



***IMPLEMENTACIÓN DE LA DRAMÁTICA, PARA ESTIMULAR EL  
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, EN LA ASIGNATURA  
EMPRENDIMIENTO***

**ZOE LEYDA CAROLINA BARRERA CARO**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
FACULTAD DE INGENIERÍAS FÍSICO MECÁNICAS  
ESCUELA DE ESTUDIOS INDUSTRIALES Y EMPRESARIALES  
INGENIERÍA INDUSTRIAL  
BUCARAMANGA**

**2015**

***IMPLEMENTACIÓN DE LA DRAMÁTICA, PARA ESTIMULAR EL  
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, EN LA ASIGNATURA  
EMPRENDIMIENTO***

**ZOE LEYDA CAROLINA BARRERA CARO**

**Trabajo de grado para optar por el título de  
INGENIERA INDUSTRIAL**

**Directora:**

**AURA CECILIA PEDRAZA AVELLA**

**Doctora en Ciencias Económicas**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
FACULTAD DE INGENIERÍAS FÍSICO MECÁNICAS  
ESCUELA DE ESTUDIOS INDUSTRIALES Y EMPRESARIALES  
INGENIERÍA INDUSTRIAL  
BUCARAMANGA**

**2015**

A Dios.

A los seres de luz que me acompañan.

A mis padres, especialmente a mi madre Leyda Caro, ejemplo de vida, de entrega,  
de espiritualidad y de fortaleza.

Zoe Barrera Caro.

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a Dios, los ángeles y arcángeles por iluminarme día a día.

A la profesora Aura Pedraza por apoyar iniciativas innovadoras y permitir el desarrollo de este proyecto, por reconocer la importancia de la cultura en el desarrollo de la sociedad y por el apoyo brindado durante este proceso. Al grupo GALEA por el apoyo y la participación en la implementación de este proyecto.

Al Teatro UIS por ser mi otra escuela, escuela en la que se logra el aprendizaje por su premisa de “aprender haciendo” y por “The Show Must Go On”. A su director Omar Álvarez por inculcar el sentido de pertenencia, el aprendizaje vivencial y la responsabilidad. A mis compañeros teatreros por permitirme descubrir la pasión, el sacrificio y el verdadero trabajo en equipo, para alcanzar un objetivo común: hacer teatro con la calidad, como se identifica a nivel nacional al Teatro UIS desde hace 15 años, bajo esta dirección.

A los funcionarios de Ecopetrol ICP que creyeron en el Teatro UIS y en el proyecto cultural adscrito a la VIE UIS y a Ecopetrol 2014-2015; con el que corroboré que si es posible la transformación de entornos a partir de las artes. Y que la Ingeniería Industrial se puede disponer para tales fines.

A Mario Martínez, se cuan escaso es su tiempo, gratitud total por los valiosos espacios que me brindó de asesoría y por impulsarme a continuar pese a las dificultades. A Lisette Rodríguez por acogerme y apoyarme. A mis hermanas del alma Viviana y Silvia por tanto.

A todos los que de una u otra forma permitieron desarrollar este proyecto. Gracias y bendiciones.

# Contenido

	pág.
INTRODUCCIÓN .....	14
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1.1. DIAGNÓSTICO DE LA CREATIVIDAD PERSONAL DE LOS ESTUDIANTES.....	19
2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	27
3. OBJETIVOS.....	31
3.1 OBJETIVO GENERAL .....	32
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	32
4. MARCO TEÓRICO .....	34
4.1 CONCEPTOS DE LA DRAMÁTICA.....	35
4.2 RELACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO Y LA IMPROVISACIÓN CON LA PEDAGOGÍA.....	37
4.3 APROXIMACIÓN DE LA DRAMÁTICA EN LA EDUCACIÓN .....	38
5. MARCO DE REFERENCIA.....	41
5.1 MARCO DE ANTECEDENTES.....	41
5.1.1 PROYECTOS DE GRADO.....	41

5.1.2 Otros antecedentes de investigación.....	42
6. PROCESO DE LA DRAMÁTICA.....	45
6.1 FASE DE INVESTIGACIÓN .....	46
6.2 PREÁMBULO DEL DISEÑO.....	47
6.2.1 Elección del ambiente creativo. ....	47
6.2.2 Asesores para el diseño de la dramática .....	47
6.3 FASE DE DISEÑO DE LA DRAMÁTICA .....	49
6.3.1 Bases del diseño del método de improvisación dramática.....	52
6.4 FASE DE DESARROLLO DE LA DRAMÁTICA.....	54
6.5 FASE DE EVALUACIÓN Y ENTREGA DE RESULTADOS.....	103
7. CONCLUSIONES .....	111
8. RECOMENDACIONES .....	113
BIBLIOGRAFÍA.....	115

