adquiriendo una dimensión política (Alcántara, Llotje y López, 2009). en concordancia, comparando al circo tradicional, con el circo social, éste último no busca la perfección y la belleza del espectáculo, sino la transformación de los participantes y de su relación con el entorno que los rodea, siendo el espectáculo una parte importante dentro de la intervención porque los participantes muestran lo aprendido, pasando de ser *marginados* a ser un *grupo de circo* (Zamora Gómez, 2018).

El circo social promueve la participación de la comunidad, siendo fundamental las muestras y espectáculos en espacios públicos, invitándolos a formar parte con la finalidad de que la comunidad vaya creciendo, sin obligar a nadie a su participación, pero si incitándolos y motivándolos; el circo social fue creado en los años noventa y es un proyecto de puertas abiertas, por lo que los participantes son libres de elegir si quieren asistir o no, es una mezcla entre la intervención social y las artes circenses, dirigido principalmente a las poblaciones vulnerables, permitiéndoles expresarse y crear un nuevo tipo de relación con su sociedad, comunicarse con ella desde su posición e insertarse de una manera positiva, los valores que más se fomentan son los de la convivencia y los de la inclusión (Belesaca Chacha, 2015).

Se considera que los artistas en general deben ser valorados y monetizados con lo justo porque el trabajo previo a una función es muy largo y requiere de mucho esfuerzo, sacrificios y disciplina, sin embargo, no toda la población tiene la posibilidad económica de acercarse al arte debido a sus propias condiciones, por lo que son sumamente valiosas las propuestas de arte comunitario porque así todos pueden acercarse y adquirir los beneficios que conlleva; el circo social surge desde el interés investigativo de diferentes problemáticas que se enfrentan las poblaciones vulnerables y la necesidad por parte de los profesionales de la educación por implementarlo con acciones pedagógicas como forma de construir procesos solidarios, artísticos y culturales, siendo los adultos los responsables de mediar y facilitar los espacios para que las niñas y niños se sientan seguros a fin de solicitar y ejercer sus derechos, haciéndolos libres de opresión y obligaciones impuestas por la cultura (Flórez y Laguna, 2016). dicho lo anterior, las personas encargadas de promover el circo social deben dar las mejores condiciones para que éste se lleve adecuadamente y pueda cumplir todos los objetivos planteados, concientizando así a todas las personas la importancia de la inclusión social y el tejido comunitario.

El circo social busca que el arte vaya más allá de lo estético con la finalidad de aprovechar todos los beneficios que éste brinda y poder generar el desarrollo integral, principalmente en las niñas, niños y jóvenes, y haya un crecimiento tanto individual, como social, tal como se considera, para cambiar a la sociedad, se debe empezar por uno mismo y esos granitos de arena que se van aportando, poco a poco serán la transformación social que se pretende; en el circo social se combina la educación artística y la educación social para que las artes sean capaces de convertirse en una herramienta de desarrollo global y de crecimiento personal, por lo que es importante que los que lleven la intervención tengan las capacidades pedagógicas y una perspectiva social (Zamora Gómez, 2018).

Cada una de las artes circenses tienen diversos beneficios por sí solas, ya sean físicas como coordinación, motricidad, equilibrio, condición, o de valores como perseverancia, disciplina, motivación, entre otras, el circo social aporta a estos beneficios con los suyos como el respeto, la colaboración, la comunicación, etc., por lo que la fusión de ambas tiene un gran impacto en el desarrollo de las niñas y niños; la alegría, el juego y la creatividad son los motores

de la transformación individual y colectiva del circo social, por lo que es casi seguro que los participantes tengan el deseo de regresar porque se les fomenta la motivación con lo que les gusta, desde la diversión (Belesaca Chacha, 2015). los seres humanos por naturaleza buscamos hacer cosas que nos hacen felices, por lo que al ser el juego, la diversión y la creatividad parte característica de las niñas y niños, y siendo estos aspectos parte del circo social, van a buscar seguir realizando lo aprendido dentro de las intervenciones.

Las intervenciones realizadas son con el propósito de beneficiar a las niñas, niños y jóvenes en situaciones vulnerables, observando sus necesidades que guían la propia intervención, siendo ellos los principales receptores, sin embargo, los beneficios se ven reflejados como una cadena, impactando desde la parte individual, como colectiva dentro del grupo, hasta a su propio entorno porque las niñas, niños y jóvenes son capaces de tener una inserción positiva, concientizando al ambiente que les rodea y generando una mejor comunicación con su comunidad, por lo que el circo social es de gran impacto en la sociedad en general; es una herramienta psicosocial que va dirigida principalmente a las niñas, niños y jóvenes en riesgo social, teniendo un impacto benéfico en ellos, pero a su vez, a su propia comunidad, siendo ésta una intervención novedosa (Zamora Gómez, 2018).

El circo se caracteriza por las habilidades extraordinarias que se realizan, sin embargo, en el circo social no se busca crear profesionales del circo, y su objetivo no es lograr técnicas perfectas con trucos casi imposibles, lo importante dentro del circo social es la aportación del crecimiento personal y colectivo de los participantes, a través de un desarrollo de habilidades físicas, psicológicas, sociales y emocionales, es decir, se plantea un proceso de enseñanza-aprendizaje integral; se ve al circo social como un medio y no como un fin, de manera que le da un nuevo sentido a las técnicas circenses, transformándose en una herramienta de intervención hacia la formación de un ser humano integral, dándoles a los participantes un nuevo sentido de vida, con valores, autoestima, disciplina, compañerismo, tolerancia, trabajo en equipo, concentración, entre otros, las cuales inspiran a que ellos quieran a su vez ser transmisores de lo aprendido (Pineda, Herrera y Hernández, 2014). haciendo que la comunidad crezca cada vez más.

En concordancia, el circo social es un proceso de enseñanza-aprendizaje de las artes circenses con el principal objetivo de la inclusión de personas en situaciones de riesgo social, donde lo importante no es el resultado, si no el proceso formativo, fomentando la justicia social, el crecimiento personal, sus fortalezas, talentos, autoconfianza y habilidades sociales (Zamora Gómez, 2018); por otro lado, algo valioso que ofrece el circo, es que transforma las lecciones de circo a lecciones de vida, por ejemplo, en los malabares, cada que cae una pelota se levanta y se vuelve a intentar, desarrollando la perseverancia, llegando a un punto que sale el truco, fomentando la autoestima y la motivación, además de que la lección de vida es que muchas veces se presentan situaciones difíciles, pero no se debe permitir caer, siempre levantarse, seguir adelante, intentarlo múltiples veces hasta llegar al objetivo y la meta, por lo que el circo social cumple un papel fundamental porque es el que orienta a la concientización de estos aprendizajes a través de las actividades que ofrecen las artes circenses.

En grandes rasgos, el circo social es una alternativa y estrategia artística que promueve la participación e integración, creando vínculos sociales y un tejido comunitario, a través de nuevas formas de explorar y convivir con la comunidad, brindando una formación integral con la práctica recreativa y artística, con la finalidad de contribuir a una transformación de la realidad en la que las niñas y niños están inmersos, permitiéndoles salir de lo cotidiano, siendo éste una experiencia compartida. con los propósitos de crear conciencia e interés en la comunidad de la formación de las niñas y niños, fomentar el autoconocimiento y superación de las adversidades sociales, desarrollar y fortalecer sus habilidades, crear una posición crítica y reflexiva en cuanto los hechos sociales que acontecen, promover e impulsar los valores (Flórez y Laguna, 2016); el circo social es un espacio seguro, lúdico, creativo, comunicativo y de aprendizaje social, que permite que los participantes salgan de su ambiente social vulnerable (Belesaca Chacha, 2015).

La pedagogía social es una disciplina o rama de la pedagogía, o bien, una ciencia de la educación que tiene como objeto la educación social; éste objeto se puede comprender de diferentes maneras, ya sea que se tome a lo social como objeto o sujeto, es decir, la primera se centra en la educación social del individuo directamente y en la segunda se piensa que la sociedad es la que ejerce educación a través de diferentes medios indirectamente, por otro lado, también se puede entender cómo hacer del individuo un ser político y un súbdito del Estado, o bien, la educación social es la que educa a la sociedad (Quintana Cabanas, 1984). en éste proyecto de innovación educativa se utiliza la educación social hacia el individuo y hacia la sociedad, sin querer invadir su propia cultura, pero si dirigir hacia la concientización y reflexión en las niñas y niños respecto a su derecho al juego y a los adultos de la importancia que tiene en el desarrollo integral de las niñas y niños, por lo que es fundamental brindarles las condiciones necesarias para que jueguen.

La pedagogía social se entiende de tres maneras, la primera se basa en la parte psicológica, es decir, en la personalidad del ser humano, enfocándose en sus distintos aspectos (emocional, físico, social, mental...). siendo cada uno el objeto de estudio, intervención y atención de la educación social y que sobre cada aspecto pueden construirse disciplinas o ciencias, como la pedagogía social, la segunda se basa en la parte sociológica porque consta de los destinatarios a los que va orientada la educación social, los cuales son todos los que requieren atención educativa particular debido a carencias sociales en las que se encuentran y que pertenecen a una población en conflicto o en riesgo, y la tercera que se basa en lo social, siendo dirigida a todos los contextos sociales, es decir, a los contextos educativos no escolares, aunque se recalca que no debe de haber discriminación porque cualquier institución o contexto de intervención educativa es social, por lo que aunque *preferentemente* va a dirigida a contextos educativos no escolares (no formales). no se ve como algo *exclusivo* (Romans, Petrus y Trilla, 2020).

De acuerdo con lo anterior, se considera que a pesar de que la pedagogía y educación social se pueden entender de diversas maneras, más que verlos por separados, se deben de integrar o tomar lo que se necesite de acuerdo a los propios objetivos de la intervención, viendo a la pedagogía social como distintas posibilidades para la aplicación de la educación social, en éste caso, se realiza un proyecto de intervención educativa, en un contexto no escolar (no formal) que tiene la finalidad de promover el derecho al juego en las niñas y niños de casas hogar, siendo ésta una población en riesgo y vulnerable, además de que a través del juego se le dará énfasis a la parte integral del ser humano (mental, emocional, físico, social...). y a su vez fomentar la reflexión y concientización en la sociedad respecto a la importancia que tiene el juego en la vida de las niñas y niños; definiendo a la pedagogía social como “la ciencia de la educación social a individuos y grupos, y de la atención a los problemas humano-sociales que pueden ser tratados desde instancias educativas” (Quintana Cabanas, 1984, p. 25)

La pedagogía social va dirigida normalmente a los sectores de riesgo y vulnerabilidad, sin embargo, no discrimina, puede intervenir en cualquier contexto social; los principales ámbitos de la educación social es la educación de adultos, la animación sociocultural y la educación especializada, la primera tal como menciona su objeto va de acuerdo a la edad, su destinatario va dirigido a los adultos, el segundo es más flexible y abierto porque su destinatario no tiende a clasificarse, pudiendo trabajar con adultos, niños, mayores, jóvenes, etc., mientras el tercero se centra en individuos, sectores y colectivos, principalmente niños, niñas y jóvenes en situaciones desfavorables de riesgo, vulnerabilidad, inadaptación o marginación social, siendo sus principales objetivos la integración, resocialización, normalización, inserción, reinserción, entre otras, todas enfocadas a la relación con su propia comunidad y contexto social (Romans, Petrus y Trilla, 2020). por lo que en éste proyecto nos enfocaremos en ésta última porque se pretende intervenir y trabajar con las niñas y niños de casas hogar, las cuales se consideran en situación vulnerable y de riesgo, con la finalidad de promover el derecho al juego a través de las técnicas y herramientas *clown* que servirán para que tengan una relación más positiva con su entorno.

Al hacer una intervención educativa, se pueden encontrar diferentes retos, y uno de ellos es la resistencia de los participantes de una invasión a su espacio, cultura, hábitos y vida, lo cual se considera completamente normal y aceptable, es por eso que antes de intervenir, se tiene que estudiar a las personas y al contexto con el que se va a trabajar, llegar con herramientas pedagógicas y un enfoque social para estar abiertos a cualquier contexto o situación que se presente, además es importante llegar como un guía más que como alguien que da órdenes; los intereses, necesidades y dinámicas propios de una institución burocrática suelen hacer que se olviden de sus propósitos y carácter instrumental de facilitar el aprendizaje, siendo incongruentes con sus propios objetivos asignados al inicio para la institución, los cuales permiten o aseguran la permanencia de ésta misma, sin embargo, se suelen realizar funciones y acciones que obstaculizan y distorsionan la comunicación (Jares, 1999).

Un objetivo importante de la educación en general es adquirir las competencias sociales necesarias para la adaptación y el éxito social, pero para eso se debe pertenecer al grupo, ser valorado, apreciado, tomado en cuenta y tener la oportunidad de contribuir, siendo la educación social dentro de la pedagogía social responsable de construirlo, por lo que las instituciones educativas y sociales pretenden formar, interiorizar y dar sentido a las identidades, sin embargo, muchas de las acciones educativas escolares y sociales dirigidas a los ciudadanos de otras culturas son dudosas debido a que la construcción de la identidad se pretende generar a través de las relaciones de poder, haciendo que el participante se sienta ajeno a su propia identidad porque se la imponen, sintiéndose invadido, de manera que la educación social está obligada a iniciar toda acción intercultural a partir del respeto a la cultura de origen del ciudadano (Romans, Petrus y Trilla, 2020).

La educación pretende ayudar al individuo a establecerse en la sociedad, y la educación social es la ayuda del desarrollo social del individuo, tanto a nivel comunitario, interpersonal, cívico y político sin embargo, antes de eso se debe observar si se está siguiendo su naturaleza o bien, se violenta, aunque la educación social busque insertar al individuo correctamente en la sociedad, no se debe olvidar que si se interviene en poblaciones de riesgo se debe educar para la participación social, sin ningún tipo de relación de poder (Quintana Cabanas, 1984, p. 25); la pedagogía social se puede dar en cualquier contexto educativo con una institución ya establecida, sin embargo, al no discriminar y que muchas veces va dirigida a poblaciones vulnerables, puede que las niñas y niños no se acerquen al principio a pesar de saber que necesitan de ayuda, sin embargo, en el caso del circo social, una de sus estrategias es el espectáculo en calles para llamar la atención y así la comunidad tenga el interés de acercarse, participar y formar parte del grupo, es importante que estos grupos de circo social se establezcan como institución y cuenten con profesionales especializados, principalmente con herramientas pedagógicas y un enfoque social, para así poder lograr los objetivos esperados.

La pedagogía social y la educación social son un desarrollo importante y significativo porque establecen nuevos espacios de educación, por lo que surge una necesidad de institucionalizar y profesionalizar tales espacios, siendo la finalidad de la pedagogía social de que a través de la práctica se puedan obtener resultados eficaces, transformación y crecimiento social e individual a través de la intervención social y educativa, buscando la inclusión, la adaptación, la socialización y el aprendizaje social (Orte y March, 2001); se piensa que la educación se da únicamente en la escuela, sin embargo, la educación y el aprendizaje se da en todos los contextos sociales porque a través de la experiencia y socialización con el entorno y cultura también se generan aprendizajes y comportamientos; por lo que la educación es responsabilidad de toda la sociedad, las relaciones, la cultura, el deporte y los espectáculos también son factores pedagógicos (Romans, Petrus y Trilla, 2020).

El circo social al ser un espacio educativo donde se generan aprendizajes a través de las técnicas del circo para el desarrollo integral del ser humano, especialmente en las niñas, niños y jóvenes, su ámbito es la pedagogía social porque a través de la educación social se dirige a poblaciones fuera del contexto educativo, con la finalidad de generar comunidad y desarrollar habilidades físicas, sociales, mentales y emocionales, y en éste caso, dirigida a niñas y niños de casas hogar en situación de riesgo y vulnerabilidad, buscando una integración positiva dentro de su entorno social, haciendo presente su derecho al juego; el circo social se puede llevar a diferentes espacios, y ha estado presente en diversos ámbitos, como en la prevención de niños/as y jóvenes en alta vulnerabilidad, en payasos de hospital, experiencias de circo en rehabilitación de niños/as en situación de calle, drogodependientes o infractores de ley, entre otros (Pérez Daza, 2008).

El circo social rompe la división entre el arte y lo social, convirtiéndose en una acción educativa, siendo ésta una educación para la participación; en la sociedad actual es difícil encontrar espacios para el aprendizaje donde se promueva el saber participar, siendo el circo social un espacio de participación que se habita desde el saber, querer y poder (Alcántara Alcántara, 2022); la educación social usa al circo social porque ofrece disciplinas que no son competitivas, con la finalidad de reforzar la educación integral, fomentando el pensamiento crítico, creativo y cooperativo, por lo que el educador debe de ayudar a superar retos que generen motivación y actitudes positivas (Zamora Gómez, 2018); éste proyecto de innovación pedagógica pretende utilizar al circo social a través del *clown*, promoviendo la participación de las niñas y niños dentro de su comunidad, ejerciendo y reflexionando sobre su derecho al juego para su desarrollo integral, y posteriormente se puedan relacionar con su entorno de manera positiva, y a la par concientizar a los adultos a ésta necesidad que tienen

En la actualidad se sabe que la escuela no es la única institución donde surge el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto que se divide en educación formal, no formal e informal, siendo la primera una institución que consta de una certificación oficial que te va subiendo de grado, es decir, la escuela (primaria, secundaria, preparatoria, universidad...). la segunda la cual sigue siendo estructurada en programas e instituciones, pero no es obligatoria (museos, zoológicos, casas hogar...) y la última que se da el aprendizaje en el entorno social (familia, amigos, vecinos...). siendo éstas tres parte de un proceso de enseñanza y aprendizaje en el individuo; el circo social surge como proyecto comunitario y diferente desde la necesidad de cambiar y proponer nuevas líneas investigativas en cuanto a la enseñanza-aprendizaje, reconociendo que éste proceso se puede llevar a otros espacios fuera del contexto escolar, con el uso de la creatividad y la innovación tanto de los que planean los programas de circo social, como en los propios niños y niñas, haciéndolos protagonistas de su propio aprendizaje, por lo que es necesario cambiar la idea que se tiene sobre que el aprendizaje se da únicamente en la escuela, sino que también se da en cualquier contexto social (Flórez y Laguna, 2016).

Generalmente, el circo social se da en el espacio de la comunidad, es decir, en las calles, sin embargo, también se ha hecho presente dentro de instituciones, tanto formales, como no formales, y de eso dependen los objetivos de la intervención; los principales objetivos de manera general del circo social son que ayuda a las personas a decidir por sí mismos, promoviendo la autogestión, respetando los procesos de cada participante, como también a decidir colectivamente por medio del trabajo en equipo, a sentirse parte, valorado y reconocido, generando vínculos y compromisos compartidos, donde el espacio sea un lugar de satisfacción de intereses y necesidades, los acerca a su propia comunidad de una manera positiva con la ocupación del espacio público, generando un lugar donde se puedan compartir experiencias, desarrollando estrategias frente a las problemáticas a las que se enfrentan, sin embargo, llega a pasar que los participantes utilizan éste espacio como forma de evasión de sus propia realidad, por lo que hay que cuidar que el espacio debe enfrentarlos a través del desarrollo de habilidades de discusión y reflexión (Pérez Daza, 2008).

Cada disciplina de circo tiene diferentes beneficios para el desarrollo, tanto físicos, mentales, emocionales y sociales, hay intervenciones que llevan a cabo todas las técnicas de circo (malabares, equilibrio, acrobacia, *clown*, danza aérea...) y hay otras donde solo utilizan unas cuantas o solo una, todo depende de los objetivos de la intervención, la planeación y el tiempo; los beneficios de manera general del circo social que protegen la vida de las niñas, niños y jóvenes son que fomenta el diálogo, la escucha, el respeto, apoyo, contención, acompañamiento, manejo de emociones, la autoestima, la resiliencia, la confianza, el sentido del humor positivo, la capacidad de decisión, entre otras (Zamora Gómez, 2018); el circo social es un marco pedagógico donde se aprende y se pone en práctica competencias ciudadanas debido a que se desarrolla en el espacio socioeducativo, favoreciendo la relación dentro del grupo de intervención, como en su comunidad, o fuera de ella, generando un ambiente que favorece en cuanto a competencias democráticas, el respeto, la convivencia, la resolución de conflictos de manera positiva, los derechos humanos y la dignidad de las personas (Alcántara Alcántara, 2022).

En el circo social no hay un maestro que ordena o impone reglas, sino el aprendizaje se da de manera colectiva a través de experiencias compartidas; es un espacio de convivencia y de trabajo horizontal, que pretende generar diálogo y construcción colectiva para la transformación tanto del individuo, como del entorno, a través de fomentar los valores y aprendizajes de vida adquiridos (Alcántara, Llotje y López, 2009); es un espacio de compartir saberes y aprendizajes a través de diferentes actividades en cuanto a las disciplinas del circo, generando un espacio de confianza, respeto y diversión, para así, disminuir la importancia que tienen las dificultades de la vida (Flórez y Laguna, 2016). sin embargo, tal como se menciona en el párrafo anterior, no se pretende evadirlas, sino manejarlas y enfrentarlas positivamente a través de la comunicación e integración social, con ayuda del desarrollo de habilidades (físicas, mentales, emocionales y sociales).

Cuando el circo social se da dentro de instituciones es más complejo, debido a que los participantes ya tienen toda una experiencia e idea de la institución, por lo que muchas veces se resisten a recibir algo por parte de ésta, es por lo mismo que es muy importante la manera en que los responsables de llevar a cabo la intervención lleguen con una mente abierta y una actitud que inspire confianza en los participantes; aunque la institución es quien da la oportunidad de generar la experiencia de circo social, los participantes tienen una percepción negativa de la misma, sintiendo que la institución se aprovecha de ellos, por lo que es importante fomentar dentro de la intervención la participación, el empoderamiento y la autogestión, para que lo que aprendan durante la intervención, puedan seguir haciéndolo y aplicarlo a su propia vida (Pérez Daza, 2008).

La persona que lleva a cabo la intervención para generar un vínculo más cercano con las niñas y niños es necesario que llegue con una actitud positiva, entendiendo que va a ser un guía y no una autoridad; la persona formadora es quien acompaña enseñando la técnica, pero relacionándose para ayudar a superar retos y poner nuevos límites, con la finalidad de que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea de convivencia, generando actitudes positivas en las niñas y niños tanto individual, como en grupo a través de sus propios logros, ayudando a que se relacionen de una manera positiva con su comunidad (Alcántara Alcántara, 2022). este tipo de mediación del profesor permite acompañar a los alumnos, respetando su libertad, ayudando o interviniendo cuando sea necesario (Tanasovici, Santos, Ontañón y Coelho, 2022). por lo que es importante que las personas que lleven a cabo éste proyecto de intervención educativa les interese el bienestar de las niñas y niños de casas hogar en cuanto a su derecho al juego, para tener la principal motivación dentro de la intervención, además deben estudiar el contexto a profundidad de las niñas y niños, tener herramientas pedagógicas y un enfoque social.

El papel de educador no trata de transmitir teorías porque se aprende y reflexiona con la práctica, por lo que en éste proyecto de intervención no se pretende llegar a explicar a los educandos qué es un derecho, por qué deben jugar, etc., sino a través de la experiencia y de las actividades se alentará a la reflexión del por qué es importante el juego dentro de sus vidas para el desarrollo integral; las características personales, interpersonales y profesionales que se debe tener para llevar a cabo el circo social son la empatía al servicio de los aprendizajes individuales para crear una conexión con el contexto del grupo, paciencia que facilita la emergencia de aprendizajes individuales y colectivos, proximidad y motivación que ayuda a crear un vínculo, desde el recibir, acompañar y cobijar, responsabilidad, ser un ejemplo en el autocuidado y en el compartir, tener buen humor para un aprendizaje placentero, ser perseverante, tener un aprendizaje continuo, desde la investigación, capacitación y estudios, renovando y actualizando los aprendizajes para la enseñanza, generando una evolución constante, inspirada en curiosidad, comunicación, tener claridad y organización al transmitir el conocimiento, tener escucha y observación activa, vocación, liderazgo, identidad, coherencia, disposición, ética (Oviedo, Merellano, Pazos y Toro, 2022).

En la actualidad, las niñas y niños no cuentan con espacios seguros para jugar libremente debido a la delincuencia, por lo que tienen que estar acompañados por los padres de familia que normalmente no tienen o no se dan el tiempo para hacerlo, es importante que el espacio de la intervención sea adecuado para las actividades que se planean hacer, donde los participantes se puedan sentir libres y seguros; durante las sesiones, los responsables deben organizar las condiciones de un espacio seguro de manera física y emocional (Belesaca Chacha, 2015) por lo que son necesarias más políticas sociales que apoyen los proyectos que les dan un espacio donde puedan correr y saltar libremente sin ninguna preocupación (Zamora Gómez, 2018). siendo importante que cada vez haya más proyectos como éste que le dé a las niñas y niños el espacio a jugar, debido que es un derecho vital en su vida y fundamental para su desarrollo integral.

El circo social es para todos, por lo que éste debe ser flexible y adaptable a cualquier población con la que interviene y situación que se le atraviese; el circo social se adapta y se construye según el contexto en el que se desarrolle, siendo una herramienta educativa que puede aplicarse a cualquier ámbito, trabajando de forma individual, grupal y comunitaria, fomentando el desarrollo integral que permite la mejora del individuo y la relación con su entorno, donde los aprendizajes no pretenden quedarse únicamente en el lugar de intervención, sino se busca llevarlos a diferentes espacios, a otros proyectos y a la misma vida (Alcántara Alcántara, 2022). gracias a los distintos lugares donde se ha aplicado el circo social, se reconoce dentro de la comunidad educativa.

Al realizar la búsqueda de información en cuanto al circo social como espacio educativo, mucho se encontró desde el para qué y por qué de las intervenciones, sin embargo, hay muy poca literatura acerca del cómo se lleva a cabo desde el ámbito pedagógico educativo; por lo que es importante recalcar a los autores siguientes por subcategorizar las características pedagógico-didácticas que ofrece el circo social; de acuerdo con Oviedo, Merellano, Pazos y Toro (2022) el circo social va desarrollándose cada vez más a nivel educativo que genera experiencias de aprendizajes en el ámbito educativo formal, no formal e informal, por lo que se vuelve un fenómeno el cual se tiene que estudiar, mencionando los aspectos didácticos circenses que se consideran dentro del circo social dividiéndolos en tres subcategorías, entendiéndose la primera como identidad del despliegue que se caracteriza por tener herramientas lúdicas creativas que sirven como medio educativo para orientar los procesos de enseñanza, facilitando el aprendizaje, el cual genera una identidad artística educativa, la segunda como elementos de organización que cumple con la adaptación y flexibilidad de la intervención dependiendo del contexto social, individualizando los aprendizajes, respetando el proceso y validando los resultados, y la tercera como sentido y horizontes, refiriéndose al desarrollo integral que ofrece el circo social a través de sus diferentes disciplinas, más allá de la técnica, destacando el valor social y político.

De acuerdo con esas características de intervención del circo social, éste proyecto busca que a través de las herramientas y técnicas *clown*, se pueda promover el derecho al juego en las niñas y niños de casas hogar, desde actividades lúdicas y recreativas que fomentan el desarrollo integral, y siempre adaptándolas al contexto de cada individuo y grupo; dicho lo anterior, donde se amplió más a detalle lo que es el circo social, pedagogía social y educación social, se puede entender que al hacer ésta intervención estamos utilizando la pedagogía social a través de la educación social, siendo el circo, o en éste caso el *clown* una herramienta y estrategia pedagógica, transformando el circo a lo que es el circo social, porque va más allá de únicamente la técnica, dirigiéndose más a lo pedagógico y al desarrollo social.

2.2 El *clown* como sujeto y agente educativo

La historia del circo es importante para entender de donde surge el *clown*; los antecedentes del circo y del teatro de calle se da en el circo romano que incluía las luchas del hombre contra la bestia, los gladiadores y las carreras de cuadrigas de caballos, y estaban dentro de un desfile donde había percusiones e instrumentos de viento interpretados por 10 actores-comediantes que usaban máscaras, cuyo propósito era hacer reír con acrobacias y movimientos de equilibrio fallidos o ridículos, posteriormente, surge el carnaval como una forma de liberarse a través de actos cómicos, siendo las personas quienes se transformaban con disfraces y máscaras, celebrando y expresando con libertad sus sentimientos más profundos para después volver a su vida de carencias y miseria, siendo en la cultura medieval que aparecen en diversos lugares y momentos muchos personajes que formaron parte del carnaval, siendo los trovadores, los juglares, los bufones, los saltimbanquis, los *clowns*, los mimos, el loco del rey, los músicos y los bailarines, y a lo largo de los años, fueron cambiando y perfeccionando, hasta encontrar su propia identidad, convirtiéndose en una serie de disciplinas artísticas y profesionales (Blancas y González, 2017).

El *clown* no sólo aparece en el circo, al ser un personaje cómico, se da en diferentes ámbitos; en la antigua Grecia había unos escritos llamados tragedias, las cuales eran historias que representaban las situaciones trágicas que les pasaban a la personas y que para los dioses eran graciosas, es ahí donde nace la comedia, luego se empezaron a realizar dramatizaciones de dichas historias, con la intención de darles vida, las cuales se presentaban ante los dioses como una forma de entretenimiento, pero realmente estaban llenas de conciencia social, política, cultural y económica, y con el paso del tiempo se utilizaron como forma de protesta para mostrar a la sociedad las inconformidades, y es ahí donde el *clown* toma un papel protagónico para la sociedad, siendo el más aceptado, con mayor acogimiento e impacto, por su versatilidad y adaptabilidad a aquello que quería transmitir, pasando de ser un personaje cómico y de entretenimiento, a ser una figura representativa ante la expresión social (Cifuentes Arroyave, 2023).

Se considera que el *clown* nace cuando un ciervo quiso criticar y hacer parodia de algún personaje de la nobleza, imitando sus gestos, personalidad y vestimenta, posteriormente, fue evolucionando y tuvo la necesidad de aprender otras artes, como la música, literatura, malabares, acrobacia, danza y actuación, es en la Edad Media cuando surge el maquillaje blanco que lo caracteriza, trabajando en solitario, en Londres, en el siglo XVII, los descendientes de los *clowns* medievales crearon el circo moderno, siendo Phillip Astley el primero en establecer una nueva forma de espectáculo a través del ecuestre, realizando actos acrobáticos a caballo en una pista circular, donde aparece el escenario de un circo tradicional, ahí los *clowns* eran jinetes torpes con vestuarios estridentes, permitiendo la aparición de dúos y tríos, presentándose la pareja clásica del *clown*: Cara Blanca y Augusto, después, es a finales del siglo XIX que los *clowns* de Europa entran al circo de Phineas Barnum en los Estados Unidos, y para inicios del siglo XX el circo mexicano cuenta con espectáculos circenses de gran calidad de producción y trabajo artístico, y es ahí donde el pueblo sustituyó la palabra *clown* por la de payaso, teniendo una gran aceptación y evolución, lo cual los llevó a los teatros, a la calle y a la televisión (Blancas y González, 2017).

El circo tiene diferentes disciplinas artísticas, ya sea malabares, equilibrismo, acrobacia, técnica aéreas, contorsionismo... y el *clown* es una de ellas, siendo en español payaso; ha habido discusiones acerca de que si existe una diferencia entre *clown* y payaso, para algunos autores es lo mismo, y para otros no en cuanto al estudio, investigación, herencia familiar, profesión, etc.; en esta investigación se entiende al *clown* y al payaso como sinónimos, cumpliendo las mismas características que se retoman para los propósitos de ésta intervención educativa, sin embargo, se decide tomar el concepto *clown* porque a lo largo de la investigación se percata que la literatura que se enfoca en estudiar al circo como un fenómeno investigativo, se refiere como *clown* al término *payaso* cuando éste se convierte en un objeto de estudio, es decir, cuando es un elemento de investigación, y ya hay toda una estructura y estrategias pedagógicas para las técnicas y herramientas hacia el aprendizaje.

Se generó una resistencia al término *clown* por el hecho de que es en inglés e invade el legado de la herencia del payaso criollo de circo, sin embargo, en la actualidad, el *clown* está presente en el medio, en la literatura y en el teatro, por lo que el payaso y el *clown* ahora es el mismo lenguaje artístico que se desenvuelve tanto en el escenario teatral, como en obras de texto, en los cuales se desarrolla los criterios del circo, la diferencia está en la capacidad creadora del intérprete y cómo éste lleva a cabo el oficio, el payaso es autodidacta, espontáneo y normalmente se tiene una tradición familiar, de modo que sus características se adquieren por herencia, y el *clown* es metodológico e investigador en cuanto a la expresión singular de cada quien, utilizando los estudios y recorridos artísticos del actor de teatro, por lo que da la posibilidad a que todos puedan acceder a una enseñanza *clown* sin necesidad de la herencia familiar (Moreira, 2015).

Cada persona tiene su propio *clown* interior y normalmente es únicamente en teatro donde se puede ir descubriendo porque en el día a día se encuentra escondido debido a que conforme se va creciendo, se generan estructuras sociales de lo que está bien y mal en el comportamiento, lo cual va formando una personalidad de apariencia; en teatro se utiliza la técnica *clown* como herramienta para que el autor pueda descubrir su personaje cómico, el cual es auténtico porque parte de la realidad de su propio ser, exagerando las características de su

personalidad y su corporalidad, generando la espontaneidad en su manera de reaccionar, tanto de forma psicológica, como física, por lo que el *clown* se va desarrollando poco a poco mientras se va auto descubriendo, y está en constante cambio porque el ser humano es cambiante por naturaleza debido a sus propias experiencias (Saavedra Meza, 2019).

A lo largo de la historia han surgido diferentes tipos de payasos, sin embargo, los principales del circo tradicional son el Cara Blanca y el Augusto, el primero se caracteriza por un maquillaje totalmente blanco y cejas pintadas, con un vestuario elegante y extravagante, su personalidad es seria, ordenada y estricta, principalmente actuaba de forma independiente, y posteriormente hizo equipo con el Augusto, un payaso totalmente en contraste con el Cara Blanca, se caracteriza por su nariz roja y su vestuario que no suele ser de su talla, puede ser muy grande o muy chiquito, su personalidad es desordenada, torpe, libre, inocente y espontánea, de manera que se podría decir que el cara blanca representa al adulto, y el Augusto al niño, sin embargo, el *clown* fue evolucionando; por ende, aparece el *clown* contemporáneo que utiliza las diferentes técnicas de circo, como malabar, acrobacia, magia, etc., y ha ido cambiando el vestuario y el maquillaje, abandonando la clásica nariz roja para tener personalidad propia (Blancas y González, 2017). por tanto, se puede haber mucha variedad de *clowns*, porque se crea de la unicidad de cada persona.

Las disciplinas artísticas, además de brindar herramientas creativas, sensibilización, exploración y descubrimiento, también son un lenguaje de expresión, por lo que son políticas y se han utilizado como forma de protesta, reflexión y concientización, de manera que el *clown* y el circo social se ha encargado de aportar a la sociedad para una mejor calidad de vida; la búsqueda del propio *clown* es un proceso marginal y se abre del sistema como un payaso que nada sabe, pero también es una estrategia que ayuda al individuo a poder decir lo que quiere desde esa posición, por lo que indaga en el proceso de crecimiento y socialización incorporando los códigos de sus mayores, además de que su estudio permite un tiempo para conocerse a sí mismo, compartir, encontrar propias convicciones y verdades en beneficio con el bien común, haciendo que el grupo donde se desarrolla tenga una mejor relación, siendo éste un ejercicio de salud mental y alegría interior, por lo que el *clown* sabe perder, y pone en primer lugar el valor

del otro, aportando a lo social, y a la reflexión para una mejor calidad de vida, utilizando una máscara de humor para superar el desconcierto y la injusticia que ve y que sufre (Moreira, 2015).

En esta investigación se pretende promover el derecho al juego a través del *clown* en las niñas y niños de casas hogar, así como la reflexión de los adultos acerca del mismo; en una investigación acerca de los payasos vascos que crearon un modelo educativo se menciona que su inspiración por el cual empezó y se realizó fue por los acontecimientos de la sociedad, con el fin de satisfacer los derechos de las personas, por lo que el trabajar en valores desde una perspectiva inclusiva era fundamental como herramienta pedagógica debido a que al tener influencia y acercamiento con los menores y su entorno tienen un impacto directo e inmediato en la vida de éstos, es así como se dieron cuenta que la educación, la cultura, el mundo artístico y el trabajo del payaso era transformador, el payaso socioeducativo desarrolla la democracia cultural comunitaria, es decir, promueve una sociedad inclusiva basada en la democracia, teniendo como finalidad el mejorar la comunidad y promover el cambio social a través del payaso, por otro lado, al trabajar con temas importantes y acontecimientos de la sociedad, se necesita reflexionar e investigar, por lo que se acercan a la praxis de la Investigación-Acción (Gana, Huegun y Rekalde, 2019). parte de la metodología que se utiliza en este proyecto de innovación educativa.

El *clown* no aparenta, es auténtico y humano, se guía por su intuición y sus impulsos, es un maestro de la improvisación, por lo que está completamente vulnerable y expuesto, tanto al fracaso, como al ridículo, pero es eso lo que lo hace único y tan entretenido; el *clown* muestra la parte más humana de todo ser humano, es imperfecto, con errores, por lo que está siempre expuesto al ridículo, sacando la espontaneidad de manera genuina cuando trata de disimular una inseguridad que experimenta en una situación, conectando automáticamente con las emociones, las cuales hacen que surjan reacciones corporales o de personalidad que normalmente no suceden, siempre rescata el lado bueno de los sucesos, así sea el peor de los fracasos, provocando la reflexión en el espectador, recapacitando sobre sus emociones y sus comportamientos, siendo el fracaso muy importante porque humaniza y concientiza sobre lo vulnerable que se puede

llegar a ser, y como todos los seres humanos son vulnerables al ridículo, todos llevan un *clown* dentro, el cual es único, original y auténtico de cada persona (Saavedra Meza, 2019); por otro lado, quien quiera profesionalizarse en la técnica *clown* debe entender que la improvisación también se entrena, aunque ésta se crea que es espontánea requiere de ejercitación para el autoconocimiento de gestos, corporalidad, reacciones, etc.

El humor de cada persona depende de factores individuales como son las experiencias y la personalidad, y factores sociales como son la cultura, contexto histórico y el entorno en el que se rodea, de manera que el humor no puede ser universal, por lo que es importante que al hacer una escena *clown* primero se investigué el contexto del público para saber cómo acercarse, sin lastimar u ofender.; la vida es pura tragedia, sufrimiento injusto e incomprensible y todo se puede volver comedia pero esto va a depender de cómo evoluciona la sociedad y su cultura, es más complicado que las personas más involucradas emocionalmente al hecho puedan reír que las que son menos cercanas, sin embargo, lo que se intenta buscar al final es que se logre distanciamiento emocional de un episodio para aceptar reírse de las tragedias propias con su debido tiempo porque no es fácil y no es el mismo proceso para todos los involucrados (Gené, 2019); al enseñar *clown* se pretende que los individuos aprendan a reírse de sí mismos y de sus fracasos, sin embargo, no es una tarea sencilla porque intervienen las experiencias y emociones.

El circo se caracteriza por el riesgo que corren los artistas a la hora de realizar trucos, sin embargo, se considera que la técnica *clown* es donde se corre más riesgo, incluso más que el acróbata, éste está en constante entrenamiento, tiene más dominado el truco, y hay probabilidades de que falle, pero es menos, y el *clown* al tener que interactuar con el público, está en constante improvisación y adaptación, siendo vulnerable al fracaso, además de que comúnmente, el mayor miedo del ser humano es el ridículo, lo cual también es una característica principal del *clown*; el miedo es un elemento muy presente que tiene el clown porque está en constante encuentro con lo desconocido, lo cual trae consigo la exploración, rompiendo con su realidad y vivenciando una experiencia frente al público, por lo que es un ritual de sacrificio, sin embargo, es una herramienta para la espontaneidad de muecas de asombro, susto y sorpresa que caracterizan al *clown* (Moreira, 2015).

El ser humano normalmente evita hacer el ridículo por miedo al qué dirán o qué pensarán porque su estatus social corre el riesgo de ser afectado, esto hace que pretenda controlar cada situación en la que se enfrenta, sin embargo, en la vida intervienen muchos factores que hace que no todo puede estar controlado y es por eso que muchas veces se tiene muy poca tolerancia al fracaso, siendo éste un factor importante en la autoestima del individuo; ser un actor *clown* no es fácil porque no todos están dispuestos a conocerse desde el dejar de pensar, y actuar desde la emoción y la intuición, aceptando los fracasos normales de la vida y con todo eso seguir como si nada hubiera pasado, con la misma emoción del inicio, el actor *clown* no evita el ridículo porque sabe que es parte de la vida y como ama la vida, también ama el ridículo, perdiendo el miedo a fracasar, siendo éste un aliado de esta técnica porque es a partir de ahí donde nace el *clown* de cada quien (Saavedra Meza, 2019); dicho lo anterior, el *clown* da un aprendizaje significativo de vida, ayudando a superar los miedos y fomentando la resiliencia.

El ridículo se da desde no saber qué hacer y de actividades que se realizan desde la ingenuidad, las cuales ayudan a que surjan gestos espontáneos y graciosos, sin embargo, esto implica un riesgo emocional porque vuelve vulnerable y expone a la persona a través de un conflicto, debido a que pierde el control de la personalidad propia, apareciendo estilos de la vida adulta y de la vida social, generando el mundo de la risa, de la simpatía y de la compasión de uno mismo (Moreira, 2015); algunas actividades que se realizan dentro de éste proyecto de innovación educativa surgen de la improvisación, y al ser el ridículo un aspecto que nace de la espontaneidad, las niñas y niños se muestran vulnerables, sin embargo, se pretende generar en el grupo la confianza y el respeto para que éstos se sientan seguros y en libertad de hacer lo que quieran sin miedo a ser juzgados.