## LISTA DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1 INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD .....	21
ILUSTRACIÓN 3 ASPECTOS QUE FAVORECEN LA CREATIVIDAD .....	53
ILUSTRACIÓN 4 ELEMENTOS BÁSICOS DEL DRAMA .....	64
ILUSTRACIÓN 5 MODELO DEL PROCESO CREATIVO .....	64
ILUSTRACIÓN 6 MÉTODO DE NEGOCIACIÓN .....	65
ILUSTRACIÓN 8 EL CÍRCULO DEL MIEDO .....	80
ILUSTRACIÓN 9 HÁBITOS OPERATIVOS .....	81
ILUSTRACIÓN 10 INVENTARIO DE CARACTERÍSTICAS DE EMPRENDEDOR .....	82
ILUSTRACIÓN 11 FASE DE DISEÑO, DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE LA DRAMÁTICA .....	89
ILUSTRACIÓN 12 FOTOGRAFÍAS PRIMERA SESIÓN. ....	90
ILUSTRACIÓN 13 FORMULARIO DE CONSULTA DE DISPONIBILIDAD .....	94
ILUSTRACIÓN 14 FORMULARIO PARA CONFIRMACIÓN DE ASISTENCIA. ....	94
ILUSTRACIÓN 15 TARJETA DE INVITACIÓN A LA SESIÓN DE IMPLEMENTACIÓN A .....	95
ILUSTRACIÓN 16 AGENDA PARA LA SESIÓN DE IMPLEMENTACIÓN. A.....	96
ILUSTRACIÓN 17 FOTOGRAFÍA DEL SALÓN 204 DE INGENIERÍA INDUSTRIAL UIS .....	97
ILUSTRACIÓN 18 FOTOGRAFÍA DEL SALÓN 204 DE INGENIERÍA INDUSTRIAL UIS .....	97
ILUSTRACIÓN 19 INVITACIÓN A LA SEGUNDA SESIÓN. ....	98
ILUSTRACIÓN 20 AGENDA PARA LA SEGUNDA SESIÓN.....	99
ILUSTRACIÓN 21 AUDITORIO ENRIQUE DACCARETT .....	100
ILUSTRACIÓN 22 TABLERO CONCEPTUAL PARA LA SESIÓN. ....	100
ILUSTRACIÓN 23 FASE DE EVALUACIÓN Y ENTREGA DE RESULTADOS. ....	103
ILUSTRACIÓN 24 EVALUACIÓN VIRTUAL DE LA IMPLEMENTACIÓN. ....	103
ILUSTRACIÓN 24 EVALUACIÓN DEL INTERÉS RESPECTO A PRÓXIMAS SESIONES.....	108
ILUSTRACIÓN 25 PORTADA DE LA REVISTA VIRTUAL DISEÑADA. ....	110

# LISTA DE TABLAS

Pág.

TABLA 2 ESCALA DE VALORACIÓN DEL NIVEL DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD .....	22
TABLA 3 ESCALA DE VALORACIÓN PARA LOS 15 NIVELES DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.....	22
<i>TABLA 4 NIVELES PROMEDIO DE EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD .....</i>	<i>23</i>
TABLA 6 ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO SOBRE LA CONCIENCIA DEL SER CREATIVO .....	25
TABLA 7 ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO SOBRE LA EVALUACIÓN DE CREATIVIDAD .....	25
TABLA 8. ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO SOBRE LA INNOVACIÓN CONCRETA.....	26
TABLA 10 ACTIVIDAD IMPRO 1 .....	56
TABLA 11 ACTIVIDAD IMPRO 2. ....	56
TABLA 12 ACTIVIDAD IMPRO 3. ....	57
TABLA 13 ACTIVIDAD IMPRO 4 .....	58
TABLA 14 ACTIVIDAD IMPRO 5 .....	58
TABLA 15 ACTIVIDAD IMPRO 6 .....	59
TABLA 16 ACTIVIDAD IMPRO 7 .....	59
TABLA 17 ACTIVIDAD IMPRO 8. ....	61
TABLA 18 EXPRESIÓN CORPORAL.....	63
TABLA 19 JUEGO DRAMÁTICO 1.....	65
TABLA 20 JUEGO DRAMÁTICO 2 .....	66
TABLA 21 JUEGO DRAMÁTICO 3 .....	67
TABLA 23 JUEGO DRAMÁTICO 5. ....	68
TABLA 24 JUEGO DRAMÁTICO 6. ....	69
TABLA 25 JUEGO DRAMÁTICO 7. ....	70
TABLA 26 JUEGO IMPRO 1.....	74
TABLA 27 JUEGO IMPRO 2.....	74

TABLA 28 JUEGO IMPRO 3.....	74
TABLA 29 JUEGO IMPRO 4.....	75
TABLA 30 JUEGO IMPRO 5.....	76
<i>TABLA 31 JUEGO IMPRO 6.....</i>	<i>78</i>
TABLA 32 JUEGO IMPRO 7.....	83
<i>TABLA 33 JUEGO IMPRO 8.....</i>	<i>83</i>
TABLA 34 JUEGO IMPRO 9.....	84
TABLA 35 JUEGO IMPRO 10.....	85
TABLA 36 JUEGO IMPRO 11.....	86
TABLA 37 JUEGO IMPRO 12.....	87
TABLA 38 JUEGO IMPRO 13.....	87
TABLA 39 PRIMERA SESIÓN DE PRUEBA.....	91
TABLA 40 SEGUNDA SESIÓN DE PRUEBA.....	93
TABLA 41 JUEGOS IMPLEMENTADOS CON ESTUDIANTES Y EL GRUPO GALEA.....	101
TABLA 42 ESCALA DE VALORACIÓN PARA LA IMPLEMENTACIÓN.....	104