El número de *clown* se desarrolla con diferentes etapas, primero se tiene que definir el personaje, ¿cuáles son sus características físicas, de personalidad, vestuario y maquillaje?, segundo, el contexto en el que se encuentra, y tercero, el conflicto por el que atraviesa, ¿qué quiere el personaje y qué se lo impide?, para después llevarlo a escena donde hay inicio, desarrollo y final; la estructura de la escena del *clown* básicamente es que trata de solucionar un problema que normalmente él mismo ha causado sin poder solucionarlo, generando conflicto tras conflicto, siendo su vida una desgracia, sin embargo, es la humanidad que el actor tiene ante el fracaso lo que hace que al público le guste porque se encuentra consigo mismo, empatizando con su propia vida y experiencias (Gené, 2019); el conflicto es parte fundamental dentro de los números *clown* porque es éste el que lo vuelve divertido y le da un propósito al personaje, tropezando múltiples veces para al final lograrlo, sorprendiendo y dando una lección de vida al público.

Es fundamental que dentro de esta intervención se cierre con un número *clown*, para que las niñas y niños puedan mostrar lo aprendido y sentirse reconocidos, sin embargo, se debe tener claro que no se busca crear el número *perfecto* porque no formamos profesionales del *clown*, sino algo que las niñas y niños hayan creado y les cause diversión; el *clown* está conectado con su infancia y actúa desde el aquí y el ahora, conectando con sus mundos imaginarios, saltando de uno a otro fácilmente, logrando atrapar al espectador, haciéndolo parte de su propia realidad, por lo que las características del *clown* son similares a las de las niñas y niños, es muy apasionado, vive cada momento con intensidad, se entrega totalmente a lo que está haciendo, con disposición de aprender y explorar nuevas cosas, siendo sus emociones el motor e impulso para sus acciones, es voluble, sociable, comunicativo, expresivo, aventurero, libre, vulnerable, espontáneo y transparente, por lo que hace muy fácil identificarse y empatizar con él (Saavedra Meza, 2019).

Los niños quieren ser como los adultos y los imitan, el *clown* hace lo mismo, y a la hora de hacer las acciones mira al público, si causa risa, significa que funcionan y las puede seguir haciendo hasta llevarlas al extremo, si no, debe buscar otra alternativa, las pausas entre cada acción dan la oportunidad al *clown* de asimilar lo que ocurre y qué provoca en el público, y de

igual forma es el tiempo que el público tiene para entender lo que está ocurriendo con el *clown* (Delgado Martínez, 2013); el número tiene que ser atractivo y divertido para todos, tanto para las niñas y niños, jóvenes y adultos, fomentando en estos últimos la capacidad de recordar su infancia.

El *clown* vive totalmente entregado al presente, no tiene una vida o historia por detrás, por lo que sus cambios de humor pueden ser repentinos porque se permite que a través del asombro y de la sensibilidad reaccione desde la honestidad del ser humano que es, sin enfocarse en la emoción, pudiendo transitar sin violencia, para tolerar la frustración ante las dificultades de las circunstancias; la búsqueda del individuo de su propio *clown* causa sensación de malestar, desequilibrio, fragilidad, pero eso hace que descubra con asombro, reaccionando sin violencia ante los eventos (Borras Rueda, 2008); el intérprete del *clown* si pretende hacer reír, pero el personaje no busca hacerse el gracioso, simplemente lo es, y esto lo consigue ocupándose realmente en las acciones que realiza, queriendo hacer bien su trabajo, pero al no conseguirlo causa la risa, siendo el mejor fracasando.

La técnica *clown* comparte elementos con otras artes como el juego teatral, la comunicación, etc., sin embargo, lo que caracteriza al *clown* es que retoma éstas características desde lo más simple para el conocimiento de uno mismo (Mejía, Paredes y Correa, 2017); y el *clown*, a diferencia de otras artes escénicas, rompe con la cuarta pared, es decir, no quiere mostrar una historia o habilidades, ejecutándose de manera directa, siendo un artista que muestra al público que es únicamente espectador, el *clown* no memoriza textos, convive, desarrolla una cercanía, un reflejo y crea en conjunto con el público, tomando el camino más largo, con tropiezos y dificultades hacia su objetivo y propósito; el payaso mientras menos marque, prepare y piense su escena, más funciona porque se basa en la capacidad de acción-reacción que desarrolla con el espectador, por otro lado, el payaso si tiene una meta clara, pero decide tomar el camino desconocido, complejo y más largo (González González, 2023).

Es la mirada y el gesto las principales herramientas de la técnica *clown* para que esto suceda; la mirada es una parte fundamental para el *clown* porque a través de ella logra comunicarse, informar, conectar, compartir emociones, sentimientos y sensaciones que muchas veces con palabras no consigue, además que con ella genera un vínculo de complicidad y confianza con quien lo observa; utiliza sus gestos para comunicar, expresar sus pensamientos, hace mímica e imita para aprender o dominar nuevas habilidades (Saavedra Meza, 2019); la mirada es el reflejo del alma, con ella se expresa lo que se siente por dentro (emociones) y los gestos es una herramienta de comunicación que muestran tanto las emociones, como el contexto en el que se encuentra.

Al ser el *clown* único y original de cada persona, y al ser parte de un proceso de autodescubrimiento, el docente, en éste caso el acompañante, no tiene del todo claro lo que va a enseñar, por lo que éste no se debe considerar alguien que transmite conocimientos exactos, sino que guía al alumno para encontrar sus propias características de personalidad y habilidades, por lo que el resultado sorprendente de descubrimiento es para ambos; en la enseñanza de *clown* se debe soltar al alumno aunque diga que no sabe cómo hacerlo, con la finalidad que entre al juego y se confronte con su autonegación de su saber para que finalmente descubra el saber, es decir, al ser el *clown* único del individuo, se debe enseñar algo que no se sabe, algo incierto, incluso para el que enseña, no lo conoce hasta que el propio alumno lo manifiesta, y éste debe saber cómo conducir para que rompa esquemas que lo atan a modelos y mandatos con la finalidad que descubra por sí mismo el saber a través de una búsqueda de sus propias intuiciones y expresiones artísticas, por lo que el *clown* es un ejercicio, un espacio, una práctica y una enseñanza liberadora y emancipadora (Moreira, 2015); el *clown* rompe y se libera del sistema impuesto por la propia sociedad, saliendo del molde.

Diferentes áreas profesionales han adoptado al *clown* y al circo empleándolas en procesos de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías basadas en el humor y la risa por los beneficios que éste conlleva, además que es una forma de innovación en cuanto a la enseñanza tradicional, se considera una herramienta y estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo dentro de la escuela, aunque mayormente se lleva a cabo con el circo social en el ámbito no formal; la técnica *clown* se ha convertido en una estrategia pedagógica lúdica para humanizar el proceso educativo porque se interesa por las emociones humanas y a través del humor sensibiliza tanto a los docentes, como a los estudiantes involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo el entorno social y fomentando una comunicación asertiva y humana, buscando formar un vínculo entre la comunicación emocional y la académica, flexibilizando el proceso didáctico, brindándole la oportunidad de innovar al campo pedagógico para descubrir nuevos métodos de educación aplicados desde el reconocimiento de habilidades, capacidades, formas de ser y de aprender de cada estudiante, respetando las características propias de cada uno, en la parte emocional, en sus conocimientos, sus propias experiencias y contextos sociales, fortaleciendo el proceso formativo, tanto para los docentes, como para los alumnos (Saavedra Meza, 2019).

Se pretende aplicar una metodología que produzca placer, donde las niñas y niños se sientan protegidos en todos los sentidos (físico, emocional, psicológico, social...). así como desarrollar en las personas que guían la intervención motivación, creatividad e innovadoras herramientas para un aprendizaje y una intervención significativa; en la infancia de cada uno es donde habita el *clown*, y como herramienta educativa hace que los estudiantes vean al mundo con una lógica de juego y amor, desde la mirada del niño interno de cada persona, desarrollando habilidades creativas personales y de socialización, además de que no solo favorece a los estudiantes, también a los docentes en innovar y fortalecer sus estrategias metodológicas porque ofrece muchas posibilidades, herramientas, actividades motivadoras y divertidas desde la pedagogía del humor que guían el aprendizaje a través de la risa y el juego, solo es cuestión de quien guíe la intervención tenga creatividad e imaginación para planificar y experimentar (Prado Reyes, 2015).

El humor viene acompañado de la risa, y ésta conlleva muchos beneficios fisiológicos, psicológicos y emocionales, siendo parte de la técnica *clown*, y al aplicarse en el ámbito educativo promueve un ambiente más divertido y relajado, reforzando una mejor relación entre los participantes del grupo; la risa sagrada es fundamental para el *clown* socioeducativo porque fomenta el bienestar, la consideración, la cohesión, y la comunicación, fortaleciendo los lazos y la relación entre las personas, y ésta se busca a través del amor, respeto, comunión y distensión (Duran y Úcar, 2022). además de que uno de los principales propósitos de la enseñanza del *clown* es aprender a reírse de uno mismo y de los demás con respeto y aceptación; la risa provocada por el *clown* implica aprendizaje porque se necesita inteligencia para auto conocerse y reírse de uno mismo (Borras Rueda, 2008) y pasa de ser una ofensa a un regalo cuando se acepta sin juzgarla, por lo que al conseguirla se vuelve un éxito (Carrasco, 2020).

La enseñanza del *clown* es integral porque conlleva distintas formas de aprendizaje, herramientas y técnicas que benefician y fortalecen habilidades físicas, emocionales, psicológicas y sociales; el *clown* abarca diferentes lenguajes expresivos a través de actividades, la expresión artística se da en la creación del personaje, desde el vestuario, personalidad y maquillaje, la expresión literaria está en el lenguaje y comunicación en su relación con el otro, y la expresión musical se da en las intervenciones pedagógicas a través de instrumentos, música y baile , creando una estimulación multisensorial, por lo que brinda un acompañamiento pedagógico integral que propone intervenciones con estrategias de arte, disfrute y aprendizaje (Cifuentes Arroyave, 2023). además de que el aprendizaje es más hacia la vida por el autoconocimiento que se da, para así poder tener una mejor relación con el entorno que les rodea; por lo que el *clown* fomenta la inteligencia intrapersonal, la cual es fundamental para desarrollar la inteligencia interpersonal (Carrasco, 2020). lo cual es importante para construir una mejor sociedad y comunidad.

Dentro de una intervención, principalmente en la que se trata de divertirse y jugar para el aprendizaje significativo, es importante que quien o quienes estén a cargo tengan una actitud positiva, la mente abierta para explorar, que se involucren tanto en el juego, como en el sentir de los alumnos porque esto permite empatizar y generar confianza, favoreciendo a que la intervención sea más sencilla y placentera; el pedagogo debe divertirse enseñando, para así contagiar al otro con esa misma emoción porque el humor motiva, entretiene, genera un ambiente sano, consigue mejorar y agilizar los procesos cognitivos, hace los ratos más agradables y amenos, fomenta la memoria, la actitud positiva, la inquietud por saber y aprender, siendo éste un reto para los educadores actuales, por otra parte, así como la mirada es importante para el *clown*, también lo es para el pedagogo porque así genera confianza y una adecuada interacción para el proceso enseñanza-aprendizaje, percatándose del sentir, el pensar, y el actuar del aprendiz.(Saavedra Meza, 2019).

Hay dos formas de ver a la enseñanza del *clown*, la primera que construye un lenguaje teatral a partir de un personaje, y la segunda es la enseñanza que el *clown* deja, sin embargo, los dos se caracterizan de la voluntad de aprender y de enseñar, por lo que corresponde a los interventores considerar el contexto y la expectativas del que aprende, pero si el maestro no está activo y en constante investigación sobre el teatro, la mímica y el clown, pierde el sentido profundo artístico y ético (Moreira, 2015); sin embargo, al ser una intervención donde no se busca formar profesionales del *clown*, sino emplear herramientas y actividades de éste para acercar a las niñas y niños al juego, no se pretende que los encargados de la intervención sean totalmente estudiados del tema, se debe conocer el contexto, tener herramientas pedagógicas, un enfoque social y muchas ganas de compartir; en ésta intervención se hace énfasis en la enseñanza que el *clown* deja en cuanto al aprendizaje de vida, como al derecho al juego.

La investigación del modelo educativo de los payasos vascos menciona la importancia de trabajar en colaboración con asociaciones y entidades sociales para difundir mensajes latentes en la sociedad actual, defender los derechos sociales, responsabilizar a la sociedad de la educación de las niñas y niños, promover la educación participativa y comunitaria y su evolución constante, por lo que su modelo es autodidacta, en persistente búsqueda y transformación, de ensayo y error, siempre con un por qué y un sentido educativo de acuerdo con el momento, los cambios de la propia sociedad, las nuevas necesidades emergentes y el contexto histórico, por lo que se requiere de creatividad y un continuo proceso de reflexión, para así llevarlo a la práctica tanto en la educación formal, como en la no formal y en la informal (Gana, Huegun y Rekalde, 2019). de manera que se hace la invitación de ver a este proyecto de innovación educativa como una forma de emplear y promover el derecho al juego en diferentes comunidades, para expandir la reflexión de éste, así como la flexibilidad de hacer las modificaciones pertinentes de acuerdo al contexto con el que se trabaja.

En éste proyecto de innovación educativa se promueve el derecho al juego en la niñas y niños de casas hogar, por lo que la intervención se va a centrar principalmente en actividades de juego, haciendo que la experiencia sea divertida y permitiendo que las niñas y niños puedan interpretar situaciones y experiencias diarias tanto propias, como externas o imaginarias; la técnica *clown* se profundiza en el juego, pero no sólo es jugar por jugar, cada juego se va enlazando con el siguiente, siendo un proceso donde se vive un momento presente y que está en construcción, y a nivel educativo hay una conexión del conocimiento anterior con el que se está a punto de aprender, además, el juego no se basa en competencia, sino ganar es perder, siendo el fracaso una oportunidad de descubrir un nuevo aprendizaje, viendo lo positivo en lo negativo, fomentando la participación activa, la resolución de situaciones, la interacción y la comunicación, haciendo del proceso más autónomo y humano porque parte de la sensibilización del sujeto mismo (Mejía, Paredes y Correa, 2017)

El *clown* vive en su propio juego que utiliza como medio de comunicación para transmitir y crear un discurso de diálogo, un juego que nunca abandona, aunque esté en constante fracaso, por lo que el éxito del *clown* es que sepa jugar tanto con el error, como con el acierto (González González, 2023); el juego se aplica en ésta intervención como herramienta para la reflexión en las niñas y niños de la importancia que tiene éste dentro de sus vidas; el juego está todo el tiempo presente en la vida del *clown*, por lo que es un elemento de la técnica que no se puede ignorar, teniendo que ser considerado en la educación porque hace del aprendizaje más atractivo y significativo, fomentando la motivación, la exploración, el conocimiento, las habilidades, la comunicación, la socialización, la resolución de problemas, la pertenencia, disminuyendo el miedo al fracaso y al ridículo, siendo el juego y la risa parte importante en el entorno educativo (Saavedra Meza, 2019); el juego es una búsqueda de la expresión del *clown* y cada uno de ellos debe durar el tiempo necesario hasta lograr la integración y la comodidad del grupo.

2.3 El *clown* como elemento de desarrollo integral del niño

En el primer apartado del presente capítulo se menciona que el circo cuenta con diferentes técnicas (malabares, danza aérea, equilibrio, acrobacia, contorsión, *clown*...) y cómo éstas se utilizan como herramientas educativas en el circo social, teniendo grandes beneficios en el desarrollo integral de las niñas y niños, por consiguiente, en este sentido, el *clown* tiene una gran ventaja, pues lo interesante en él, es que puede ser y hacer todo lo que se le dé la gana, por lo que puede implementar diferentes disciplinas de arte y de circo a su persona, permitiendo que aprenda cualquiera y así desarrolle más habilidades físicas, psicológicas, emocionales y sociales, teniendo así una formación integral; desde los orígenes del arte escénico se les pedía a los artistas que bailaran, cantaran, entre otras, por lo que siempre fue de carácter multidisciplinario con la finalidad de buscar y encontrar su propia integridad, siendo entonces, también una característica del *clown* en la construcción del personaje, desarrollándose de manera compleja e integral (Blancas y González, 2017).

Por otro lado, centrándose únicamente en la técnica *clown* como herramienta para un desarrollo integral de las niñas y niños, está compuesta por tres lenguajes expresivos, el musical, el artístico y el corporal como parte de su total sensibilización y comunicación; el musical que permite expresar sentimientos, emociones e ideas a través de sonidos, ritmos, altura, intensidad, duración, generando una estimulación multisensorial, el artístico que permite crear y transformar la realidad, fortaleciendo la expresión libre a través de la imaginación y la creatividad, y el corporal que permite el autoconocimiento y la interpretación de roles, utilizando el cuerpo como una forma de comunicación para expresar sentimientos, emociones, creando experiencias significativas, teniendo conciencia del espacio, desarrollando independencia y autonomía porque muestran capacidades por sí solos, fomentando su seguridad (Cifuentes Arroyave, 2023).

Los distintos lenguajes expresivos se deben considerar en los procesos de enseñanza-aprendizaje porque permiten que las niñas y niños desarrollen el conocimiento de sí mismos, del otro y de su entorno a través de sus sentidos, creando así sus características personales de manera integral; los lenguajes expresivos son importantes en la educación y en los procesos de aprendizaje porque sensibilizan y desarrollan una estimulación multisensorial dentro de su realidad además de que dan herramientas y conocimientos de sí mismos, del otro y del entorno, por lo que ayudan a construir la identidad, preferencias, habilidades y destrezas, fortaleciendo el desarrollo de las niñas y niños (Cifuentes Arroyave, 2023); por otro lado, tal como se menciona en el capítulo 1, el juego es un factor primordial en el desarrollo integral de las niñas y niños en la vida en general, siendo la principal característica que predomina y que está presente todo el tiempo en la enseñanza del *clown*, por lo que contribuye al desarrollo armónico que se pretende a través de ésta técnica.

La característica principal de las niñas y niños es el juego, y éste normalmente se considera como un pasatiempo, siendo excluido muchas veces por los adultos porque se pretende crear seres humanos *funcionales*, pensando que el juego sólo es una pérdida del tiempo, sin embargo, ayuda a fortalecer habilidades de manera integral (física, psicológica, emocional y social). además de que es una herramienta educativa excelente para un aprendizaje significativo, generando que las niñas y niños tengan mayor disposición a aprender y disfruten del proceso; el juego es una necesidad vital porque fomenta el equilibrio humano, sin embargo, para las niñas y niños es una actividad especial, pues no requiere responsabilidades o limitaciones, siendo importante mencionar que no solo sirve como medio de diversión, aventura, exploración, experiencia, y entretenimiento, sino también es una muy buena experiencia de aprendizaje debido a que fomenta el sano desarrollo integral de la personalidad infantil, generando su individualidad e independencia, atendiendo la parte intelectual y la social, por lo que aprende a insertarse en su entorno y a relacionarse con otros, permitiendo la socialización, fortaleciendo la participación, comunicación, liberación, confianza, autoestima, imaginación y creatividad, además de que ayuda a descubrir nuevas habilidades, por tanto, es un proceso de educación completa indispensable para el desarrollo físico, psicológico y social del niño (Herradora, Olivas y Cruz, 2013).

Se menciona que el *clown* proviene de la infancia, por lo que es igual que un niño, y en consecuencia, el juego también es una de sus características principales, y qué mejor que las herramientas y técnicas de un *clown* que se dedica a jugar, acompañen a las niñas y niños en su proceso de aprendizaje y reflexión acerca de su derecho al juego; el juego es una herramienta para la interacción, integración, la construcción de conocimientos y la creación de espacios agradables para el aprendizaje, además es fundamental para el bienestar individual y para el desarrollo social porque fomenta la observación, la atención, la concentración, la memoria, la expresión de ideas y emociones, la capacidad tanto de entender el entorno, como entender al otro y la comunicación asertiva (Mejía, Paredes y Correa, 2017); por ende, el juego fomenta el desarrollo individual y social, es decir, integral, y la aplicación de éste dentro de los espacios donde se da un proceso de enseñanza-aprendizaje hace del lugar un ambiente de placer.

El juego favorece en el desarrollo físico, psicológico y social; en la parte física fortalece las habilidades motoras gruesas, aprendiendo a controlar su cuerpo, conociendo y relacionándose con el mundo que los rodea, en lo social genera experiencias directas con su ambiente, haciéndose conscientes de su entorno cultural, compartiendo, observando y socializando con el otro, ayudándole a prepararse para insertarse en la sociedad, y en lo psicológico el niño a través de lo que observa día a día y del juego permite crear escenarios, transformando su realidad, fortaleciendo la imaginación (Herradora, Olivas y Cruz, 2013) es así que el juego desarrolla la personalidad y las características propias de las niñas y niños, además de fortalecer las habilidades sociales y la capacidad de adaptación; favorece el desarrollo de los diferentes aspectos en el niño, su conducta, las habilidades sociales y el fortalecimiento de las capacidades físicas, además de que el juego es una actividad espontánea y no hay control en el resultado, fomentando la adaptación y la autonomía (Delgado Martínez, 2013).