## LISTA DE GRAFICAS

GRÁFICA 1 TASA DE RESPUESTAS DEL DIAGNÓSTICO.....	20
GRÁFICA 2 EVALUACIÓN DE TIEMPOS DE LA IMPLEMENTACIÓN.....	104
GRÁFICA 3 CUMPLIMIENTO DE LA AGENDA PROGRAMADA PARA LA SESIÓN .....	105
GRÁFICA 4 EVALUACIÓN DEL ESPACIO SELECCIONADO PARA LA SESIÓN. ....	106
GRÁFICA 5 EVALUACIÓN DE ALCANCE DE OBJETIVOS Y LA CLARIDAD EN LA PRESENTACIÓN.....	106
GRÁFICA 6 INCLUSIÓN DE LOS ASISTENTES A LA SESIÓN. ....	107
GRÁFICA 7 EL MÉTODO IMPRO COMO ESTÍMULO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD. ....	108
GRÁFICA 8 EVALUACIÓN DEL INTERÉS RESPECTO A LOS TEMAS DE LA SESIÓN. ....	108

## RESUMEN

### TÍTULO

IMPLEMENTACIÓN DE LA DRAMÁTICA, PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO.\*

### AUTOR

ZOE LEYDA CAROLINA BARRERA CARO.\*\*

### PALABRAS CLAVES

Método IMPRO, juegos dramáticos, aprendizaje vivencial, Emprendimiento, Creatividad, pedagogía teatral.

### DESCRIPCIÓN

En la actualidad, tanto a nivel académico como empresarial se reconoce como pilar esencial para el logro de la formación integral y el desarrollo de iniciativas: el desarrollo de la creatividad en los estudiantes y el personal. Así mismo la improvisación se ha impuesto en el teatro y en las empresas, como técnica y método de creación, que funciona como un medio creativo y productivo, se sitúa dentro del campo de la pedagogía, creación y crecimiento personal como una nueva herramienta que posibilita a cualquier persona, en diversos ámbitos, el desarrollo de sus capacidades.

El desarrollo de esta investigación reviste de gran importancia debido a que si en el proceso de enseñanza/aprendizaje de la asignatura Emprendimiento se introduce el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, además de contribuir con el desarrollo de su intelecto, y pensamiento lógico, tal como sucede en las empresas donde emplean el método IMPRO, se pueden mejorar las técnicas de venta y comunicación, también indispensables para los emprendedores.

El propósito del presente proyecto es presentar una propuesta metodológica, a través de la dramática como instrumento para estimular el desarrollo de la creatividad, en la asignatura Emprendimiento.

Para concluir, hay que tener en cuenta que la construcción de la aptitud cultural a través del juego dramático en el que confluyen la coordinación, la formación, la creatividad, la comunicación, el dominio personal, el desarrollo de la memoria, entre otros, precisamente son los ejes que fundamentan el desarrollo exitoso de toda organización moderna.

---

\* PROYECTO DE GRADO

\*\* Facultad de Ingenierías Físico-Mecánicas. Escuela de Estudios Industriales y Empresariales.  
Directora: Aura Cecilia Pedraza Avella

## SUMARY

### TITLE

IMPLEMENTATION OF THE DRAMATIC TO STIMULATE THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN THE ENTREPRENEURSHIP COURSE\*

### AUTHOR

ZOE LEYDA CAROLINA BARRERA CARO.\*\*

### KEYWORDS

Method IMPRO, Games Dramatics, Experiential Learning, Entrepreneurship, Creativity, Theater Pedagogy.

### DESCRIPTION

Currently, academically as well as in enterprises; it is recognized as essential for the achievement of comprehensive training and development initiatives pillar: the development of creativity in students and staff. Also improvisation has been imposed in the theater and in companies, as technical and creation method, which functions as a creative and productive environment, it is within the field of education, creation and personal growth as a new tool that enables anyone, in various fields, developing their skills.

The development of this research is of great importance because if in the process of teaching / learning of the Entrepreneurship course, development of creativity in students is introduced, and contribute to the development of the intellect and logical thinking; as happens in companies where the IMPRO method used;it is possible to improve sales techniques and communication, also indispensable for entrepreneurs.

The purpose of this project is to present a methodological proposal. Through the drama as a tool to encourage the development of creativity in the Entrepreneurship course

In conclusion, we must take into account that the construction of the cultural competence through dramatic play at the crossroads coordination, training, creativity, communication, personal mastery, development of memory, among others, precisely are the pillars that support the successful development of any modern organization.

---

\* DEGREE PROJECT

\*\* Physics Mechanics Engineering Faculty. School of Industrial and Business Studies. Director: Aura Cecilia Pedraza Avella

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, a nivel mundial se reconoce la importancia del desarrollo de la creatividad en los estudiantes e incluso ha tomado el mismo valor a nivel empresarial, debido a que esta constituye un pilar esencial para el logro de la formación integral y el desarrollo de iniciativas.

Así mismo se reconoce que “la improvisación es una forma en la que se manifiesta la creatividad. La mente creativa es capaz de pensar de improviso de forma más eficaz y rápida”<sup>1</sup>. La improvisación se ha impuesto en el teatro y en las empresas, como técnica y método de creación, que funciona como un medio creativo y productivo.

La improvisación ha sido usada por pedagogos como Constantin Stanislavski y LeCoq, “las ideas de los dos maestros se re-encuentran en lo que hace al empleo de la improvisación como motor de la creación. Directores como Meyerhold, Gordon Craig, Jacques Copeau, Charles Dullin se interesan en la comedia improvisada”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> FERNÁNDEZ ROMERO, A. Creatividad e innovación en empresas y organizaciones: técnicas para la resolución de conflictos. Madrid: Ediciones Díaz de Santos. 2010.

<sup>2</sup> DOLZ, J. Didáctica de la lengua: El género textual, una herramienta didáctica para desarrollar el lenguaje oral y escrito. Ginebra: Suiza. 2010. p. 516

Además las técnicas teatrales desarrollan en los no actores la expresión verbal y gestual, entre otras habilidades como la escucha, la intuición de deseos y adaptarlos a un mensaje en consecuencia para empatizar, desarrollar la imaginación e incluso para socializar. Por esto la improvisación permite desarrollar capacidades comunicativas y la creatividad desde la emoción.

A nivel mundial se reconoce que la Improvisación se sitúa dentro del campo de la pedagogía, creación y crecimiento personal como una importante y nueva herramienta que posibilita a cualquier persona, en diversos ámbitos, el desarrollo de sus capacidades de expresión, comunicación, creación y organización<sup>3</sup>.

Desempeñarse en cualquier campo de la actividad humana implica, además de una buena dosis de habilidades y destrezas, una serie de conocimientos generales, todos ellos enfocados a otorgar a quien los adquiere, instrumentos que le permitan modificar el entorno social, respondiendo a las necesidades de la comunidad y a las suyas propias. Por ende es fundamental, además de estimular el desarrollo de la creatividad, el fortalecimiento de habilidades comunicativas para lograr el emprendimiento.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> IMPROMADRID. (Mayo de 2015). Obtenido de <http://www.impromadrid.com/empresas/formacion/>

<sup>4</sup> GÓMEZ, M. C. y MEJÍA, G. E. Comunicación General. Bucaramanga: UIS/IREDI. 1996

El desarrollo de esta investigación reviste de gran importancia debido a que si en el proceso de enseñanza/aprendizaje de la asignatura Emprendimiento se introduce tal como se establece dentro del contenido, el desarrollo de la creatividad como parte del proceso de generación de ideas de negocio, se favorecerá el desarrollo de la creatividad técnica en los estudiantes, además de contribuir con el desarrollo de su intelecto, pensamiento lógico y tal como sucede en las empresas donde emplean el método IMPRO, se pueden mejorar las técnicas de venta y comunicación, también indispensables para los emprendedores.

El propósito del presente proyecto es presentar una propuesta metodológica, a través de la dramática como instrumento para dar solución al problema que se plantea, con base en la investigación expuesta en el marco de referencia y así esbozar la fases de diseño, desarrollo y el despliegue de “La implementación de la dramática, para estimular el desarrollo de la creatividad, en la asignatura Emprendimiento”

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

“La sociedad es cada día más compleja, las dinámicas desarrollan todos los contextos, la globalización de las economías exigen mayor innovación a las empresas; por ello, surge la necesidad de que el sistema educativo contemple en su proceso el desarrollo de la creatividad y conciba procesos que ayuden a que los estudiantes sean reflexivos, críticos y sistémicos, entre otras cosas”<sup>5</sup>

“Las organizaciones que no desarrollan su capacidad para responder de maneras novedosas y adecuadas a las crisis emergentes, a las oportunidades inesperadas y a los entornos dinámicos están en desventaja competitiva en la misma medida que las organizaciones que no producen ideas y productos novedosos”<sup>6</sup>

A nivel empresarial se han realizado diagnósticos que evidencian que de la capacidad creativa de los individuos y del potencial para generar innovación sostenida, se requieren para plantear metodologías y enriquecer la cultura organizacional<sup>7</sup>. Además se ha utilizado el teatro y sus diferentes herramientas en empresas, para la actualización de modelos de la teoría de la psicología ambiental,

---

<sup>5</sup> TORRES SOLER, Luis Carlos. Creatividad en el aula. Bogotá., Colombia: UNIVERSIDAD NACIONAL. 2011

<sup>6</sup> FISHER, C., y AMABILE, T. Creatividad, improvisación y organizaciones. HARVARD DEUSTO BUSINESS REVIEW, 2009, p. 38.

<sup>7</sup> CAMIO, M. I. El rol de los aspectos emocionales en la gestión de la cultura innovadora. En: Revista Facultad de Ciencias Económicas: Investigación y Reflexión. Diciembre, 2014, vol. 22, no. 2, p. 9-28. ISSN 0121-6805.

capaz de examinar la interacción de los clientes con los escenarios experimentales en los que la empresa lleva a cabo la prestación de servicios, realizado a partir de herramientas teatrales<sup>8</sup>.

Según el docente Antonio Blázquez, tras múltiples estudios realizados, hoy se sabe que todos los seres humanos poseen una fuente interna capaz de emanar creatividad si son capaces de estimular la parte del cerebro donde está radicada la creatividad a través de un entrenamiento adecuado<sup>9</sup>.

La compañía de Brasil “A Cía. do Quintal”, se dedica principalmente a la investigación y las técnicas de la improvisación. Esta compañía plantea que existe una relación entre la Creatividad e Innovación, ya que todo el mundo tiene un potencial creativo, que puede convertirse en innovación, aunque en ocasiones se pierde por la falta de entrenamiento para generar nuevas ideas y soluciones.

Dicha relación se puede desarrollar mediante entrenamiento al usar el método de improvisación para atender la necesidad del trabajo en equipo, construido en la noción de cooperación mutua entre equipos y la búsqueda de la sinergia, para desarrollar la creatividad afín con la innovación, es decir con el emprendimiento.