En una formación integral, se debe atender las diferentes inteligencias que según Gardner (1983) son la lingüística, la musical, la lógico-matemática, la cinestésico-corporal, la espacial, la intrapersonal, la interpersonal y la naturalista, las cuales a continuación se describen y se explica cómo se relacionan con la enseñanza a través de las técnicas y herramientas *clown*; la inteligencia lingüística se sitúa en el hemisferio izquierdo del cerebro, desarrolla la autoexpresión, la creatividad, el lenguaje oral y escrito que permite utilizar las palabras correctas y de manera efectiva, haciendo asertiva a la comunicación para el medio social y educativo, siendo fundamental desde muy temprana edad para el desarrollo en plenitud, el dominio práctico del lenguaje y de habilidades importantes para asumir un rol en la sociedad (Zoila de las Mercedes, 2013). a través del juego empleado con el *clown*, las niñas y niños desarrollan comunicación para establecer las reglas del mismo, fomentando el respeto y la participación, además, dentro de ejercicios de improvisación se emplea el lenguaje y la creatividad de emisor y receptor en relación con uno o varios compañeros, recibiendo y apropiándose de la propuesta, generando comunicación y una fluidez dentro de la escena que se está creando.

La inteligencia musical se sitúa en el hemisferio derecho del cerebro y es la habilidad de escuchar, entonar, reconocer timbre, y ritmo, teniendo la capacidad de crear e interpretar formas musicales, siendo ésta, la primera inteligencia que se desarrolla en los seres humanos y la cual, si se conecta con el desarrollo cognitivo, también fortalece otras habilidades del intelecto (Tejero Sirgo, 2018). en el *clown* se juega mucho con el ritmo, se podría decir que a través de éste, se mueve y expresa sus emociones, también introduce silencios que marcan el ritmo a las reacciones tanto del *clown*, como del espectador, además de que muchas veces, se utilizan como herramientas instrumentos, música, canto e incluso la creación de ritmo a través del propio cuerpo.

La inteligencia lógico-matemática es la capacidad de usar los números de manera correcta, y con eso dar soluciones a problemas matemáticos, se emplea mayormente cuando se utilizan en la demostración con argumentos, conceptos complejos, abstracciones, la interpretación de gráficos y figuras, el razonamiento deductivo e inductivo, haciendo de los aprendizajes más duraderos y significativos (Aquino Fernández, 2019). si el *clown* decide ser malabarista, se aplica esta inteligencia porque se utilizan y se aprenden ciertos códigos matemáticos para lograr hacer trucos tanto sencillos, como complejos, conectando además con la inteligencia musical y con la inteligencia cinestésico-corporal porque se marcan los tiempos y el ritmo con ayuda de los números, y se manejan los objetos con destreza, asimismo, en los ejercicios de improvisación para creación de escenas que se menciona anteriormente, están marcadas por el tiempo, también a veces utilizando los números para establecerlo, por otro lado, a pesar de que no se desarrolla la capacidad de resolver problemas matemáticos, si la habilidad de resolución a problemas en los casos que se está expuesto al fracaso.

La inteligencia cinestésico-corporal es la capacidad de usar el cuerpo con precisión, tiene dos formas de desarrollarse, la primera, manejando los objetos con destreza, fortaleciendo la habilidad de las manos para transformar elementos, fomentando la percepción de medidas y volúmenes, y la segunda, teniendo el control del cuerpo y del movimiento, desarrollando fuerza, equilibrio, velocidad, coordinación y flexibilidad, por lo que se desarrolla la motricidad fina y gruesa, además de tener la capacidad de que a través del cuerpo y del movimiento se expresan ideas y sentimientos, es esta inteligencia la que facilita el cumplimiento de los objetivos personales, pasando de la intención a la acción (Urbina Olórtegui, 2020). en los juegos de roles que tienen como finalidad encontrar características propias, tanto de personalidad, como corporales en la creación del personaje, se utiliza mucho la deformación del cuerpo, el movimiento y la gestualidad, además que al representar algo normalmente se utiliza el cuerpo para comunicar porque muchas veces se hace todo con mímica, desarrollando la habilidad de coordinación y disociación para que sea claro el objeto y el lugar que se está representando, por otro lado, también se hacen ejercicios de reacción, por lo que se trabaja las velocidades.

La inteligencia espacial desarrolla la capacidad de la ubicación del espacio, el poder representarlo mentalmente y moverse en él (Carapia Arizmendi, 2013). en el *clown* a través de la mímica se debe estar consciente mentalmente del espacio para que haya lógica en lo que se quiere representar, además de que se usan principalmente dos direcciones de movimiento que son en línea y en curva que por medio de la práctica, se perfecciona esta técnica, desarrollando así la inteligencia espacial, además de distintos juegos que se emplean que hacen uso del espacio y al estar dentro, se debe estar consciente de él; la inteligencia intrapersonal es la capacidad de desarrollar la percepción de sí mismo, el autoconocimiento, para así poder evaluar la manera de actuar ante distintas situaciones, sabiendo cómo interpretar y orientar la propia conducta, es decir, conocer los aspectos internos, la habilidad de reconocer, ponerle nombre a las emociones y a los sentimientos para después saber hacia dónde dirigirlos, fomentando la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima, valorando y confiando en lo que uno hace (Borja y Luzuriaga, 2010). el individuo en la búsqueda de su propio *clown* tiene que auto conocerse porque es de sus características personales desde donde se construye el personaje, sin apariencias, ni juicios.

La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás, la percepción de los estados de ánimo, sentimientos, intenciones y motivaciones, así como las diferencias que tienen, y a través de eso poder interactuar y relacionarse de manera efectiva tanto con el otro, como en grupo, teniendo la habilidad de conservar las relaciones interpersonales por largo tiempo porque se interesan en los problemas y situaciones de sus amigos (González, González y Sandoval, 2013). en el juego a través del *clown*, al trabajar en equipo se fomenta la comprensión, la escucha, el respeto, la consideración y el entendimiento del otro, además de que en actividades donde se necesite que una persona o un grupo se pare al frente a mostrar algo que ha creado, se requiere la inteligencia interpersonal para observar más allá de lo que miran los ojos.

La inteligencia naturalista se caracteriza por tener empatía, integración, adecuación, conexión y armonización con el mundo natural, reconociendo la relación que tiene el ser humano con la naturaleza, y ésta se da a través de prácticas de apropiación del entorno, fortaleciendo la indagación, el reconocimiento, la concientización y el entendimiento del mismo, generando habilidades que promuevan una interacción directa para su cuidado, fomentando los sentimientos, emociones, actitudes y valores, haciendo una formación en relación con el espacio (Ramírez Castro, 2017). a pesar de que en el *clown* no está implícitamente este tipo de inteligencia, bien se puede hacer una intervención con la finalidad de la concientización del medio ambiente a través de herramientas y técnicas *clown*, solo es cuestión de creatividad e imaginación de quien haga el proyecto, de igual manera, es importante mencionar que las relaciones dadas de los tipos de inteligencias con el *clown* no son definitivas porque existen muchas posibilidades de intervenir a través de ellas para un desarrollo integral, eso es lo interesante del *clown*, no hay límites para crear, por lo que se debe usar mucho de la imaginación.

Las inteligencias múltiples tienen la capacidad de relacionarse entre sí de muchas maneras dependiendo de las propias capacidades de cada individuo, haciendo más completa la formación integral, entendida también como educación holística u holista; la cual entiende y observa al alumno como un todo en el universo, es decir, un ser integral (Sanchez Velasco, 2016). este tipo de educación se interesa por el proceso de enseñanza aprendizaje, para que sea de manera eficiente y se logre la formación integral que se busca a través del disfrute, fomentando principalmente la disposición del alumno para el aprendizaje; en una formación integral no solo se busca alcanzar los objetivos de aprendizaje, sino también se enfoca en la importancia del proceso de enseñanza aprendizaje, y en unión con el *clown*, favorece una educación holística, integral y diferente a través del humor que educa desde el placer, la risa y el buen ánimo, permitiendo que el alumno esté abierto al aprendizaje (Corralero Domínguez, 2020).

Este proyecto de innovación educativa no se enfoca en las teorías del desarrollo por edad debido a que se percata que la literatura está limitada a la primera infancia, considerándose la etapa más importante del desarrollo, sin embargo, se piensa que tiene su importancia en cada etapa porque la sociedad, la cultura y el contexto va cambiando, obligando al ser humano a estar en constante cambio y adaptación, además de que a veces, no se da un desarrollo armónico en las niñas y niños en consecuencia a su crecimiento en contextos no favorables, por lo que es necesario fomentar y buscar el desarrollo integral a cualquier edad, de manera que, ésta intervención se enfoca principalmente en la educación integral basada en competencias; se busca incorporar el conocimiento para llevarlo a la práctica, por lo que el alumno antes de aprender conceptos, aprende habilidades, con la finalidad de construir capacidades y retenerlas, para después ser capaz de aplicarlas en el mundo real, por lo que se entiende como un modelo educativo que organiza las tareas antes que los conceptos de un modo global y que ve al individuo de forma integral (Sanchez Velasco, 2016).

A pesar de que en ésta intervención no se pretende enseñar, ni que el alumno adquiriera y aprenda conocimientos específicos, se invita a la reflexión en cuanto a su derecho al juego a través de la práctica y de la acción con el uso de herramientas y técnica *clown*, por lo que se aplica la educación basada en competencias porque al jugar dentro de un proceso psicoeducativo, puedan ellos tener la libertad de exigir y hacerlo dentro de su día a día, además de adquirir habilidades que desarrollen su formación integral; la metodología de la aplicación de los talleres *clown* en el ámbito social lleva a cabo la psicología comunitaria que se organiza en una pedagogía enfocada en factores psicosociales, uniendo diferentes aspectos lúdicos, principalmente la escucha efectiva y afectiva, la sensibilización, la improvisación y el juego cooperativo, y esto a través del arte clown, con la finalidad de generar con el aprendizaje el desarrollo integral (Gámez, Ortiz y Lemus, 2022).

En una formación tradicional que consta en el almacenamiento de conceptos, no se da un aprendizaje significativo, sino pura memorización sin sentido, que a lo largo de la vida no tiene importancia, ni función; el proceso de aprendizaje se ve afectado si no hay un modelo que le brinde al niño alegría día a día, por lo que los maestros deben incorporar un modelo de enseñanza-aprendizaje basado en el *clown* si se pretende llevar a cabo una educación integral debido a que mejora los procesos didácticos porque utiliza nuevas técnicas de enseñanza, metodologías y formas de comunicación, lo cual es fundamental en las escuelas pues se necesita desarrollar la inteligencia emocional y la adaptación para los cambios que presenta el mundo, siendo los payasos quienes enseñan a través de gestos, risa, bromas, piruetas, trucos y diversión para una formación integral en las niñas y niños, desarrollando y fortaleciendo sus destrezas y habilidades, por lo que es de gran ayuda pedagógica, además de que mejora el entendimiento de los alumnos, teniendo mejores resultados en el aprendizaje (Delgado Martínez, 2013).

La escuela normalmente se enfoca más en la escritura y la lectura, olvidando la escucha y la oralidad, por lo que se pretende potenciar éstas últimas, para así desarrollar la formación integral porque desarrolla su lenguaje verbal y no verbal en la construcción de la historia del *clown*, además de que el constante encuentro con el fracaso de una manera sana y resiliente contribuye a formar hombre y mujeres en un sentido integral (Sanchez Velasco, 2016). dicho lo anterior, se puede observar que el *clown* puede beneficiar al ámbito educativo, pero también a la enseñanza humanística, formando individuos sensibles y de valores, trabajando de manera personal, para construir una mejor sociedad; quienes practican el modelo de educación alternativa del *clown* desarrollan la confianza entre sus compañeros, creando vínculos de solidaridad con ellos mismos y con los demás, sin esperar nada a cambio, contribuyendo a la formación humanística y personal, siendo el *clown* un arte necesario en la formación del ser humano y de su inteligencia emocional como ser integral de la sociedad (Chicaiza Sarango, 2020).

Para que sea efectiva la intervención, las personas que las implementen tienen que ver a los educandos de manera integral, y observarlos desde su individualidad, para guiar la intervención desde ahí; es fundamental que los profesionales que implementen el modelo basado en las técnicas *clown* observen de forma integral al niño, tanto su salud, el desarrollo evolutivo, su integración corporal, emocional y afectiva, y el cómo se comporta al momento de enfrentarse con nuevas experiencias (Delgado Martínez, 2013). es importante que tanto en la educación formal, como en la no formal, se hagan intervenciones innovadoras que mejoren las metodologías tradicionales para hacer del proceso de enseñanza aprendizaje más efectivo e integral, y el *clown* es una excelente herramienta pedagógica que se puede emplear para que esto suceda, además que a través de la pedagogía del humor y del juego se hace un ambiente más agradable, tanto para el estudiante, como para el docente; en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la técnica *clown* como herramienta metodológica crea ambientes agradables que desarrollan competencias individuales, familiares, organizacionales y sociales, reconociendo la importancia de la participación, fomentando sujetos activos en su formación, impulsando a la reflexión, el disfrute y el juego dentro de aprender y hacer (Mejía, Paredes y Correa, 2017).

La educación a través del *clown* no solo beneficia individualmente, sino también a la relación con el otro para poder integrarse a los grupos del que forma parte, como es la familia y amigos, y a su vez a integrarse a la sociedad y a su entorno a través de la participación comunitaria y la reflexión social; el humor ayuda a la integración social porque genera un ambiente agradable donde la relación del grupo tiene dinámicas espontáneas y divertidas, siendo la comicidad una parte importante en el desarrollo de los niños, por lo que el *clown*, al tener esas características, es por medio de ellas que expresa sus emociones y sentimientos (Solís Jimenez, 2021). además, brinda un desarrollo integral a todos, de manera que se puede emplear en cualquier comunidad; en la Fundación Hospital Infantil Santa Ana, donde se aplica el *clown* como herramienta en el área de pedagogía, se menciona que es fundamental porque no sólo se busca atender la salud física, sino también la emocional y psicológica, siendo el *clown* una herramienta de recreación e integración educativa que se puede emplear dentro de estos lugares no tan convencionales (Cifuentes Arroyave, 2023).

Capítulo 3. Proyecto de innovación educativa a partir del *clown* para promover el derecho al juego de las niñas y niños en casas hogar

Retomando la postura de emplear al *clown* como agente educativo, el cual posibilita el desarrollo integral, en el presente capítulo se seleccionan diferentes actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para promover el derecho al juego, transformadas y tomadas del tiempo en el que se cursó la Licenciatura de Artes Circenses Contemporáneas en la escuela Cirko de Mente dentro de las asignaturas de herramientas y técnicas *clown*, y de teatro, así como otras actividades creadas para este proyecto de innovación educativa; estas actividades se escogieron debido a que cada una cumple con el desarrollo integral que se da a través del *clown*, fomentando habilidades físicas, psicológicas, emocionales y sociales, por medio de los lenguajes expresivos y las inteligencias múltiples, además de que todas van dirigidas al juego y que mejor que aprender a jugar, jugando.

3.1 Estrategias de juego en el *clown* para el desarrollo integral y promoción del derecho al juego en las niñas y niños

Es importante recordar que no se pretende formar profesionales de *clown*, por lo que el objetivo no es que las niñas y niños hagan o descubran su personaje, sino encaminarse al derecho al juego por medio de juegos utilizados tanto en el *clown*, como en teatro, teniendo presente que existen infinitas actividades de juego que se pueden emplear, dependiendo del conocimiento, formación, disposición, creatividad e imaginación del docente para impartirlas, por lo que se toman estas actividades como propuesta de estrategias, más no como algo definitivo, de manera que este proyecto es flexible en cuanto a las características, necesidades e intereses de los diferentes contextos en los que se lleve a cabo; las actividades se dividen en rompe-hielo, juegos de caracterización y reacción, creación de personajes e improvisación y, de cierre y relajación, por lo que cada una tiene un por qué y un momento dentro de la intervención, el cual se va a explicar más adelante; de igual manera, es fundamental mencionar que las actividades propuestas no se deben imponer, debido a que se pretende fomentar la disposición de las niñas y niños a jugar y participar libremente.

3.1.1 Actividades rompe-hielo

Las actividades rompe hielo se encargan de quitar barreras personales y grupales que normalmente están a la hora de iniciar algo nuevo, son aquellas que ayudan a que las niñas y niños puedan conocerse mejor, generando confianza y cercanía con los demás y así se sientan más cómodos y seguros en el espacio de la intervención, de manera que sirven como estrategia en el grupo para crear un ambiente agradable, divertido y de respeto, fomentando el trabajo en equipo, por otro lado, también pueden ser utilizadas como actividades de relajación debido a que disminuyen la tensión, los nervios y las incomodidades que llegan a generar las actividades más enfocadas al *clown*, por lo que en este proyecto se recomienda utilizarlas al inicio de la clase y después de una actividad de creación de personaje e improvisación; la siguiente tabla muestra el objetivo general de las actividades rompe hielo, así como el objetivo general y los aprendizajes esperados de cada actividad.

| Tabla 3.1 Actividades rompe hielo | | |
|---|---|---|
| Objetivo general: Generar un ambiente de confianza, relajación y comunicación a través del juego con la finalidad de que las niñas y niños tengan disposición para iniciar actividades posteriores | | |
| Actividad | Objetivo general de la actividad | Aprendizajes esperados |
| Mi movimiento, su movimiento, nuestro movimiento | Conocer a cada participante del grupo con el fin de romper barreras de comunicación | <ul style="list-style-type: none">● Reconocer la propia identidad a través de la expresión corporal para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal y del lenguaje corporal |

| | | |
|-----------------------------|---|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ● Fortalecer la memoria para el desarrollo cognitivo ● Participar activamente para el desarrollo social |
| No me atrapas si me acuerdo | Reforzar los nombres de los participantes con la finalidad de ir generando vínculos de confianza y cercanía | <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar habilidades de motricidad gruesa para el desarrollo de la inteligencia cinestésica-corporal ● Participar activamente para el desarrollo social |
| A moler café | Generar un ambiente de disfrute para la disminución de incomodidades producidas por actividades anteriores | <ul style="list-style-type: none"> ● Fomentar habilidades de coordinación, equilibrio y ritmo para el desarrollo de la inteligencia cinestésica-corporal y musical ● Participar activamente para el desarrollo social |
| Haciendo música | Crear una melodía grupal a través del trabajo en equipo | <ul style="list-style-type: none"> ● Emplear habilidades de ritmo, escucha, velocidad e intensidad para el desarrollo de la inteligencia y lenguaje musical |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ● Participar activamente para el desarrollo social |
| Caigo o abrazo | Generar un ambiente energético con el fin de llevar a cabo las actividades posteriores de manera eficiente | <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar habilidades de reacción y coordinación a través de la inteligencia cinestésica-corporal y espacial ● Fortalecer la inteligencia emocional por medio del saber pedir, dar y recibir necesidades afectivas ● Participar activamente para el desarrollo social |
| Tabla 3.1 Actividades rompe hielo. [elaboración propia]. | | |

Actividad 1: Mi movimiento, su movimiento, nuestro movimiento

Esta es una actividad rompe hielo porque se puede utilizar como forma de presentación debido a que ayuda a que los integrantes se vayan conociendo y agarrando confianza, por lo que se recomienda empezar la intervención con esta actividad; se inicia con un círculo formado por las niñas y niños, el que empieza tiene que decir “mi nombre es...” y al decir su nombre tiene que hacer un movimiento, no tiene que pensar tanto, es el primero que se le ocurra, de ahí seguimos a la derecha, el otro integrante hará lo mismo con la diferencia que terminando, repetirá el nombre y el movimiento de la persona que se presentó anteriormente, por lo que mientras más avance el juego, más difícil se pone, posteriormente, ya que se haya memorizado bien el nombre y el movimiento de cada uno, ya no se hará en orden, es decir, un integrante hace el movimiento

de algún otro, la persona del movimiento tiene que reaccionar y hacer el movimiento de otro integrante, y así sucesivamente.

Al tener que recordar los movimientos de los compañeros se desarrolla la memoria, y al darle movimiento a nuestro nombre, se crea un sentido de pertenencia, además de que al ejecutar todos los movimientos de los participantes, se fomenta la coordinación y la apropiación de cada cuerpo en cada movimiento, debido a que el mismo movimiento se ve reflejado en cada persona de acuerdo a sus propias características, por lo que ahí está el autoconocimiento, igualmente, se trabaja la reacción cuando el juego pasa al siguiente nivel porque se debe estar muy atento si es que se hace tú movimiento, para así continuar con el juego, y éste tenga fluidez, haciéndolo más divertido; dicho lo anterior, se desarrolla la parte física, el lenguaje artístico y la inteligencia cinestésico-corporal en la imaginación de crear un movimiento que te caracterice, la mental en la reacción y la memoria, la social en la convivencia e interacción con los otros, así como el lenguaje y la inteligencia musical en mantener el ritmo del juego, el lenguaje corporal en la comunicación del nombre a través del movimiento, la inteligencia espacial al ver y ejecutar la dimensión del movimiento, la inteligencia intrapersonal, observando el movimiento el cual nos define, y la inteligencia interpersonal observando y respetando el movimiento que caracteriza a los otros.

Actividad 2: No me atrapas si me acuerdo

Esta actividad se recomienda usarla el segundo día de la intervención porque sirve para reforzar los nombres de los participantes, además de romper el hielo y cualquier tensión que exista al inicio de la sesión; esta actividad es similar a las atrapadas, sin embargo, en este juego si eres tocado te tienes que salir, formando una hilera, y cada que se salga un participante, reducen el espacio de juego, además de que te puedes salvar antes de ser atrapado, consta en que un integrante tiene que tocar a uno de sus compañeros, el que va a ser atrapado puede salvarse diciendo el nombre de otra persona antes de que lo toquen, el integrante mencionado es el que le toca atrapar, y así sucesivamente, por lo que se va reduciendo la cantidad de participantes, hasta llegar al ganador; si se quiere que el juego tenga más duración, se puede alargar dándoles

tres oportunidades de ser atrapados, en este caso, sí se pasa el mando de quien atrapa cuando se toca.

Al tener que recordar el nombre de algún compañero de manera rápida, se desarrolla la memoria y la reacción inmediata, por lo que es recomendable hacer una presentación breve al inicio de la sesión como recordatorio del nombre de cada niña y niño, por otro lado, al no querer ser atrapado, se esquivo, fortaleciendo el control del cuerpo a través de la reacción, coordinación y velocidad, descubriendo distintas posibilidades de movimiento; dicho lo anterior, en esta actividad se desarrolla la parte social en cuanto a la interacción y convivencia con los otros, la mental a la hora de decir el nombre de un compañero, la física y la inteligencia cinestésica-corporal al evitar ser atrapado, la inteligencia espacial en el momento que el espacio se ve reducido, limitando los movimientos más desplazados para así fomentar la exploración del cuerpo, usando el lenguaje corporal a través de la conciencia espacial.

Actividad 3: A moler café

Esta actividad sirve tanto como rompe hielo, como de relajación porque se utiliza para despertar al grupo, por lo que se recomienda en caso de que la energía se encuentre baja o decaída, asimismo se puede utilizar en caso de tensión o nerviosismo; los integrantes forman un círculo y se toman de los hombros mientras gritan y cantan “¿por qué nos gusta la adrenalina? no sé porque, ¿por qué nos gusta la adrenalina? no sé porque, ¡a moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café! ¡a moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café!”, mientras avanzan en punta, talón, punta, talón al lado derecho, posteriormente se toman de la cintura y repiten, y así sucesivamente con las rodillas, finalizando con los tobillos, dificultando el avance, pero a su vez haciéndolo más divertido.

En este juego se fortalece la coordinación de los pies al hacer punta, talón, punta, talón, el ritmo para ir todos al mismo tiempo y la comunicación corporal para no descoordinar y caer, por lo que se desarrolla la parte social al interactuar, convivir y comunicarse con los otros, la parte física y la inteligencia cinestésico-corporal al tener que controlar el cuerpo, disociar y coordinar en un cierto ritmo con la punta y talón para no derrumbarse, la parte psicológica y la inteligencia emocional, gestionando y liberando así las emociones de fatiga, nervios, y similares a través de la risa y de gritar la canción, se desarrolla el lenguaje corporal comunicando con los otros a través del cuerpo e ir a la misma velocidad para mantenerse de pie, el lenguaje y la inteligencia musical a través de la canción, así como la inteligencia espacial en la conciencia del espacio para que los niños aprendan a moverse de manera tanto expandida, como encogida.

Actividad 4: Haciendo música

Esta actividad se puede utilizar como calentamiento o después de alguna actividad que haya generado tensión y nerviosismo, debido a que la música ayuda a relajar, por lo que posibilita el cambio anímico del grupo hacia un ambiente agradable, ligero y de participación; la actividad consta de que las niñas y niños caminan por todo el espacio en diferentes direcciones, empezando de manera recta, pasando a caminar de lado, después hacia atrás, para finalizar con la posibilidad de usar todas las direcciones a su propia voluntad y tiempo, siendo importante que las pautas de cambio las diga la persona encargada de guiar la actividad; mientras caminan por el espacio, un integrante toma la iniciativa y hace un ruido, ya sea con la voz o con el cuerpo, lo mantiene, y así cada integrante propone algo de manera sucesiva hasta formar una melodía.

En este juego se desarrolla principalmente la inteligencia y el lenguaje musical, se fortalece la habilidad de escucha, ritmo e intensidad de ruido, por lo que es una actividad multisensorial porque al generar ese ritmo también se involucra el cuerpo con vibraciones, ya sea con pequeños golpes al piso o a uno mismo, generando así sonido, así como el lenguaje corporal, la parte física y la inteligencia cinestésico-corporal en el momento que se involucra el cuerpo como medio de expresión, todo esto generando la comunicación no verbal con los otros, lo cual desarrolla la parte social porque se genera una melodía en común, por medio de la

interacción, por otro lado, también se ve involucrada la inteligencia espacial en el momento de moverse en el espacio en diferentes direcciones y velocidades, generando conciencia espacial con el fin de no chocar con nadie, haciendo que en esta actividad todos los sentidos despierten y estén atentos.

Actividad 5: Caigo o abrazo

Esta actividad, al igual que la anterior, se recomienda usarla entre dos juegos que generen más reto personal, con la finalidad de disminuir tensiones o incomodidades que pueden llegar a provocar, también sirve como calentamiento debido a que crea un ambiente de confianza y se hace uso del cuerpo; el juego consta de que el grupo camina por todo el espacio, alguien voluntario y sin ponerse de acuerdo dice “caigo” y se debe de dejar caer en un solo bloque, como si se fuera una tabla, todos o los que estén más cerca corren para atraparlo y que no caiga al suelo, por lo que la persona que cae no debe generar tensión, sino pensar en una hoja que cae de un árbol para no pesarle tanto a quién o quiénes lo atrapen, por otro lado, otra opción que se le puede agregar al juego es la palabra “abrazo”, siendo la persona que está más cerca la que debe reaccionar y darle el abrazo a su compañero, de igual forma, si se quiere dificultar el juego también se puede caminar en diferentes direcciones de manera paulatina, siendo el guía de la actividad quien de las pautas de cambio, caminando primero hacia el frente, después hacia los lados, luego hacia atrás, y finalizar con poder caminar en cualquier dirección.

En esta estrategia, se pretende principalmente generar confianza entre el grupo, trabajando así el miedo de caer, por lo que se desarrolla el lenguaje corporal, la parte física, y la inteligencia corporal para caer de manera correcta, sin tensiones o tropiezos, así como el tener el control del cuerpo para saber a dónde dirigirlo, fortaleciendo la capacidad de reacción, la parte social está presente a través de la escucha, la interacción y la convivencia, por otro lado, cuando se pide un abrazo también se trabaja la parte emocional debido a que fomenta el saber pedir en las niñas y niños sus necesidades afectivas y de igual manera aprender el saber dar, por lo que se desarrolla la inteligencia intrapersonal e interpersonal, y por último se observa la parte espacial en el momento de caminar en diferentes direcciones, fomentando así la coordinación y

la conciencia espacial; se recomienda que al final de la actividad se haga una breve explicación y reflexión en cuanto a la importancia del otro dentro de nuestra vida.

3.1.2 Juegos de caracterización y reacción

En este proyecto de innovación educativa, se le nombra juegos de caracterización a las actividades donde los participantes actúan desde lo que ellos conocen, es decir, desde su realidad, adquiriendo o no rasgos físicos y de personalidad ajenos debido a que pueden actuar desde ellos mismos o bien, representar algo que no son, por otro lado, los juegos de reacción se consideran como actividades donde se desarrolla una respuesta rápida, las cuales ayudan a despertar y agilizar la mente para conseguir estar en el momento presente; se decide juntar estas dos estrategias debido a que sí requieren un reto personal y mental pero se pueden sobrellevar de una manera más fácil que las actividades de creación de personaje, por lo que se recomienda llevarlas a cabo como preparación antes de estas; la siguiente tabla muestra el objetivo general de los juegos de caracterización y reacción, así como el objetivo general y los aprendizajes esperados de cada juego.

| Tabla 3.2 Juegos de caracterización y reacción | | |
|--|---|--|
| Objetivo general: Realizar el calentamiento por medio del juego donde las niñas y niños desarrollen seguridad en sí mismos para las actividades posteriores más enfocadas al <i>clown</i> | | |
| Actividad | Objetivo general de la actividad | Aprendizajes esperados |
| Todo sí | Expresar de manera individual una acción a través del cuerpo, la imaginación y la creatividad para el desarrollo cognitivo y el | <ul style="list-style-type: none"> ● Participar activamente para el desarrollo social |

| | | |
|---------------------------|---|--|
| | lenguaje corporal | |
| Pelota, silencio, aplauso | Emplear habilidades de coordinación y ritmo a través de la numeración para el desarrollo de la inteligencia lógica-matemática | <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la inteligencia cinestésica-corporal y la musical a través de la manipulación de objetos con habilidades de coordinación, destreza y ritmo ● Fomentar la resiliencia y la motivación a través del fracaso constante para el desarrollo de la inteligencia emocional |
| Sin pensar | Fortalecer habilidades de reacción y de lógica para el desarrollo cognitivo psicológico | <ul style="list-style-type: none"> ● Participar activamente para el desarrollo social ● Utilizar la inteligencia lingüística a través del empleo de palabras adecuadas y congruentes según el ejercicio |
| Yo veo 1,2,3... | Interpretar de manera | <ul style="list-style-type: none"> ● Participar |

| | | |
|---|--|--|
| | individual un personaje o cosa a través del cuerpo, la imaginación y la creatividad para el desarrollo cognitivo y el lenguaje corporal | activamente para el desarrollo social |
| Los planetas | Interpretar de manera individual un personaje o cosa a través del cuerpo, la imaginación y la creatividad para el desarrollo cognitivo y del lenguaje corporal | <ul style="list-style-type: none"> ● Participar activamente para el desarrollo social |
| Maratón | Promover habilidades de expresión corporal a través de la exageración de gestos y movimiento para el desarrollo del lenguaje corporal | <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar la imaginación y la creatividad para la creación de un personaje para el desarrollo cognitivo y el lenguaje artístico ● Desarrollar el lenguaje musical por medio de una canción que marca el ritmo de la interpretación ● Participar activamente para el desarrollo social |
| Tabla 3.2 Juegos de caracterización y reacción. [elaboración propia]. | | |

Juego 1: Todo sí

Esta actividad es un juego de caracterización, por lo que se decide ponerla en este apartado, sin embargo, también se puede utilizar como rompe hielo debido a que genera un ambiente divertido, lo cual provoca que el grupo entre en una dinámica de relajación, por lo que igualmente se recomienda usarla en momentos intermedios después de una actividad de tensión, nerviosismo e incomodidades; la estrategia consta de que el grupo camina por todo el espacio, voluntariamente y sin ponerse de acuerdo alguien dice “vamos a... por ejemplo, bañarnos”, posteriormente, todos muy alegres contestan ¡sí! y se detienen a realizar la acción mencionada, y así sucesivamente hasta que el guía encargado de dirigir el juego lo decida, si se quiere subir la dificultad, también se puede marcar las pautas de cambio de dirección en el momento de caminar, empezando hacia enfrente, después hacia los lados y atrás, finalizando el poder caminar a cualquier dirección.

Al ser un juego de roles se desarrolla el lenguaje corporal, la parte física y la inteligencia cinestésica-corporal en el momento de transformar el cuerpo y saber utilizarlo para realizar una acción específica, así como la inteligencia espacial al caminar en diferentes direcciones, fomentando la coordinación y la conciencia de dimensiones y distancia dentro del espacio, además de la parte social en la interacción y convivencia con los otros, la parte mental en la capacidad de improvisación y reacción al realizar de inmediato la acción, sin necesidad de pensar tanto, por lo que se utiliza el lenguaje artístico con el uso de la imaginación y creatividad, por otro lado, se puede observar que la misma acción puede ser representada de diferentes maneras de acuerdo con cada niña y niño, de modo que se desarrolla la inteligencia intrapersonal con el autoconocimiento y la inteligencia interpersonal al conocer cómo el otro percibe la misma acción.

Juego 2: Pelota, silencio, aplauso

Esta actividad va más enfocada a lo que es el malabar y se decide emplearla porque se pretende abarcar todos los ámbitos del desarrollo integral, además de que como ya se explicó en el capítulo anterior, un *clown* es libre de hacer lo que quiera y al ser parte del circo, el malabar también es parte de él, por otro lado, se incluye en juegos de caracterización y reacción debido a que es una actividad que se encuentra en un intermedio porque requiere de cierta concentración y reto más que los juegos rompe hielo, pero menos que los juegos de creación de personaje e improvisación; la estrategia consta de que cada integrante tiene una pelota, la idea es lanzarla y atraparla con la otra mano, cuando la pelota no está en las manos se debe dar un aplauso, cada vez se va subiendo la cantidad de aplausos, por lo que la pelota tiene que lanzarse más alto para que dé tiempo de aplaudir hasta llegar a cuatro aplausos, ya que se tenga dominado se puede hacer lo mismo lanzando y atrapando con la misma mano, se prueba con ambas manos; es importante que las pelotas cuenten con peso y tamaño ideal para las manos para que se pueda realizar la actividad de manera efectiva.

Los malabares son muy completos para el desarrollo integral de las niñas y niños, desde los trucos más básicos, hasta los más complejos cuentan con matemáticas, por lo que se desarrolla la inteligencia lógica-matemática, sin embargo, dentro de esta actividad se utilizan los números en el momento de calcular hasta dónde se tiene que lanzar la pelota para que se dé el tiempo necesario dependiendo del número de aplausos, igualmente se trabaja la inteligencia cinestésica-corporal, la parte física y el lenguaje corporal en la manipulación y destreza con las pelotas, así como en la coordinación, además el lenguaje musical está presente en esta actividad debido al ritmo que se requiere para lanzar, contar y atrapar, en la parte emocional se observa la tolerancia a la frustración, fomentando la resiliencia y la motivación de seguir intentando hasta que salga, por lo que se desarrolla la inteligencia intrapersonal, por otro lado, se observa la inteligencia espacial en cuanto a la conciencia de la distancia de la mano a la pelota para poder realizar los aplausos; se recomienda que al final de la actividad se haga una explicación y reflexión acerca de la relación de los malabares y la vida diaria en cuanto a la tolerancia a la frustración, los retos que pone la vida y la importancia de levantarse y seguir intentando.

Juego 3: Sin pensar

En esta actividad a diferencia de las otras, no se utiliza el cuerpo debido a que se pretende principalmente desafiar la mente a través de la improvisación de palabras; consta en que el grupo se divide en parejas y se sientan frente a frente, uno dice una palabra y el otro tiene que decir la primera palabra que se le venga a la mente, tiene que ser una reacción inmediata, por lo que no se debe pensar demasiado, por ejemplo, alguien dice “carro”, la otra persona tiene que reaccionar y decir una palabra en relación, en este caso se podría decir “carretera”, y así sucesivamente hasta que el guía encargado de llevar la actividad lo considere, se realiza con diferentes parejas y posteriormente se finaliza escogiendo a 3 parejas para que pasen al frente mostrando el ejemplo; al ser un ejercicio de reacción inmediata, se desarrolla principalmente la parte mental, la inteligencia lógica-matemática y la inteligencia lingüística en el momento en el que la palabra tiene que tener relación con la anterior, fomentando la parte racional, además de la respuesta ágil y rápida.

Juego 4: Yo veo 1,2, 3...

Esta actividad consta en la transformación del cuerpo, por lo que también tiene que ver más con el *clown* y el teatro, sin embargo, no implica tanto reto debido a que se pasa en equipos y no se está tan expuesto al público; es similar al juego popular de 1,2,3 calabaza..., sin embargo, se diferencia por adquirir características corporales, ya sea de personajes o cosas, se forman dos equipos, uno observa y el otro pasa al frente, se ponen en un extremo en forma de hilera y se escoge a una persona para estar en el otro extremo de espaldas, el cual tiene que decir “yo veo...por ejemplo, unas ranas, 1,2,3...” y voltea, los demás integrantes tienen que caracterizarse como lo nombrado y avanzar mientras que la persona que lo dijo está de espaldas, en caso de que la persona alcance a ver a algún compañero moviéndose, éste se tiene que regresar al inicio y volver a empezar, el primero que le toque el hombro gana, posteriormente, pasa el otro equipo y hacen lo mismo; si se quiere dificultar más el juego se colocan dos sillas en el camino, cada una con su respectiva distancia, poniendo como premisa que se tiene que pasar por debajo de una, y por arriba de otra.

En este juego se desarrolla principalmente la parte física, el lenguaje corporal y la inteligencia cinestésica-corporal, debido a que al tener que caracterizarse de algún personaje o cosa a través del cuerpo, se descubren y se exploran distintas posibilidades de transformarlo y modificarlo, se trabaja la parte reactiva en el momento que se tienen que detener para que no los vean en movimiento para así avanzar cada vez más y la parte mental al pensar personajes o cosas tal vez no tan comunes de representar, además de que si se decide utilizar las sillas, se trabaja la motricidad fina porque se debe buscar la manera de que el cuerpo vaya embonando en el objeto de distintas formas para así lograr pasarlo, fomentando la imaginación y la creatividad de la niña y el niño.

Juego 5: Los planetas

En esta actividad se desarrolla la caracterización de personajes o cosas, siendo ésta, parte de los ejercicios de *clown* y de teatro; al inicio del juego, todos se ponen en círculo agarrados de los hombros mientras van girando muy lentamente hacia un lado, como si estuvieran en el espacio, de pronto van a saltar simulando un aterrizaje, mientras la persona que está guiando la actividad dice “miren, llegamos al planeta de... (p. e. los simios)”, todo el grupo se transforma en lo mencionado y conviven tanto en el entorno, como con los otros dentro de ese planeta, posteriormente, la persona que está guiando la actividad da el tiempo necesario para que surja la socialización y da la pauta para regresar a la nave e ir a otro planeta, se repite el juego y así sucesivamente hasta que el guía lo considere necesario.

Al ser un juego de apropiación de características físicas y de personalidad, tanto de personajes, como de cosas, se emplea la parte física y psicológica del desarrollo, además del lenguaje corporal y la inteligencia cinestésico-corporal, el lenguaje artístico con el uso de la imaginación y creatividad, la inteligencia lingüística en el momento que se socializa con los otros en cada planeta, ya sea con palabras o sonidos, por lo que también se emplea el lenguaje y la inteligencia musical, así como la parte social al convivir e interactuar con los compañeros, asimismo del uso de la inteligencia espacial debido que al estar transitando por todas las

direcciones del lugar se hace conciencia del espacio para no chocar con los demás, y también en el uso de diferentes dimensiones del cuerpo en el momento de pasar por cada parte del área de la actividad.

Juego 6: Maratón

En esta actividad se hace una caracterización de personaje por lo que es parte de las estrategias más enfocadas al *clown* y al teatro; consta de que el grupo se divide en dos, uno observa y el otro se coloca en hilera en la parte trasera, cada integrante piensa en un personaje, y se presenta en orden con alguna característica de su personaje simulando que van a correr un maratón, por ejemplo, puede ser un viejo, un borracho, una princesa, etcétera, el guía dice “en sus marcas, listos, fuera”, se pone la canción *Chariots of Fire* de Vangelis y en cámara lenta hacen la carrera sin perder la personalidad, ni las características físicas de su personaje, es importante que el guía recalque que el objetivo no es llegar a la meta, sino impedir que los demás lleguen, haciendo cualquier tipo de trampa pero en cámara lenta, por lo que los gestos y los movimientos tienen que ser aún más exagerados, para finalizar, pasa el otro equipo y realizan lo mismo.

Las niñas y niños al tener características físicas que no les pertenecen, modifican y transforman su propio cuerpo de acuerdo a su personaje, generando una herramienta de comunicación, por lo que se desarrolla la inteligencia cinestésica-corporal, la parte física y el lenguaje corporal, además se observa el lenguaje artístico en el uso de la imaginación y la creatividad para pensar en su personaje y transformarse en él, por otro lado, el lenguaje musical se ve reflejado en la canción, la cual ayuda a marcar el ritmo de la propia carrera, además de la parte social en la convivencia e interacción con los otros, la parte emocional de vencer la vergüenza de pasar frente al grupo y actuar, fomentando la autoestima y la confianza, asimismo se desarrolla la inteligencia espacial, generando conciencia de las dimensiones donde se hace la carrera falsa, igualmente la inteligencia intrapersonal en el autoconocimiento de las propias emociones que se generan en esta actividad y las posibilidades de cada cuerpo, y la inteligencia interpersonal al entender al otro desde sus propias emociones y capacidades personales.