Sapiens la Revista Universitaria de Investigación, publicó un artículo titulado “La evaluación de la creatividad”, donde presenta el estado del arte de la creatividad y

---

<sup>8</sup> FELICIO DOS SANTOS DE CARVALHOL, J. L. y MOTTALL, P. C. Experiências em cenários temáticos de serviços. En: Revista de Administração de Empresas, 2002, vol. 42, no. 2, p. 1-12. Obtenido de [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&)

<sup>9</sup> BLÁZQUEZ, A. Educación y Creatividad. Innovación y experiencias educativas. En: Revista Digital CSI•F Andalucía, Diciembre 2009, no.14.

plantea la idea que la creatividad está estrechamente unida a la de libertad, así que es necesario darle mayor flexibilidad a los programas educativos, dando un margen de libertad al alumno para decidir por sí mismo, comportarse creativamente y usar su creatividad. Finaliza aludiendo que en la Reforma Educativa Española se resuelve el problema al tener presente la creatividad; esta contiene innovaciones curriculares, promueve la creatividad y el desarrollo personal e institucional entre otros<sup>10</sup>.

El estudio de relaciones entre creatividad y conocimiento, así como investigaciones sobre la creatividad como base del perfil del emprendedor, han ocupado un espacio en el campo de exploración de la creatividad. Tal es el caso de Wompner, quien manifestó que “será el emprendimiento en sus facetas de creatividad e innovación el que generará ventajas competitivas sostenibles”<sup>11</sup>.

Partiendo del valor de la creatividad como la capacidad humana de producir ideas únicas, existente en todos, se realiza un test para diagnosticar la creatividad de los estudiantes inscritos en la materia Emprendimiento en el primer semestre de 2015.

## **1.1. DIAGNÓSTICO DE LA CREATIVIDAD PERSONAL DE LOS ESTUDIANTES**

### **PARTICIPANTES**

---

<sup>10</sup> SANTAELLA, Maribel. La evaluación de la creatividad. SAPIENS [online]. 2006, vol.7, no.2, p. 89-106. Disponible en: <[http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1317-58152006000200007&lng=es&nrm=iso](http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1317-58152006000200007&lng=es&nrm=iso)>. ISSN 1317-5815.

<sup>11</sup> WOMPNER, F. Educación superior para el emprendimiento. Chile: Expansiva, 2008, p. 19.

Para una población de 39 estudiantes matriculados en la asignatura emprendimiento en el primer semestre de 2015, con un nivel de confianza del 95%, un porcentaje de error igual a 8.71 y una distribución de respuesta del 50%, se determina una muestra aleatoria de 30 estudiantes. La muestra está formada por 30 estudiantes de Ingeniería Industrial. La edad media es de 21 años, con un rango entre 20 y 29 años. El 53% son mujeres y el 47% son varones. La tasa de respuestas se presenta en el siguiente gráfico:

*Gráfica 1 Tasa de respuestas del diagnóstico*



## INTRUMENTO

Para el diagnóstico se realizó el Test de creatividad, basado en un cuestionario\* de la plataforma "Proyéctate" una plataforma virtual, cuyo equipo está conformado por pedagogos, licenciados en derecho, bellas artes, titulados en marketing, informáticos, entre otros. Esta prueba evalúa la creatividad personal, según 15 niveles de desarrollo.

*Ilustración 1 Instrumento para la evaluación de la creatividad.*

**Escuela de Estudios Industriales y Empresariales**

### Evalúe su Creatividad Personal

¡Bienvenido!  
El presente test pretende evaluar 15 niveles de creatividad personal en 5 minutos.  
Por favor responda este test con total sinceridad\*, su calificación será enviada al correo electrónico suministrado en un plazo máximo de 15 días.

\*Su información será manejada de forma confidencial y con fines académicos para el desarrollo de estrategias pedagógicas.

**\*Obligatorio:**

Nombre y Apellido \*

Fecha de nacimiento \*

Mes ▼ Día ▼ 2016 ▼

Correo Electrónico  
Correo al que quiere recibir su nivel de desarrollo de la creatividad personal

Nivel que cursa. \*

Fuente: Formularios de Google Forms

---

\* Se sistematizaron las preguntas de cuestionario para obtener una calificación automática, mediante programación en Excel y se creó un formulario virtual para aplicar el test, con la tecnología de *GOOGLE FORMS*.

## ANALISIS DE DATOS

Los diferentes análisis se han realizado utilizando las herramientas para análisis estadístico descriptivo, con una metodología cuantitativa, y con base en la teoría clásica de desarrollo de pruebas. El total absoluto, que resulta de la ponderación total, puede puntuarse de acuerdo a la siguiente escala:

*Tabla 1 Escala de Valoración del nivel de desarrollo de la creatividad*

Intervalo/puntuación		Nivel de desarrollo de la creatividad
Mínimo	Máximo	
45	90	nivel muy bajo de desarrollo de la creatividad personal
90	135	nivel bajo-medio de desarrollo de la creatividad personal
135		<b>nivel medio de desarrollo de la creatividad personal</b>
135	180	nivel medio-alto de desarrollo de la creatividad personal
180	225	nivel alto de desarrollo de la creatividad personal

Además para el análisis de los resultados en cada competencia/habilidad, para identificar perfiles creativos en estos estudiantes, se analizan tres niveles de creatividad, así:

*Tabla 2 Escala de Valoración para los 15 niveles de desarrollo de la creatividad*