3.1.3 Actividades de creación de personaje e improvisación

La creación de personajes es la actividad que está más enfocada en la búsqueda del propio *clown* y normalmente se da a través de la improvisación porque permite la espontaneidad y autenticidad de cada individuo, sin embargo, son las que más reto conlleva, tanto para la persona encargada de llevarlas a cabo, como para los participantes debido a que implica la exposición, la incomodidad y la vulnerabilidad, por lo que es importante crear un ambiente de respeto y seguridad para que las niñas y niños tengan la confianza de ser ellos mismos en escena; las actividades de creación de personajes e improvisación normalmente son de larga duración, por lo que se recomienda llevarlas a cabo como desarrollo en la sesión después de una actividad rompe hielo o de un juego de caracterización y reacción; la siguiente tabla muestra el objetivo general de las actividades de creación de personaje e improvisación, así como el objetivo general y los aprendizajes esperados de cada actividad.

| Tabla 3.3 Actividades de creación de personaje e improvisación | | |
|---|---|---|
| Objetivo general: Emplear técnicas y herramientas más específicas del <i>clown</i> y del teatro por medio del desarrollo de personajes | | |
| Actividad | Objetivo general de la actividad | Aprendizajes esperados |
| Te cuento a mi manera | Integrar el trabajo en equipo a través de un cuento para el desarrollo social | <ul style="list-style-type: none"> ● Superar el miedo de salir a escena para el fortalecimiento de la autoestima ● Fomentar el respeto a través de la atención plena al trabajo ajeno |
| Hoy vengo a vender | Promover la creatividad e | <ul style="list-style-type: none"> ● Superar el miedo de |

| | | |
|-----------------------------|---|---|
| | <p>imaginación a través de un objeto para el desarrollo cognitivo</p> | <p>salir a escena para el fortalecimiento de la autoestima</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fomentar el respeto a través de la atención plena al trabajo ajeno ● Fortalecer habilidades comunicativas para el desarrollo de la inteligencia lingüística ● Participar activamente para el desarrollo social |
| <p>De grande quiero ser</p> | <p>Mostrar de manera auténtica la propia personalidad e intereses para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Superar el miedo de salir a escena para el fortalecimiento de la autoestima ● Fomentar el respeto a través de la atención plena al trabajo ajeno ● Desarrollar la creatividad y la imaginación para lo que se quiere interpretar |
| <p>Lugar, acción</p> | <p>Utilizar el cuerpo como forma de comunicación y</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Superar el miedo de salir a escena para el |

| | | |
|--------------------------|---|--|
| | expresión para el desarrollo del lenguaje corporal | <p>fortalecimiento de la autoestima</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fomentar el respeto a través de la atención plena al trabajo ajeno ● Reconocer distancias y dimensiones para el desarrollo de la inteligencia espacial ● Reforzar habilidades de motricidad fina para el desarrollo de la inteligencia cinestésica- corporal |
| Soy mi emoción | Reconocer que todas las emociones son válidas a través del <i>clown</i> para el desarrollo de la inteligencia emocional e intrapersonal | <ul style="list-style-type: none"> ● Superar el miedo de salir a escena para el fortalecimiento de la autoestima ● Promover el respeto a través de la empatía para el desarrollo de la inteligencia interpersonal |
| La naturaleza vive en mí | Comprender la importancia de la naturaleza a través del <i>clown</i> para el desarrollo de la inteligencia naturalista | <ul style="list-style-type: none"> ● Superar el miedo de salir a escena para el fortalecimiento de la autoestima ● Fomentar el respeto a |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>través de la atención plena al trabajo ajeno</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la creatividad y la imaginación para lo que se quiere interpretar ● Explicar el motivo de la elección para el desarrollo de la inteligencia lingüística ● Reforzar habilidades de motricidad fina a través del dibujo para el desarrollo de la inteligencia cinestésica- corporal |
| <p>Tabla 3.3 Actividades de creación de personaje e improvisación. [elaboración propia].</p> | | |

Actividad 1: Te cuento a mi manera

Este es un ejercicio de representación, consta en contar un cuento o una historia, requiere de un reto personal porque las niñas y niños se enfrentan con la timidez y los nervios que provoca el enfrentarse frente a un público, sin embargo, la ventaja, es que se hace el trabajo en equipo, por lo que existe un acompañamiento y un apoyo por parte de él, generando seguridad y confianza; dependiendo la cantidad de personas dentro del grupo, se hacen cuatro equipos o menos, cada equipo se pone de acuerdo escogiendo un cuento o historia que todos conozcan para interpretarlo, con uso de la imaginación y creatividad pueden hacer las modificaciones que

quieran del cuento, repartiendo roles y actividades, el guía debe dar el tiempo necesario para que esto suceda y para que cada equipo lo presente frente al grupo, posteriormente, se vuelve a representar el cuento pero con un idioma inventado.

Al tener el equipo que ponerse de acuerdo en la repartición de roles, las actividades y en la historia del cuento, se fomenta la comunicación asertiva, la escucha y el respeto, trabajando así la parte social del desarrollo y la inteligencia lingüística al fomentar las palabras adecuadas para la comunicación, siendo la inteligencia intrapersonal e interpersonal partes importantes de la socialización para entender al otro y a uno mismo a fin de saber establecer acuerdos, generando seguridad tanto al otro, como de manera personal para poder improvisar, sin miedo al fracaso, además de que a través de la imaginación y la creatividad se pueden utilizar objetos del espacio o incluso la mímica para representar ciertos lugares u objetos, así como utilizar música para significar escenas, por lo que se emplea el lenguaje y la inteligencia musical, el lenguaje artístico y la inteligencia espacial.

Se desarrolla la parte física, el lenguaje corporal y la inteligencia cinestésica-corporal al adquirir características físicas del personaje, y la parte psicológica al apropiarse de particularidades personales del personaje; el segundo momento de la presentación con un idioma inventado implica más retos, sin embargo, esto ayuda a que a través del sonido se puedan expresar emociones, además de que suele causar gracia, desarrollando la risa que sirve como algo liberador y de disfrute, tanto hacia lo externo, como en lo interno, generando un ambiente agradable y de confianza; al finalizar la actividad se recomienda hacer una retroalimentación acerca de cómo se sintieron las niñas y niños con esta actividad, tanto en el momento que pasaron en frente, como cuando se fue observador.

Actividad 2: Hoy vengo a vender

En esta actividad, la persona que está guiando la intervención indica que cada integrante tome cualquier objeto del espacio y les da el tiempo necesario a las niñas y niños de exploración, el integrante debe encontrar distintas formas de usar el objeto fuera de la realidad, por ejemplo, un suéter que se convierte en bolsa, trapo, cuerda, pantalón, rombo, etc.; posteriormente, cada persona pasará al centro a vender su objeto, mostrando y describiendo sus multiusos, la idea es convencer al público de comprarlo, la actividad se puede acabar en el momento que cada uno de los integrantes vende su objeto, sin embargo, se puede alargar intercambiando los objetos que se compraron con sus compañeros usando la argumentación y el poder de convencimiento.

Toda actividad que consta en pasar sólo al frente del grupo requiere de un reto para la persona, debido a que se encuentra expuesto y vulnerable al qué dirán y al fracaso, sin embargo, son las que ayudan a generar más confianza y seguridad, fortaleciendo el autoestima, la resiliencia y el aprendizaje de reírse de uno mismo, fomentando el desarrollo emocional y la inteligencia intrapersonal, la parte física, el lenguaje corporal y la inteligencia cinestésica-corporal se observa en la manipulación de los objetos con el uso de destrezas, así como la inteligencia espacial si se decide utilizar el objeto en la dimensión tanto en el cuerpo, como en el lugar, el lenguaje artístico y la parte mental se observa en la imaginación y creatividad en el momento de inventar multiusos en un solo objeto, la parte social y la inteligencia lingüística al utilizar la comunicación asertiva con el uso de palabras adecuadas, por lo que también se utiliza la inteligencia lógica-matemática a través de la argumentación y el convencimiento, por otro lado, es importante mencionar que en los ejercicios de improvisación, se puede hacer uso de la música para significar las acciones, emociones y escenas, por lo que si la niña y el niño decide usarla, se emplea el lenguaje y la inteligencia musical.

Actividad 3: De grande quiero ser

En esta actividad no se busca un personaje para interpretar porque se pretende que las niñas y niños puedan ser ellos mismos y compartan con los demás qué quieren ser de grandes, por lo que es necesario que en la sesión anterior a esta actividad, el guía que esté a cargo de llevar a cabo esta intervención les debe pedir que traigan objetos y vestuario que les ayude a describir lo que quieran interpretar; esta estrategia consta de que cada integrante pasa al frente y actúa lo que quiere ser de grande por cierto tiempo, no se puede hablar, todo debe ser con mímica o sonidos, ya pasado ese tiempo, el grupo debe de adivinar qué cosa estaba interpretando su compañero.

Las niñas y niños al presentarse como ellos mismos delante de sus compañeros desarrollan principalmente la inteligencia intrapersonal debido a que la actividad los pone a pensar en cuanto a su futuro, fomentando el autoconocimiento, sin embargo, es importante mencionar que cualquier deseo y sueño que ellos decidan es válido, incluso por más absurdo que pueda ser, asimismo, el pasar al frente de manera individual y estar expuestos y vulnerables les ayuda a perder el miedo al fracaso, fortaleciendo la autoestima y la confianza, es decir, la parte emocional, también está presente la inteligencia interpersonal al momento de ser observador, fomentando el respeto, la empatía y el entendimiento de las emociones de los otros, de manera que al haber convivencia e interacción se desarrolla la parte social, por otro lado, se observa el lenguaje artístico en la imaginación a la hora de caracterizarse con vestuario y utilizar los objetos de manera creativa para su representación, por último, el lenguaje corporal, la parte física y la inteligencia cinestésica-corporal se emplea en el cuerpo como medio de expresión y comunicación.

Actividad 4: Lugar, acción

Esta actividad es parecida a la anterior debido al reto que implica el presentarse individualmente frente a un público; se trata de que cada integrante debe pasar al espacio donde se lleva a cabo el juego y los demás se sientan a observar, el guía que está a cargo de llevar la estrategia le dice de manera personal y secreta un lugar el cual tiene que representar, por ejemplo, cocina, el integrante debe de pensar en una acción que se pueda hacer en la cocina y con mímica hacerlo, marcando el espacio, objeto y acción lo más claro posible para que sea más fácil de comprender para los demás, se le da tiempo suficiente para comunicar lo que quiere expresar, y posteriormente, el grupo tiene que adivinar dónde está.

Esta estrategia ayuda a perder el miedo al fracaso por el hecho de enfrentar la incomodidad y los nervios que puede llegar a causar el exponerse delante de personas, trabajando así la parte emocional, fortaleciendo el autoestima, la confianza y la seguridad en uno mismo, desarrollando la inteligencia intrapersonal con el autoconocimiento y la inteligencia interpersonal a través del respeto, empatía y entendimiento del otro, así como el lenguaje corporal, la parte física y la inteligencia cinestésica-corporal al utilizar el cuerpo como medio de comunicación y expresión, fomentando la motricidad fina con el movimiento preciso, respetando las dimensiones y desarrollando la conciencia e inteligencia espacial, además el lenguaje artístico se ve reflejado en la creatividad e imaginación de crear y transformar con el cuerpo diferentes posibilidades de representar una acción y un objeto.

Actividad 5: Soy mi emoción

Esta actividad ya es más enfocada a lo que es el *clown* y teatro, por lo que puede ser retadora para los participantes debido a que implica quitar máscaras y la exposición de sus propias emociones; se divide el grupo en equipos de cuatro, al centro se ponen cuatro sillas, cada integrante se sienta en una, los demás se quedan afuera observando, el guía les dice una emoción y les indica que recuerden una situación donde experimentaron esa emoción, todos al mismo tiempo van a empezar a expresar con su cuerpo la emoción, el guía va a indicar que empiecen

muy sutil y las pautas para ir crescendo hasta llegar a la exageración del cuerpo, pueden utilizar sonidos, pero no palabras; posteriormente, se finaliza compartiendo el cómo se sintieron en cada una de las etapas y cómo los de afuera lo percibieron, cada equipo debe pasar al frente y hacer una emoción diferente.

En esta actividad se desarrolla principalmente la parte emocional, debido a que se relaciona directamente con ella, fortaleciendo la inteligencia intrapersonal porque permite el autoconocimiento y la introspección de la emoción en todos los niveles, validando el sentir de cada niña y niño, a su vez se observa las emociones del otro, fomentando la empatía y el respeto hacia los demás, desarrollando la inteligencia interpersonal; por otro lado, también se utiliza el lenguaje corporal, físico y la inteligencia cinestésica-corporal en el momento que se comunica la emoción a través del cuerpo, desde cosas muy sutiles, hasta la exageración, así como en el uso de la silla posibilitando la exploración del objeto, desarrollando la motricidad fina, además de la inteligencia espacial empleada en la conciencia de la dimensión del espacio y cuerpo.

Actividad 6: La naturaleza vive en mí

Al buscar en este proyecto una intervención a través de estrategias *clown* para un desarrollo integral basado en los diferentes lenguajes expresivos e inteligencias múltiples, se decide emplear esta actividad para que la inteligencia naturalista esté presente debido a que no está explícitamente en las actividades de *clown*, sin embargo, al ver a este como herramienta pedagógica para el desarrollo integral, se pueden crear actividades con este fin o cualquier otro con las diferentes técnicas que conlleva; en esta estrategia se necesita sacar al grupo a un lugar al aire libre y cada uno tiene que tener un cuaderno, lápiz y colores, el guía encargado del juego debe indicar que cada integrante va a encontrar y observar algo que les llame la atención de la naturaleza y dibujarlo, regresando al espacio de la intervención, los participantes deben de interpretar lo que dibujaron con su cuerpo, se les da suficiente tiempo y posteriormente los demás adivinan qué es; se recomienda que al final de la actividad se explique y reflexione acerca de la importancia de la naturaleza dentro de nuestras vidas y el por qué es fundamental cuidar de ella.

Esta estrategia desarrolla principalmente la inteligencia naturalista debido a que se pretende generar conciencia acerca del respeto que se le debe de tener a la naturaleza a través de sus propias características de belleza y los beneficios que trae hacia los seres humanos, además de que se trabaja el lenguaje corporal, la parte física y la inteligencia cinestésica-corporal con el fortalecimiento de la motricidad fina a la hora de dibujar y colorear, y la motricidad gruesa al momento de interpretar el objeto a través de la comunicación y el control corporal, así como el lenguaje artístico en la creatividad e imaginación para transformar la forma y el movimiento del propio cuerpo, por último, al pasar frente a grupo se trabaja la parte emocional y la inteligencia intrapersonal, fortaleciendo el autoestima y la confianza, así como la inteligencia interpersonal al empatizar con el otro que pasa al frente a presentar.

3.1.4. Actividades de cierre y relajación

La sesión normalmente se divide en inicio, desarrollo y final, y es importante que cada actividad cumpla con las funciones de cada una de las etapas, por lo que no se debe de omitir una actividad de cierre debido a que ésta es parte de la evaluación, permitiendo que a través de lo comentado y observado, se pueda analizar si se cumplió con el objetivo esperado y qué modificaciones se deben aplicar para la siguiente sesión o intervención, por otro lado, se considera necesario realizar una actividad de relajación debido a que durante las sesiones se está activo de manera física y mental, además de que se transita por diferentes emociones, y por ende, se pretende terminar en equilibrio, ayudando a estabilizar la mente y el cuerpo; la siguiente tabla muestra el objetivo general de las actividades de cierre y relajación, así como el objetivo general y los aprendizajes esperados de cada actividad.

Tabla 3.4 Actividades de cierre y relajación

Objetivo general: Finalizar de manera satisfactoria por medio del reconocimiento de lo aprendido a lo largo de las sesiones

| Actividad | Objetivo general de la actividad | Aprendizajes esperados |
|-------------------|---|---|
| Pasarela | Finalizar la intervención de manera satisfactoria asumiendo un valor personal a través de la autoestima | <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la inteligencia intrapersonal por medio del recibimiento de cumplidos ● Fortalecer la inteligencia interpersonal brindando cumplidos ● Participar activamente para el desarrollo social |
| Retroalimentación | Evaluar la sesión con el fin de posibles mejoras | <ul style="list-style-type: none"> ● Fomentar la participación, la comunicación asertiva y la libre expresión para el desarrollo social y la inteligencia lingüística ● Localizar áreas de |

| | | |
|---|--|---|
| | | oportunidad de cada actividad con el fin de posibles modificaciones |
| Suelto para sentirme bien | Estabilizar cuerpo y mente a través de la calma para la continuidad de actividades posteriores | <ul style="list-style-type: none"> ● Soltar emociones, tensiones corporales y pensamientos a través de la relajación ● Conectar con el presente para una mejor concentración. |
| Tabla 3.4 Actividades de cierre y relajación. [elaboración propia]. | | |

Actividad 1: Pasarela

Esta actividad se recomienda llevarla a cabo en la última sesión de la intervención porque a este punto las niñas y niños ya se conocen más, además que la actividad se presta para que se puedan ir contentos; consta de que el grupo se divide en dos y se hacen hileras una frente a otra formando un tipo túnel, el de hasta adelante de una hilera tiene que pasar caminando por el centro y la persona de hasta atrás debe decir “ahí viene... por ejemplo, la persona más divertida del mundo”, diciendo cualquier cumplido mientras pasa la persona como en pasarela y los demás aplauden eufóricos, el orden es uno de cada hilera y el que pasa se coloca al final, y así sucesivamente hasta que pasen todos.

Reconocer las virtudes de los demás suele costar trabajo debido a que no es algo que se incite y enseñe en la sociedad, por lo que de igual manera no se está acostumbrado a recibir cumplidos, sin embargo, es importante que así como se busca fomentar lo que es el amor propio, se debe fortalecer la generosidad hacia los otros para un bien común, es decir, aprender a dar y

a recibir de una manera genuina, siendo esta una actividad en la que se desarrolla principalmente las inteligencias interpersonales e intrapersonales, la primera en observar desde la empatía y el respeto para poder ser amable al dar una opinión del otro, y la segunda en el momento de que las niñas y niños reciben estas palabras, lo que provoca que se sientan empoderados y seguros, fortaleciendo la autoestima y trabajando la parte emocional.

Actividad 2: Retroalimentación

Al ser una intervención participativa, es importante que en cada sesión se haga un cierre donde los participantes puedan expresar cómo se sintieron; esta actividad consta en sentarse de manera circular y por orden cada integrante decir con una palabra cómo definiría la sesión, se recomienda que al finalizar la intervención, en la última sesión, el cierre sea de una manera más abierta donde los integrantes puedan describir detalladamente su sentir durante toda la intervención y qué es lo que se llevan, así como la reflexión expuesta por parte de los encargados de llevar a cabo el proyecto en reafirmar el objetivo en cuanto su derecho al juego; en esta actividad se fomenta la parte social del desarrollo con la participación, respeto, escucha, comunicación, interacción y convivencia con los demás.

Actividad 3: Suelto para sentirme bien

Esta actividad se recomienda al final de todas las sesiones con el propósito de que las niñas y niños puedan terminar la sesión de una manera tranquila y en paz; consta en que los integrantes se sientan o acuestan en círculo con los ojos cerrados, el guía que dirige la actividad les indica que aprieten todo su cuerpo y después lo relajen, posteriormente, inhalan y exhalan profundo haciendo el sonido de una abeja, ambos se repiten las veces que el guía encargado de llevar la actividad lo vea necesario, para después estar aproximadamente un minuto con los ojos cerrados y en reposo, se puede hacer en silencio o poner una música ambiental relajante, por lo que se desarrolla la parte psicológica por medio de un ambiente armónico para lograr calmar la mente y el cuerpo, el lenguaje musical y corporal a través de la tensión del cuerpo, las vibraciones del sonido y la armonía de la música.

3.2 Evaluación

En este proyecto de innovación educativa no se pretende el aprendizaje de conceptos como tal, por lo que es importante mencionar que lo que se evalúa es más el proceso que el resultado, de manera que el enfoque que se utiliza es el formativo, es decir, “el proceso continuo de evaluación que ocurre durante la enseñanza y el aprendizaje” (Agencia de Calidad de la Educación, 2017, p. 11). a través de la constante retroalimentación y reflexión en cada actividad por parte de la persona encargada de llevarla a cabo, como en la de los alumnos al final de las sesiones para así valorar cómo las niñas y niños se están desarrollando a lo largo de la intervención con el fin de hacer las modificaciones de acuerdo a sus propias necesidades para lograr los propósitos principales del proyecto, además de que a través de la observación se identifican las dificultades, siendo necesario el accionar y ajustar la enseñanza para el desarrollo de los aprendizajes esperados.

Al ser el proceso la parte fundamental de la evaluación, es esencial que se reconozcan los logros de las niñas y niños de manera constante así como plantear desde el principio los objetivos de la intervención como de las actividades para que los alumnos al saber de qué se trata, estén dispuestos a participar; por otro lado, cabe mencionar que el propósito general de este proyecto de innovación educativa es promover el derecho al juego en la niñas y niños de casas hogar A.C. a través del *clown*, recalcando que la actividad de jugar tiene que ser siempre de disfrute; por lo que si las niñas y niños se encuentran en zona de pánico y estrés, su desenvolvimiento y disposición se puede ver afectado, en cambio, si se encuentran en una zona de confort, demasiado seguros y cómodos, puede que no absorban el aprendizaje que se espera, por lo que se debe de encontrar un equilibrio entre estas dos (Agencia de Calidad de la Educación, 2017).

Al final de cada sesión y de la intervención se hace una retroalimentación únicamente con los integrantes del equipo responsables de llevar a cabo el proyecto, donde se mencionan aciertos, oportunidades de mejora y observaciones generales, así como valorar el desempeño, rendimiento y desenvolvimiento de las niñas y niños, y si se lograron los objetivos esperados en cuanto a la promoción del derecho al juego, como al cumplimiento de actividades a favor del desarrollo integral, con la finalidad de que surjan propuestas de modificaciones en cuanto a lo analizado, así mismo, en el caso de que el proyecto tenga un solo responsable, se debe realizar esta retroalimentación de igual forma, se recomienda que lo observado quede plasmado de manera escrita donde se describa detalladamente a lo que se llegó como evidencia de evaluación.

3.3 Planeación didáctica

Las sesiones descritas en el Anexo 1 son un ejemplo de cómo se puede llevar a cabo la planificación didáctica con el uso de las actividades propuestas debido a que este proyecto se plantea de una manera flexible para modificaciones de acuerdo al contexto con el que se trabaje, pudiendo ser aplicable a cualquier casa hogar, así como a instituciones de educación no formal o formal; se recomienda el uso de cartas descriptivas para la organización de cada sesión, especificando las actividades que se llevan a cabo, la duración y los objetivos; por otro lado, es importante recordar que las actividades se pueden alargar o acortar por diferentes factores, como es la disposición del grupo o si se necesita profundizar en algún tema en específico.

Conclusiones

Al finalizar esta investigación se retoman las preguntas de reflexión las cuales son ¿cuál es la importancia del derecho al juego para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar?, ¿de qué manera el *clown* es empleado como estrategia pedagógica para el desarrollo integral de las niñas y niños en casas hogar? y ¿cómo el *clown* ayuda a promover el derecho al juego a niñas y niños de casas hogar?, siendo la primera contestada a lo largo del primer capítulo, donde se explica a detalle la importancia del juego en el desarrollo integral de acuerdo con diferentes teorías y autores, y por tanto, el cómo está implícito en las leyes como un derecho de las niñas y niños, así como las dificultades que se presentan en las casas hogar para llevarlo a cabo, por lo que se considera necesario emplear proyectos como este para fomentar el juego, el cual es un derecho vital en la vida de las niñas y niños.

La segunda pregunta de reflexión es abordada en el segundo capítulo, el cual explica cómo el circo social se ha empleado de manera educativa en diferentes contextos sociales, por lo que en esta investigación se toma al *clown* de manera específica del circo social, por lo que se describe de manera detallada su historia y las características para poder entenderlo como agente y sujeto educativo, además que se explica que el juego al ser una característica principal del *clown*, se utiliza como estrategia pedagógica a favor del desarrollo integral de las niñas y niños a través de los lenguajes expresivos y las inteligencias múltiples; y la tercera pregunta está implícita en el último apartado del segundo capítulo y en el tercer capítulo, mencionando que se promueve el derecho al juego a través de la práctica y de la acción, por lo que se describen y explican diferentes estrategias pedagógicas para su aplicación dentro de la intervención.

A lo largo de la investigación se contestan las preguntas tópicas, en el primer capítulo se describe de manera detallada qué son las casas hogar y qué es el desarrollo integral del niño, en el segundo capítulo se explica qué es el *clown*, qué son las técnicas y herramientas *clown*, de qué manera la pedagogía social tiene que ver con el circo social y cómo se utiliza el *clown* desde el circo social; por otro lado, retomando la pregunta general de investigación de este proyecto de innovación educativa la cual es ¿de qué manera el *clown* promueve el derecho al juego de niños y niñas en casas hogares?, se puede constatar con la investigación y la experiencia previa llevada a cabo en diferentes centros de asistencia y apoyo social por medio del circo social, que el *clown* promueve el juego a través de la práctica, y al ser empleado en instituciones donde las niñas y niños cuentan con diferentes factores y dificultades para desarrollar esta actividad, siendo el caso de las casas hogar, en las cuales las niñas y niños llevan responsabilidades de trabajo, escuela, cumplimiento de los requisitos por parte de la institución, más los problemas psicológicos y emocionales que tienen por consecuencia de su propia historia de vida.

Este proyecto da tiempo de calidad a lo que es el juego, además de que invita a la reflexión de las autoridades acerca de la importancia que tiene para el correcto desarrollo de las niñas y niños; de acuerdo con lo investigado, el juego es un derecho humano porque es fundamental en el desarrollo integral, por lo que las actividades propuestas están encaminadas a que se fomenten los diferentes lenguajes expresivos y los distintos tipos de inteligencia a través del *clown*, y al hacer el análisis de cada actividad y llevarlas a cabo en la práctica, se pudo observar que el *clown* al ser parte de las artes escénicas predomina el lenguaje y la inteligencia cinestésica-corporal, sin embargo, se aborda de diferentes maneras todas las partes del desarrollo, tal vez no tan evidente como la mencionada; asimismo las actividades son flexibles, por lo que se puede hacer modificaciones a través del uso de la creatividad y la imaginación si se tiene como objetivo abarcar el desarrollo de un modo integral.

Tras el análisis y la práctica se comprueba que este proyecto se puede llevar a cabo en cualquier tipo de educación, ya sea formal o no formal, adaptándose y haciendo las modificaciones necesarias de acuerdo al contexto y las características a quien vaya dirigido, siendo las técnicas y herramientas *clown* una estrategia pedagógica principalmente para el desarrollo integral de las niñas y niños, en este caso a través del juego, sin embargo, en las actividades más dirigidas a la creación del personaje de *clown*, se pudo observar limitantes en su desarrollo porque implica más reto personal, por lo que se tiene que tener en cuenta estrategias de juego e integración para generar un ambiente relajado, de confianza y de disfrute, recalcando que todo, hasta las propias incomodidades y fracasos son parte del juego.

Reflexiones

El elaborar esta investigación permitió profundizar en las intervenciones de circo social realizadas anteriormente en diferentes instituciones de apoyo social a través de una estructura investigativa y una planeación didáctica para contar con bases que validen los beneficios y la eficacia de implementar el circo social, en este caso más específico, el *clown* en contextos educativos, tanto en los formales, como en los no formales, pasando de la teoría a la práctica en cuanto a las teorías pedagógicas, y de la práctica a la teoría desde lo aprendido en mi experiencia artística, es decir, se logró encontrar un equilibrio de ambas, siendo cada una importante para el desarrollo de una intervención; las materias de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional que más aportaron en el desarrollo de este proyecto de innovación educativa fueron programación, didáctica y metodología de la investigación, sin embargo, es importante mencionar que cada una de las materias impartidas a lo largo de los cuatro años de licenciatura aportaron en mi formación como pedagoga, en la comprensión lectora, en la capacidad de reflexión, la escritura, y conocimientos más específicos de pedagogía.

A lo largo del proceso, me enfrenté a la elección del objeto de estudio y la temática, los cuales transitaron por varios cambios, sin embargo, estos cambios permitieron que se llegara a englobar la parte escénica con la pedagogía, ámbitos en los cuales he tenido una formación, abordando así lo que quiero hacer en la vida laboral, que a través del arte se generen estrategias pedagógicas para implementarlas en la educación, por lo que puedo decir que hacer un proyecto de titulación no es un proceso lineal y se va desarrollando a través de ensayo y error, siendo importante que el tema y objeto elegido te guste, para así mantener la motivación y no desertar, además de que generar una planeación didáctica después de un trabajo de investigación te da experiencia para futuras intervenciones o proyectos.

No hubo limitantes o algo que faltara en este proyecto de innovación educativa debido a que se considera que los propósitos planteados se cumplieron, principalmente dando a conocer al *clown* y algunas técnicas y herramientas como estrategias pedagógicas, por lo que en vez de llamarlos limitantes, son áreas de oportunidad, las cuales ofrecen infinitas posibilidades para la creación de juegos a través del *clown* con la finalidad de llevarlas a la práctica como intervención educativa, pudiendo ser modificadas a través del ensayo y error; por otro lado, en la parte investigativa se pudo observar que no hay mucha información del desarrollo integral en la edad delimitada en este proyecto y tampoco proyectos de intervención a través del *clown*, habiendo más de circo social, sin embargo, este proyecto da pauta para futuras intervenciones por medio del *clown* hacia el desarrollo integral a través del juego para cualquier edad y contexto.

Se planea llevar a cabo este proyecto de innovación educativa a diferentes instituciones de apoyo social, haciendo las adecuaciones necesarias de acuerdo al contexto, cultura y características de cada una, por lo que se elaborarán diferentes planeaciones didácticas, para así ampliar la investigación, además de que este proyecto invita a que la intervención pueda ser en escuelas, instituciones formales o incluso en la calle, fomentando la cultura del circo, principalmente la del *clown*; por otro lado, en mi parte formativa de manera personal, este proyecto es un inicio para diferentes intervenciones que quiero realizar a través de distintas disciplinas artísticas, siendo el circo, la danza y el yoga las principales para compartir a través de la educación porque en esas reconozco mi vocación y talento, sin embargo, también se pretende poder colaborar con profesionales de otras disciplinas artísticas para hacer de las intervenciones más completas por todos los beneficios que conlleva cada una, buscando así una educación integral y holística para todas y todos.

*Escribo día a día con mi cuerpo, por un amor incondicional, donde
cuelgan mis pies hasta que envejezcan*

Luz Ureña

Referencias

- Alcántara Alcántara, A. (2022). *El circo social en la construcción de ciudadanía. Un estudio desde las competencias ciudadanas para una cultura democrática*. (Trabajo final de máster, Universitat de Barcelona, España). <http://hdl.handle.net/2445/188842>
- Alcántara Alcántara, A., Llotje Millet, T. y López Villora, J. (2011). El circo social: una herramienta educativa y de transformación social. *Aula de innovación educativa*. https://www.apcc.cat/media/upload/pdf/elcirkosocialateneu9b.doc_editora_14_32_1.pdf
- Alessandroni, N. (2017). Imaginación, creatividad y fantasía en Lev S. Vygotski: una aproximación a su enfoque sociocultural. *Revista Universidad de Costa Rica*, 31(122). 45-60. <http://dx.doi.org/10.15517/ap.v31i122.26843>
- Alonso Arijá, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. (Tesis de fin de grado, Universidad de Valladolid, Palencia). <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Amas, G. (2015). El arte como herramienta de transformación social. En: Red Chilena de Circo Social (ed.). *3er congreso de circo social: Modelos Metodológicos en la praxis del circo social*, (pp. 09-15). Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. https://www.circoteca.cl/wp-content/uploads/2019/08/3er-congreso-de-circo-social_-_Modelos-Metodol%C3%B3gicos-en-la-praxis-del-Circo-Social-Texto-Red-Chilena-de-Circo-Social-2015.pdf
- Anderson-McNamee, J. K. y Bailey, S. J. (2017). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Andolfi , M. (1977). *Terapia familiar*. Un enfoque interaccional. Paidós

Angulo-Aguilazocho, M. S. y Lozanía-Cazares, M.A. (2005). El desarrollo integral humano: un desafío para el desarrollo comunitario en los procesos de globalización. *Revista Ra Ximhai*, 1(3). 509-520. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46110305>

Aquino, Fernández, A. N. (2019). *Inteligencia lógico matemática y capacidad de resolución de problemas en estudiantes de la Universidad Continental*. (Tesis de maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo). <http://hdl.handle.net/20.500.12894/5675>

Argüello Ospina, C. (2010). El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 1(2). 141-157. <https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/vys/article/view/7635/8132>

Armas Guerrero, H. (2018). Importancia del juego en el desarrollo integral infantil. *SATHIRI*, (4). 167–174. <https://doi.org/10.32645/13906925.247>

Balanzó, A., Ariza Porras, A. P., Quiroga, D., y Gómez Ramírez, Á. (2019). Circo y teatro para la transformación social: Repertorios de conocimiento y acción en la construcción de entornos protectores y la promoción de derechos de los niños, niñas y adolescentes. *Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte*, 15(27). 168–181. <https://doi.org/10.14483/21450706.15419>

Bardi, D., Jaleh, M. y Luzzi, A.M. (2011). La conceptualización psicoanalítica del juego en la obra de algunos autores argentinos. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 8(2). 77-85. <https://www.redalyc.org/pdf/4835/483549017012.pdf>

- Belesaca Chacha, T. T. (2015). *Circo social como una herramienta de intervención en Trabajo Social*. (Trabajo de graduación de licenciatura, Universidad de Cuenca, Ecuador). <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/23333>
- Bermejo, V. (1983). El juego en el desarrollo del niño. *Psiquis: Revista de psiquiatría, psicología y psicósomática*, 4(4). 37-46. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/43157/>
- Blancas Rodriguez, F. y González Gómez, R. (2017). *Creación de personaje en la técnica clown de la puesta en escena " Los merolicos"*. (Tesis de licenciatura. Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca). <http://hdl.handle.net/20.500.11799/67124>
- Bordignon, N. A. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. *El diagrama epigenético del adulto. Revista Lasallista de Investigación*, 2(2). 50-63. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69520210>
- Borja Ramón, D. P. y Luzuriaga Campoverde, D. F. (2010). *Importancia de considerar las inteligencias intrapersonal e interpersonal en el desarrollo integral de los niños y niñas en etapa escolar*. (Tesina de licenciatura, Universidad de Cuenca, Ecuador). <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2306>
- Borras Rueda, M.B (2008). El Clown: ¿personaje o no-personaje?. (*Pensamiento*). (*Palabra*) y *Obra*, (1). 112-121. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=614165164014>
- Britton, L. (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori. Guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años*. Paidós Educación
- Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano. Experimentos en entornos naturales y diseñados*. Paidós

- Brooker, L., y Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego: la primera infancia en perspectiva*. 9. Grupo de Estudios sobre el Niño y el Joven de La Universidad Abierta. <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Cáceres Suárez, Y. y Benavides Perera, C. Z. (2019). La evaluación del desarrollo integral de los niños de la primera infancia desde lo social-personal. *VARONA, Revista Científico-Metodológica*, (69). 1-6. <http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n69/1992-8238-vrcm-69-e6.pdf>
- Carapia Arizmendi, M.R. (2013). *Estimulación de la inteligencia espacial como recurso para incrementar la capacidad de representación tridimensional en alumnos de diseño gráfico*. (Tesis de maestría, Universidad Autónoma Metropolitana, México, DF). <http://hdl.handle.net/11191/5420>
- Cárdenas, R. y Hilda, L. (2006). El desarrollo humano integral, la teoría de sistemas y el concepto de competencias en el ámbito académico universitario. *Revista Mexicana de Ciencias Farmacéuticas*, 37(3).40-55. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=57937306>
- Carrasco, L.P. (2020). *Clown, educar en valores para una convivencia constructiva que desarrolle el aprender a vivir juntos*. (Seminario final de graduación de licenciatura, Universidad Empresarial Siglo 21, Punta Alta). <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/19172>
- Chicaiza Sarango, C.O. (2020). *Producción audiovisual sobre el clown como herramienta de desarrollo personal*. (Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana, Quito). <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/18946>
- Cifuentes Arroyave, L. M. (2023). *Aportes del clown a la pedagogía hospitalaria en la Fundación Hospital Infantil Santa Ana*. (Tesis de licenciatura, Unilasallista Corporación Universitaria, Caldas. <http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/handle/10567/3443>

Convención sobre los Derechos del Niño. (2013). *Observación general N° 17 (2013) sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes* (artículo 31). <http://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPrICAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF%2F5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtb44OEtL5G5etAmvs6AwUE1aKL%2FeLXNzf5T64E7NIzR6137848REb2YcW3r1ykP3%2F>

Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (1959). *Declaración de los derechos del niño*. https://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/Programas/Provectima/1LEGISLACION%20C3%93N%203InstrumentosInternacionales/E/declaracion_derechos_nino.pdf

Comisión Nacional de los Derechos Humanos de México. (2019). *Informe especial sobre la situación de los derechos de niñas, niños y adolescentes en centros de asistencia social y albergues públicos y privados de la república mexicana*. <https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/documentos/2019-11/IE-ninas-ninos-adolescentes-centros-albergues.pdf>

Corralero Domínguez, A. (2020). *Educación Física en tiempos del COVID. El clown: un recurso para los tiempos de incertidumbre que nos permite navegar por nuestras emociones. Basado en la filosofía y metodología de Jesús Jara*. (Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid, España). <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/45438>

Cubero, R. y Luque, A. (2014). Desarrollo, educación y educación escolar: la teoría sociocultural del desarrollo y del aprendizaje. En: J. Palacios, Á. Marchesi y C. Coll (coord.). *Desarrollo psicológico y educación: 2. Psicología de la educación escolar*, (pp. 137-155). Alianza Editorial

- Delgado Martínez, C.J. (2013). *La vinculación de la comunicación-educación y el arte de los clowns: como medios en la enseñanza aprendizaje para niños y niñas de 4 y 5 años*. (Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador, Quito). <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1366>
- Delorme, C. (1982). *De la animación pedagógica a la investigación-acción*. Narcea.
- Díaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. Gymnos
- Díaz, M. J. (2021). *El sujeto con derecho a jugar: entre el juego como derecho y el derecho al juego*. (Tesis de posgrado, Universidad Nacional de La Plata, Mar del Plata). <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.2077/te.2077.pdf>
- Diéguez, A. J. (2002). La elaboración de proyectos de intervención social. En: A. J. Diéguez (Coord.). *Diseño y evaluación de proyectos de intervención socioeducativa y trabajo social comunitario*, (pp. 13-72). Espacio Editorial
- Duran Serrano, M. A. y Úcar Martínez, X. (2022). La Práctica del Clown: principios metodológicos del clown socioeducativo. *Revue internationale Animation, territoires et pratiques socioculturelles*, (22). 15 - 32. <https://doi.org/10.55765/atps.i22.1396>
- Espinel Jaramillo, A. F. (2021). La Pedagogía como Proceso Social de Carácter Complejo. *Revista Científica CIENCIAEDUC*, 8(1). 1-9. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/480/4802861007/index.html>
- Fernández Solís, J. D. (2003). El sentido del humor como recurso pedagógico: Hacia una didáctica de las didácticas. *Pulso. Revista de Educación*, (26). 143-157. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/499176.pdf>

- Flórez-Nustes, J – Laguna-Barragán, A. (2016). El circo social: una propuesta de tejido comunitario. *Revista Inclusión y Desarrollo*, 3(2). 52-61.
<https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2017/02/1349-3668-1-sm.pdf>
- Fundación Esperanza Contigo. (2021). Noticias con esperanza. Fundación Esperanza Contigo, A.C. <https://www.esperanzacontigo.org/es/publicacion/58/las-casas-hogar-en-mexico-necesitan-de-tu-ayuda>
- Gallardo López, J. A. y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA*. <http://hdl.handle.net/10433/6824>
- Gallardo López, J.A. y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*. 41 - 51. <http://hdl.handle.net/10433/6786>
- Gallardo Vázquez, P. y Fernández Gavira, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en Educación Física*. Editorial Deportiva.
- Gálvez Sosa, M. I. y Rodríguez Ledezma, N. C. (2005). *Jugando Juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia*. (Tesis de licenciatura, Universidad de las Américas Puebla, San Andrés Cholula).
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/
- Gámez Ibarra, N., Ortiz Mancera, M.O. y Lemus Ortiz, A. L. (2022). El clown comunitario y el bienestar psicológico. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 11(1). 47 - 57.
<https://doi.org/10.37467/gkarevsocial.v11.2445>

- Gana-Duñabeitia, A., Huegun-Burgos, A., y Rekalde-Rodríguez, I. (2019). Los payasos como herramienta socioeducativa para la intervención comunitaria. *PROSPECTIVA. Revista de Trabajo Social e Intervención Social*, (27). 159–186. <https://doi.org/10.25100/prts.v0i27.6733>
- García Olalla, M. D. (2003). *Construcción de la actividad conjunta y traspaso de control en una situación de juego interactivo padres-hijos*. (Tesis de doctorado, Universitat Rovira i Virgili, Tarragona). <https://www.tdx.cat/handle/10803/8954#page=1>
- García Retana, J.A. (2011). Modelo Educativo basado en competencias: importancia y necesidad. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 11(3). 1 - 24. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44722178014>
- Gené, H. (2019). El clown, lo cómico y el más allá. *Revista Conjunto*, (189). <http://www.casadelasamericas.org/publicaciones/revistaconjunto/189/05Hern.pdf>
- Gómez Macfarland, C. A. (2020). El derecho al juego y esparcimiento de las niñas y niños, una perspectiva comparada. Cuaderno de investigación No. 65. Senado de la República: Instituto Belisario Domínguez. <http://bibliodigitalibd.senado.gob.mx/bitstream/handle/123456789/4854/CI.%2065%20F.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez Ortiz, V. (2005). Richard Stanley Lazarus (1922-2002). *Revista Latinoamericana de Psicología*, 37(1). 207-209. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80537112>
- Gómez Ramírez, J. F. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4). 5-13. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