Mínimo	Máximo	Nivel de desarrollo de la creatividad	
2	6	NIVEL BAJO	
7	11	NIVEL MEDIO	
12		NIVEL ALTO	

En el análisis de los niveles de desarrollo de la creatividad evaluados se obtuvo la siguiente tabla de datos, del promedio:

*Tabla 3 Niveles promedio de evaluación de la creatividad*

NIVELES DE EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD	SUMA LAS PUNTUACIONES DE LAS PREGUNTAS Nº	TOTAL
1. Nivel de conciencia de ser creativo	$3 + 7 + 12 =$	9
2. Autoconocimiento	$16 + 20 + 40 =$	9
3. Introspección y mundo interior:	$6 + 24 + 25 =$	9
4. Automotivación	$2 + 30 + 41 =$	9
5. Curiosidad Mental	$13 + 14 + 42 =$	11
6. Pensamiento lógico + pensamiento lateral	$21 + 31 + 36 =$	9
7. Intuición + razón	$1 + 32 + 43 =$	9
8. Facilidad para la formulación de problemas y concreción de focos creativos	$8 + 26 + 37 =$	8
9. Búsqueda constante de ideas	$9 + 33 + 44 =$	9
10. Actitud Transgresora	$17 + 22 + 38 =$	9
11. Actitud Aventurera	$5 + 29 + 45 =$	9
12. Liderazgo Creativo	$23 + 28 + 35 =$	9
13. Pensamiento Ingenio	$10 + 18 + 39 =$	9
14. Conocimiento de métodos creativos	$11 + 27 + 34 =$	8
15. Conocimiento de procesos de innovación	$4 + 15 + 19 =$	9
<b>SUMA DEL TOTAL</b>	<b>ABSOLUTO</b>	<b>135</b>

## RESULTADOS DEL ANALISIS

Tras efectuar la prueba diagnóstica y analizar el total absoluto que resulta de la ponderación total, se evidencia que siendo 135 el dato representativo, la muestra se encuentra en un **nivel medio de desarrollo de la creatividad personal**, Según la anterior Tabla 2-Escala de Valoración del nivel de desarrollo de la creatividad.

Así mismo al efectuar un análisis de los resultados para los niveles de desarrollo de la creatividad evaluados, se obtiene la siguiente tabla de resultados para la muestra:

*Tabla 4 Niveles de desarrollo de la creatividad.*

<b>NIVELES DE EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD</b>	<b>VALORACIÓN</b>
1. Nivel de conciencia de ser creativo	Nivel medio
2. Autoconocimiento	Nivel medio
3. Introspección y mundo interior:	Nivel medio
4. Automotivación	Nivel medio
5. Curiosidad Mental	Nivel medio
6. Pensamiento lógico + pensamiento lateral	Nivel medio
7. Intuición + razón	Nivel medio
8. Facilidad para la formulación de problemas y concreción de focos creativos	Nivel medio
9. Búsqueda constante de ideas	Nivel medio
10. Actitud Transgresora	Nivel medio
11. Actitud Aventurera	Nivel medio
12. Liderazgo Creativo	Nivel medio
13. Pensamiento Ingenio	Nivel medio
14. Conocimiento de métodos creativos	Nivel medio
15. Conocimiento de procesos de innovación	Nivel medio

Además en el estudio por niveles, dentro de las 45 cuestiones planteadas, se detectaron como puntos críticos, los siguientes:

1. Respecto a la conciencia del ser creativo, el resultado obtenido es:

*Tabla 5 Análisis estadístico descriptivo sobre la conciencia del ser creativo*

<b>Media</b>	<b>3,2</b>
<b>Error típico</b>	0,22692345
<b>Mediana</b>	3
<b>Moda</b>	2
<b>Desviación estándar</b>	1,24291093
<b>Varianza de la muestra</b>	1,54482759

Lo que implica un nivel bajo de conciencia del ser creativo en los estudiantes.

2. Al evaluar el **conocimiento sobre libros, publicaciones o técnicas de la creatividad**, se obtuvo:

*Tabla 6 Análisis estadístico descriptivo sobre la evaluación de creatividad*

<b>Media</b>	<b>2,7</b>
<b>Error típico</b>	0,24982753
<b>Mediana</b>	2,5
<b>Moda</b>	2
<b>Desviación estándar</b>	1,36836172
<b>Varianza de la muestra</b>	1,87241379

Entre los estudiantes evaluados el dato que tiene mayor frecuencia absoluta está dado por la moda=2 y la media=2,7. Esto refleja un nivel bajo del conocimiento de libros, publicaciones o técnicas sobre creatividad.

3. Para la pregunta sobre si el estudiante ha llevado a cabo personalmente (o como colaborador) alguna **innovación concreta** (producto, servicio, problema) con un cierto éxito, se obtuvo el siguiente resultado:

*Tabla 7. Análisis estadístico descriptivo sobre la innovación concreta*

<b>Media</b>	<b>2,7</b>
<b>Error típico</b>	0,22565358
<b>Mediana</b>	2,5
<b>Moda</b>	2
<b>Desviación estándar</b>	1,23595558
<b>Varianza de la muestra</b>	1,52758621

Es decir que también se tiene un nivel bajo para la innovación concreta, que es claramente uno de los niveles de creatividad de los emprendedores.

Para los tres puntos críticos encontrados (la conciencia del ser creativo, el conocimiento creativo y la innovación concreta), estadísticamente se puede decir que la forma de los datos es asimétrica con sesgo positivo, debido a valores atípicos muy grandes.