- González, C. (2013). *El humor como instrumento pedagógico*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Chile, Santiago de Chile).
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/113094/FI-Gonzalez%20Cecilia.pdf%3Bsequence%3D1>
- González Contró, M., (2009). El derecho al juego como test-case de los derechos del niño y adolescente. *Isonomía. Revista de Teoría y Filosofía del Derecho*, (31). 47-72.
<https://www.redalyc.org/pdf/3636/363635637003.pdf>
- González Cubillán, L., González O. y Sandoval de Araujo. A. (2013). La inteligencia interpersonal e intrapersonal, elementos nucleares en el desarrollo emocional y social. *Encuentro Educativo*, 21(1). 101-112.
<http://produccioncientificaluz.org/index.php/encuentro/article/view/19611>
- González González, J. X. (2023). *El Lenguaje del Clown como Método de Creación de Experiencias Escénicas*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca, Ecuador).
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/41745>
- González Monteagudo, J. (1988). *La Pedagogía de Celestin Freinet: Contexto, bases teóricas, influencia*. Centro de Publicaciones - Secretaría General Técnica.
- Guevara Gómez, L. (2010). El uso educativo del juego. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (7). 1 - 7. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=6955&s=>
- Guillien, R. y Vicent, J. (1990). *Diccionario Jurídico*. Editorial Temis

- Henao López, G. C., Ramírez Palacio, C. y Ramírez Nieto, L. A. (2007). Las prácticas educativas familiares como facilitadoras del proceso de desarrollo en el niño y niña. *El Ágora USB*, 7(2). 233 - 240. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=407748997003>
- Herradora Gutiérrez, F.M., Olivas Falcón, Y. J. y Cruz Moreno I. M. (2013). *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí.* (Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua Managua, Estelí). <https://repositorio.unan.edu.ni/1140/>
- Ibarra Ibáñez, A. N., y Romero Mendoza, M. P. (2017). Niñez y adolescencia institucionalizadas en casas hogar. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 20(4). 1532 – 1555. <https://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/rep/article/view/62818>
- Jares, X. R. (1999). *Educación y derechos humanos. Estrategias didácticas y organizativas.* Popular
- Lester, S. y Russell, W. (2011). El derecho de los niños y las niñas a jugar: Análisis de la importancia del juego en las vidas de niños y niñas de todo el mundo. Fundación Bernard van Leer: Cuadernos sobre Desarrollo Infantil Temprano. http://www.de0a18.net/pdf/doc_drets_5_elderecho.pdf
- Linaza, J. L. (2013). *El juego es un derecho y una necesidad de la infancia.* Bordón. *Revista de Pedagogía*, 65(1). 103–117. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65107>
- López Barros, L. E. y Russo de Sánchez, A. R. (2006). *La Latencia.* *Psicogente*, 9(15). 66 - 93. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497552137005>

- Manzano Lagunas, J. y Ramallo Ruíz C. B. (2005). El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*, (26). 287-302. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2042367>
- Marchesi, Á. (2014). Los alumnos con escasa motivación para aprender. En: J. Palacios, Á. Marchesi y C. Coll (coord.). *Desarrollo psicológico y educación: 3. Trastornos del desarrollo y necesidades educativas especiales*, (pp. 183-208). Alianza Editorial.
- Marín, I. (2009). Jugar, una necesidad y un derecho. *Aloma: revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, (25), 233-249. <https://raco.cat/index.php/Aloma/article/view/144645/196465>
- Martí, E. (2014). Procesos cognitivos básicos y desarrollo intelectual entre los 6 años y la adolescencia. En: J. Palacios, Á. Marchesi y C. Coll (coord.). *Desarrollo psicológico y educación: 1. Psicología evolutiva*, (pp. 329-354).: Alianza Editorial
- Martínez Miguélez, M. (2009). *Dimensiones Básicas de un Desarrollo Humano Integral*. Polis, *Revista de la Universidad Bolivariana*, 8(23). 119 - 138. <https://journals.openedition.org/polis/1802>
- Martínez Rodríguez, M.A. (1999). El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación. *REDIE, Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 1(1). 16 - 37. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15501102>
- Martínez Rodríguez, E. (2003). El juego como excedente de energía: Spencer. *Magister, Revista Miscelánea de Investigación*, (19). 133-146. <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/13942>
- Martínez Rodríguez, E. (2008). El juego como escuela de vida. *Magister, Revista Miscelánea de Investigación*, (22). 7- 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2774872>

Meece, J. (2001). *Desarrollo del niño y del adolescente*. McGraw Hill

Mejía, C., Paredes Peña, V. K. y Correa Ortiz, F. (2017). *La pedagogía, el arte y el clown. Con el cuerpo voy jugando y expresando y la lectura voy explorando*. (Tesis de Licenciatura, Universidad de Antioquia, Medellín). <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/23328>

Meneses Montero, M., y Monge Alvarado, M. Á. (2011). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2). 113–124. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>

Mireles Ontiveros, M. P. y Montemayor Dávila, A. J. (1992). *Aplicación del enfoque de la teoría general de sistemas en la enseñanza de las ciencias sociales (Historia de México) en el nivel medio básico*. (Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León, Monterrey). <http://eprints.uanl.mx/6004/>

Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista para el Aula-Idea*, (19). 11-12. https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf

Moreira, C. (2015). *Técnicas de clown: una propuesta emancipadora*. Inteatro

Moreno, M. (2014). Desarrollo y conducta social de los 6 años a la adolescencia. En: J. Palacios, Á. Marchesi y C. Coll (coord.). *Desarrollo psicológico y educación: 1. Psicología evolutiva*, (pp. 405-430). Alianza Editorial.

Orte Socías, C. y March Cerdá, M. X. (2001). *Pedagogía de la inadaptación social*. Nau Llibres

- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 14(55), 87-102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=48377>
- Otsubo, N., Freda, C., Wilner, A., Diaz, A., Nessier, C. y Echeverría, H. (2008). *Manual de Desarrollo Integral de la Infancia*. Acción Contra el Hambre
- Oviedo Silva, F., Merellano Navarro, E., Pazos Cuota, J. M. y Toro Arévalo S. (2022). Una aproximación al fenómeno del circo en Chile y a las características de un educador(a) circense. *Retos*, (45), 471 - 482. <https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.92761>
- Palacios, J. e Hidalgo, V. (2014). Desarrollo de la personalidad desde los 6 años hasta la adolescencia. En: J. Palacios, Á. Marchesi y C. Coll (coord.). *Desarrollo psicológico y educación: 1. Psicología evolutiva*, (pp. 355-376). Alianza Editorial
- Palacios, J., González, M. y Padilla, M. (2014). Conocimiento social y desarrollo de normas y valores entre los 6 años y la adolescencia. En: J. Palacios, Á. Marchesi y C. Coll (coord.). *Desarrollo psicológico y educación: 1. Psicología evolutiva*, (pp. 377-403). Alianza Editorial
- Palma, C. (2015). Circo Desde El Margen: La Experiencia de Macramé. En: Red Chilena de Circo Social (ed.). *3er congreso de circo social: Modelos Metodológicos en la praxis del circo social*, (pp. 17-24). Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. https://www.circoteca.cl/wp-content/uploads/2019/08/3er-congreso-de-circo-social_-Modelos-Metodol%C3%B3gicos-en-la-praxis-del-Circo-Social-Texto-Red-Chilena-de-Circo-Social-2015.pdf
- Papalia, D., Wendkos, S. y Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia*. McGraw Hill

- Pérez Daza, M. A. (2008). *El circo social; como herramienta de intervención comunitaria para la prevención de conductas de riesgo psicosocial: un estudio cualitativo a partir de las vivencias de adolescentes y jóvenes del programa Previene-Conace de circo social de la comuna de Maipú*. (Tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomás, Santiago de Chile). <https://www.circoteca.cl/2019/08/circo-social-herramienta-intervencion-comunitaria-la-prevencion-conductas-riesgo-psicosocial-estudio-cualitativo-partir-las-vivencias-adolescentes-jovenes-del-prog/>
- Pineda Téllez, O., Herrera Gómez, S. X. y Hernández Pérez, R. (2014). *Historia e impacto de la Metodología de Machincuepa Circo Social*. Machincuepa Circo Social.
- Prado Reyes, A. Y. (2015). *El clown, herramienta educativa para mejorar la alfabetización emocional en estudiantes de la carrera profesional de ciencias de la comunicación de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo*. (Tesis de maestría, Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo). <https://hdl.handle.net/20.500.12759/961>
- Quecedo, R., y Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, (14). 5-39. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>
- Quidel Covarrubias, C. A. (2021). *La pedagogía Waldorf y sus aportes a la Educación parvularia en Chile: Un estudio etnográfico*. (Tesis de grado, Universidad de Chile, Santiago). <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/188046>
- Quintana Cabanas, J.M. (1984). *Pedagogía Social*. Dykinson
- Ramírez Castro, H.S. (2017). *El desarrollo de la Inteligencia Naturalista como una estrategia pedagógica para fortalecer los lazos con el Embalse del Muña en niños y niñas de quinto grado del Colegio Departamental San Benito de Sibaté*. (Tesis de licenciatura, Universidad la Gran Colombia, Bogotá). <http://hdl.handle.net/11396/4431>

- Ramos Galarza, C. (2020). Los alcances de la investigación. *Revista de CienciAmérica*, 9(3). 1-6. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Real Academia Española. (22 de junio 2021). Diccionario de la lengua española. Real Academia Española. <https://dle.rae.es/circo>
- Rodríguez, M. E. (2012). El desarrollo humano integral: aportes desde la tríada matemática-cotidianidad y pedagogía integral. *Revista Electrónica Praxis Investigativa ReDIE*, 4(7). 47-59. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6551962>
- Romans Siques, M.M., Petrus, A. y Trilla Bernet, J. (2020). *De profesión: educador (a) social*. Paidós Ibérica
- Romero, A. (2014). *Infancias y adolescencias institucionalizadas. Ruta y destino de jóvenes en casas hogar*. (Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Nuevo León, San Nicolás de los Garza). <https://cd.dgb.uanl.mx/bitstream/handle/201504211/16788/21354.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. (Tesis de maestría, Universidad de Cantabria, Santander). <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saavedra, V. (2019). *El clown como herramienta pedagógica*. (Tesis de maestría, Universidad el Bosque, Bogotá Colombia). https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/3008/Saavedra_Meza_Valentina_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Sanchez Velasco, D. A. (2016). *La Dramatización como Estrategia para la Mejora de la Competencia Comunicativa: Una Investigación en Educación Secundaria desde las Técnicas de Improvisación y Clown*. (Tesis de doctorado, Universidad de Murcia, España). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=126993>
- Secretaria de Salud. (2011). *Norma Oficial Mexicana NOM-032-SSA3-2010, Asistencia social. Prestación de servicios de asistencia social para niños, niñas y adolescentes en situación de riesgo y vulnerabilidad*. <https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/doc/Programas/VIH/Leyes%20y%20normas%20y%20reglamentos/Norma%20Oficial%20Mexicana/NOM-032-SSA3-2010.pdf>
- Sierra Salcedo, R. A. (2007). La estrategia pedagógica. sus predictores de adecuación. *Varona*, (45). 16-25. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360635565004>
- Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia. (2002). *Dirección de Rehabilitación y Asistencia Social: Modelo de Atención de Casa Hogar Niñas*. <https://sitios1.dif.gob.mx/cenddif/wp-content/uploads/2020/09/4-Modelo-de-Atencion-de-Casa-Hogar-Ninas.pdf>
- Solís Jiménez, L.D. (2021). *El clown como ayuda pedagógica para el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 a 5 años*. (Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador). <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34816>
- Suárez Palacio, P. A. y Vélez Múnera, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista Psicoespacios*, 12(20). 173-197. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6573534>

- Tanasovici Cardani, L., Santos Rodrigues, G., Ontañón Barragán T. y Coelho Bortoleto, M. C. (2022). Circo en la escuela: compartiendo prácticas pedagógicas. *MHSalud*, 19(2). 1-13. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=237070375013>
- Tejero Sirgo, P. (2018). *Inteligencia musical: concepto y desarrollo*. (Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid, España). <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/32404>
- Terranova Barrezueta, A. E., Viteri Chiriboga, E. A., Medina Mera, G. M., y Zoller Andina, M. J. (2019). Desarrollo cognitivo y funcionalidad familiar de infantes en las comunidades urbano-marginales de Ecuador. *Revista de Ciencias Sociales*, 25(98). 330-340. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28065583021>
- Thomas Bohórquez, J. E. (1993). La teoría general de sistemas. *Cuadernos de Geografía: Revista colombiana de geografía*, 4(1). 111-137. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6581658>
- Úcar, X. (2018). La pedagogía social frente a las desigualdades y vulnerabilidades en la sociedad. *Zona Próxima*, (29). 52–67. <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n29/2145-9444-zop-29-52>
- UNICEF (2006). Convención sobre los derechos del niño. UNICEF. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Urbina Olórtegui, M. (2020). *La Inteligencia Cinestésica Corporal y su Relación con el Aprendizaje en el área de Educación Física de los Estudiantes del III y IV ciclo de la Institución Educativa N° 0119 Canto Bello San Juan de Lurigancho, año 2018*. (Trabajo de maestría, Universidad Nacional de Educación, Perú). <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/4716>
- Vigotsky, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica

Wertsch, J. V. (1985). Vygotsky y la formación social de la mente. Paidós.

Zamora, J. (2018). *El circo social como estrategia de intervención educativa con adolescentes en situación de riesgo de exclusión social*. (Titulación: Grado en Educación Social, Universidad de Valladolid, España)
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31754/TFG-L2072.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zapata, F. y Rondán, V. (2016). *La Investigación Acción Participativa: Guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña*. Lima: Instituto de Montaña.
<https://mountain.pe/recursos/attachments/article/168/Investigacion-AccionParticipativa-IAP-Zapata-y-Rondan.pdf>

Zoila de las Mercedes, G. C. (2013). *La inteligencia lingüística y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes del segundo año de educación general básica de la escuela “31 de mayo” en la parroquia de Sangolqui, Cantón Rumiñahui, provincia Pichincha*. (Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador).
<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/6226>

Anexo 1 Planeación didáctica de la estrategia pedagógica el *clown* para promover el derecho al juego en casas hogar

| Sesión 1 | | | |
|-----------------|---|-----------------|--|
| | Actividad | Duración | Objetivos |
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> ● Presentación de los responsables de llevar a cabo la intervención | 5 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Dar a conocer al equipo, quienes son, de dónde vienen y qué se compartirá |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> ● Mi movimiento, su movimiento, nuestro movimiento ● Todo sí | 40 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer a cada participante del grupo con el fin de romper barreras de comunicación ● Expresar de manera individual una acción a través del cuerpo, la imaginación y la creatividad para el desarrollo cognitivo y el lenguaje corporal |
| Final | <ul style="list-style-type: none"> ● Retroalimentación ● Suelto para sentirme bien | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluar la sesión con el fin de posibles mejoras ● Estabilizar cuerpo y mente a través de la calma para la continuidad de actividades posteriores |

| Sesión 2 | | | |
|-----------------|---|-----------------|--|
| | Actividad | Duración | Objetivos |
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> ● No me atrapas si me acuerdo | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Reforzar los nombres de los participantes con la finalidad de ir generando vínculos de confianza y cercanía |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> ● Sin pensar ● Pelota, silencio, aplauso | 30 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Fortalecer habilidades de reacción y de lógica para el desarrollo cognitivo psicológico ● Emplear habilidades de coordinación y ritmo a través de la numeración para el desarrollo de la inteligencia lógica-matemática |
| Final | <ul style="list-style-type: none"> ● A moler café ● Retroalimentación | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Generar un ambiente de disfrute para la disminución de tensiones producidas por las actividades anteriores ● Evaluar la sesión con el fin de posibles mejoras |

| Sesión 3 | | | |
|-----------------|--|-----------------|--|
| | Actividad | Duración | Objetivos |
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> ● Haciendo música | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Crear una melodía grupal a través del trabajo en equipo |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> ● Te cuento a mi manera | 30 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Integrar el trabajo en equipo a través de un cuento para el desarrollo social |
| Final | <ul style="list-style-type: none"> ● Retroalimentación ● Suelto para sentirme bien | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluar la sesión con el fin de posibles mejoras ● Estabilizar cuerpo y mente a través de la calma para la continuidad de actividades posteriores |

| Sesión 4 | | | |
|-----------------|--|-----------------|--|
| | Actividad | Duración | Objetivos |
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> ● Caigo o abrazo | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Generar un ambiente energético con el fin de llevar a cabo las actividades posteriores de manera eficiente |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> ● Los planetas ● De grande quiero ser | 30 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Interpretar de manera individual un personaje o cosa a través del cuerpo, la imaginación y la creatividad para el desarrollo cognitivo y del lenguaje corporal ● Mostrar de manera auténtica la propia personalidad e intereses para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal |
| Final | <ul style="list-style-type: none"> ● Retroalimentación ● Suelto para sentirme bien | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluar la sesión con el fin de posibles mejoras ● Estabilizar cuerpo y mente a través de la calma para la continuidad de actividades posteriores |

Sesión 5

| | Actividad | Duración | Objetivos |
|------------|--|-----------------|---|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none">• Yo veo 1,2,3,... | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none">• Interpretar de manera individual un personaje o cosa a través del cuerpo, la imaginación y la creatividad para el desarrollo cognitivo y el lenguaje corporal |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none">• Hoy vengo a vender | 30 minutos | <ul style="list-style-type: none">• Promover la creatividad e imaginación a través de un objeto para el desarrollo cognitivo |
| Final | <ul style="list-style-type: none">• A moler café• Retroalimentación | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none">• Generar un ambiente de disfrute para la disminución de tensiones producidas por las actividades anteriores• Evaluar la sesión con el fin de posibles mejoras |

Sesión 6

| | Actividad | Duración | Objetivos |
|------------|---|-----------------|---|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none">• Todo sí | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none">• Expresar de manera individual una acción a través del cuerpo, la imaginación y la creatividad para el desarrollo cognitivo y el lenguaje corporal |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none">• Maratón | 30 minutos | <ul style="list-style-type: none">• Promover habilidades de expresión corporal a través de la exageración de gestos y movimiento para el desarrollo del lenguaje corporal |
| Final | <ul style="list-style-type: none">• Retroalimentación• Suelto para sentirme bien | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none">• Evaluar la sesión con el fin de posibles mejoras• Estabilizar cuerpo y mente a través de la calma para la continuidad de actividades posteriores |

Sesión 7

| | Actividad | Duración | Objetivos |
|------------|---|-----------------|---|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none">● No me atrapas si me acuerdo | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none">● Generar un ambiente energético para la disposición de las niñas y niños en las actividades posteriores |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none">● Lugar, acción | 30 minutos | <ul style="list-style-type: none">● Utilizar el cuerpo como forma de comunicación y expresión para el desarrollo del lenguaje corporal |
| Final | <ul style="list-style-type: none">● Retroalimentación● Suelto para sentirme bien | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none">● Evaluar la sesión con el fin de posibles mejoras● Estabilizar cuerpo y mente a través de la calma para la continuidad de actividades posteriores |

Sesión 8

| | Actividad | Duración | Objetivos |
|------------|---|-----------------|--|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none">● Caigo o abrazo | 10 minutos | <ul style="list-style-type: none">● Generar un ambiente energético con el fin de llevar a cabo las actividades posteriores de manera eficiente |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none">● Soy mi emoción● Los planetas | 40 minutos | <ul style="list-style-type: none">● Reconocer que todas las emociones son válidas a través del <i>clown</i> para el desarrollo de la inteligencia emocional e intrapersonal● Interpretar de manera individual un personaje o cosa a través del cuerpo, la imaginación y la creatividad para el desarrollo cognitivo y del lenguaje corporal |
| Final | <ul style="list-style-type: none">● Retroalimentación | 10 minutos | <ul style="list-style-type: none">● Evaluar la sesión con el fin de posibles mejoras |

Sesión 9

| | Actividad | Duración | Objetivos |
|------------|--|-----------------|--|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none">● A moler café | 5 minutos | <ul style="list-style-type: none">● Generar un ambiente enérgico con el fin de llevar a cabo las actividades posteriores de manera eficiente |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none">● La naturaleza vive en mí | 35 minutos | <ul style="list-style-type: none">● Comprender la importancia de la naturaleza a través del <i>clown</i> para el desarrollo de la inteligencia naturalista |
| Final | <ul style="list-style-type: none">● Pasarela● Retroalimentación | 20 minutos | <ul style="list-style-type: none">● Finalizar la intervención de manera satisfactoria asumiendo un valor personal a través de la autoestima● Evaluar la sesión y la intervención con el fin de posibles mejoras |