## **CONCLUSIONES DEL DIAGNÓSTICO**

En general, del promedio de los estudiantes de esta muestra se obtiene un rendimiento medio en creatividad, es decir se identifica la necesidad de estimular su desarrollo para lograr un nivel alto de la misma. Además se presentan, aspectos críticos que evidencian la existencia de insuficiencias que influyen negativamente en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

## 2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El profesor de la facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Colombia, Torres Soler en el artículo “Un camino al éxito: la creatividad” manifiesta que para el mantenimiento de nuestra cultura, se requiere el desarrollo del espíritu creativo. Además destaca que a pesar de no haber un tratado alguno acerca de cómo llegar a ser creativo, este proceso en ocasiones resulta de una serie de pasos personales, de procedimientos de ensayo y error, o de detectar que conocimiento se tiene guardado en el cerebro. Torres concluyó que “Lo importante es tener tenacidad e interés por ser creativo, por ser un gran profesional, por ayudar a la mejora de procedimientos y métodos que existen en la empresa, por plantear alternativas de productos o procesos novedosos, por llegar a desarrollar alguna de las ideas que han rondado por el cerebro en momentos de fantasía, de imaginación o de creación”<sup>12</sup>.

*“Un ser que juega es más fácilmente adaptable a los contextos y las condiciones cambiantes. El juego como improvisación agudiza nuestra capacidad de enfrentar un mundo en cambio.”*

Stephen Nachmanovitch.

---

<sup>12</sup> TORRES SOLER, Luis Carlos, et al. Un camino al éxito: la creatividad. Ingeniería e Investigación; 2002, no. 50; p. 82-89.

Actualmente el mundo empresarial se orienta hacia un ideal de competitividad que depende del aumento de intangibles, el desarrollo del talento humano y su conocimiento, modificando la visión tradicional en la búsqueda de la creatividad del personal emprendedor; es entonces, cuando en la formación empresarial se emplea el método IMPRO para desarrollar habilidades sociales y personales. La “creatividad improvisadora” implica simultáneamente el descubrimiento de nuevos retos y la generación de respuestas con poco tiempo de preparación<sup>13</sup>

“Recientemente, los teóricos de las organizaciones han empezado a plantear el papel de la improvisación dentro de ellas, en busca de inspiración conceptual. Sin embargo, pocos han establecido conexiones explícitas con el material publicado más convencional sobre la creatividad en las organizaciones”<sup>14</sup>

La base de la técnica de improvisación teatral es el desarrollo de dichas habilidades, tales como el potencial creativo, el trabajo en equipo, el uso de estímulos para la toma de decisiones y la utilización de mecanismos de innovación, entre otras. Tal es el caso de compañías como **AVANTI-teatro** en Córdoba<sup>15</sup>, **Complot Escénico** en Barcelona<sup>16</sup>.

---

<sup>13</sup> FISHER, C., y AMABILE, T. Creatividad, improvisación y organizaciones. HARVARD DEUSTO BUSINESS REVIEW, 2009. p. 38.

<sup>14</sup> Ibid., p. 32.

<sup>15</sup> TEATRO AVANTI. (s.f.). Obtenido de <http://www.teatroavanti.com/store/es/page/empresa-y-teatro>

<sup>16</sup>COMPLOT ESCENICO. (s.f.). Obtenido de Impro-Crash-para-empresas: <http://complotescenico.com/empresas/formacion/curso-impro-crash-para-empresas/>

Y el **Grupo Hedima** en Madrid, Barcelona, Valencia y México<sup>17</sup>, quienes ofrecen dentro de su portafolio de servicios la formación empresarial a través del Método IMPRO TEATRAL.

A nivel empresarial se fundó en el 2004 la ESCUELA DE IMPRO.COM, que es la primera escuela de teatro especializada en improvisación teatral. La metodología de la Escuela de Impro.com se basa en el desarrollo de la capacidad creativa, a través del juego y de la desinhibición, entonces sus planteamientos de entrenamiento están enfocados en juegos teatrales que acercan a los estudiantes a las bases de la improvisación, permitiendo de forma entretenida conocer las claves para lograr la fluidez. Dentro de los cursos ofertados por la ESCUELA DE IMPRO .COM, se encuentra el de **FORMACIÓN A EMPRESAS**, que surgió a partir de la idea de unir teatro y formación a directivos. Mediante el Método IMPRO garantizan que se puede ayudar a **mejorar técnicas de venta y comunicación**, capacitar nuevos directivos para **dirigir equipos, potenciar la creatividad** de sus dirigentes, **desarrollar el trabajo en equipo**, entre otros.

En Brasil, la compañía “A Cía. do Quintal” realiza un trabajo importante con las empresas. Mediante la improvisación, **desarrollan la creatividad, la innovación**, la flexibilidad, la agilidad y el trabajo equipo, como conceptos que permiten a las empresas establecer un diálogo productivo en el entorno empresarial.

Así mismo a partir de la improvisación, la Compañía LOS PLEIMOVIL de Chile, ofrece eventos y cursos para empresas tales como shows a medida para

---

<sup>17</sup> GRUPO HEDIMA. (s.f.). Obtenido de [http://aedipecv.com/descargas/la\\_receta\\_de\\_la\\_productividad%20nota\\_de\\_prensa\\_.pdf](http://aedipecv.com/descargas/la_receta_de_la_productividad%20nota_de_prensa_.pdf)

capacitaciones de empresas e instituciones y capacitaciones a través de cursos de teatro IMPRO, en dichas capacitaciones mediante un entrenamiento diferente a partir de la técnica del teatro IMPRO, estimulan a los alumnos a fortalecer un sin número de herramientas como el trabajo grupal, la comunicación no verbal, la seguridad, **la creatividad** y otras herramientas comunicacionales.

Por otro lado, los juegos dramáticos se reconocen como un eje metodológico para motivar la imaginación y la creatividad al simular el desempeño de roles e interactuar con otras personas, bajo la premisa de dar a entender los personajes, las acciones y el conflicto. A nivel mundial se han propuesto investigaciones a nivel universitario como “El uso de los juegos gerenciales” empleado por el Mg. José Villanueva Herrera para los estudiantes de Ingeniería Industrial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, en Lima, Perú.

En otros niveles se propone el uso de los juegos dramáticos en diferentes áreas curriculares, tal como concluye el estudio “El juego dramático: un camino pedagógico”<sup>18</sup>. Mediante los juegos dramáticos se pueden desarrollar y mejorar capacidades de comunicación, expresión y empatía.

En un trabajo del Ministerio de Cultura de la República de Colombia, realizado con un grupo de emprendimiento cultural se reconoce que: Las actividades generadoras

---

<sup>18</sup> IGLESIAS CARREIRA, M. T., y SÁNCHEZ FERNÁNDEZ, M. F. El juego dramático: un camino pedagógico. Universidade da Coruña. 1993

de innovación están catalogadas entre las “locomotoras de crecimiento”, concebidas para incrementar de manera sostenible la competitividad de la economía, la productividad de las empresas y el desarrollo social.<sup>19</sup>

Por otro lado, en los objetivos específicos del Programa Académico de Ingeniería Industrial se encuentra: Promover las capacidades para diseñar estrategias que procuren el mejoramiento de la productividad, teniendo como soporte fundamental la creatividad como base de la innovación. Así mismo la asignatura Emprendimiento tiene como objetivo capacitar a los estudiantes, para la escogencia de una excelente idea innovadora, y como parte del proceso de generación de ideas de negocio y dentro del contenido de la asignatura se contempla el desarrollo de la creatividad como parte del proceso de generación de ideas de negocio. Se evidencia la necesidad del uso de técnicas impulsoras del desarrollo del espíritu emprendedor y la creatividad, en la formación de futuros ingenieros industriales. Para ello se propone la integración de las técnicas de la dramática. Y considerar la importancia del desarrollo de la creatividad como base de las “locomotoras de crecimiento”. Por ello el presente proyecto pretende: estimular el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes que cursen la asignatura Emprendimiento, mediante la implementación del Método de improvisación dramática empleado en la formación empresarial, como motivador de la imaginación y la creatividad.

### **3. OBJETIVOS**

---

<sup>19</sup> CASTELLANOS, G. Patrimonio cultural para todos. Bogotá, República de Colombia: Ministerio de Cultura. 2014

### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Implementar el método de improvisación dramática, como eje metodológico para estimular el desarrollo de la creatividad, en los estudiantes que cursen la asignatura Emprendimiento.

### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Investigar antecedentes sobre el uso de prácticas de improvisación dramática, para el desarrollo de la creatividad, en la educación universitaria y empresarial a nivel mundial.
- Diseñar juegos dramáticos y actividades con aplicación del método IMPRO (Improvisación) para aplicar en los cursos de Emprendimiento de la UIS
- Desarrollar guías de los juegos dramáticos y el método IMPRO, para docentes y estudiantes como herramientas metodológicas de la asignatura Emprendimiento.
- Implementar el método IMPRO y los juegos dramáticos, con estudiantes que estén cursando Emprendimiento.
- Evaluar el impacto del método IMPRO y el juego dramático en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes y las impresiones de los docentes involucrados en la implementación.
- Proporcionar acceso para estudiantes y docentes a los resultados de la implementación mediante una revista virtual

**RESULTADOS ESPERADOS.**

Los productos a entregar son:

- Instructivos de los Juegos dramáticos y adaptación del método IMPRO para el desarrollo de la creatividad, según los lineamientos del Grupo de Aplicación de Lúdicas como Estrategia de Aprendizaje (GALEA).
- Revista Virtual para evidenciar el impacto del proyecto y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes expuestos a la implementación.

#### 4. MARCO TEÓRICO

Este trabajo de grado desarrolla una propuesta para el uso de la dramática mediante juegos dramáticos y actividades del método IMPRO, como estímulo para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes universitarios.

Valga resaltar que el juego es considerado patrimonio universal y permite el desarrollo de metodologías integradoras que contribuyan al desarrollo de la creatividad de los estudiantes buscando que sean “personas más abiertas, libres en el pensar y el actuar, espontáneas, imaginativas, sensibles y seguras de sí mismas, mediante el entendimiento de que la creatividad propia y de los demás es una capacidad humana educable”<sup>20</sup>

A continuación se presenta la recopilación de información obtenida de libros, artículos académicos, proyectos de grado sobre innovación educativa, bases de datos multidisciplinarias (como ScienceDirect, Web of Science, ELsevier), además de otras fuentes de información que permitieron desarrollar el contenido de este trabajo y conocer los antecedentes sobre el uso de prácticas de improvisación dramática, para el desarrollo de la creatividad, en la educación universitaria y empresarial a nivel mundial.

Así mismo la fundamentación de este proyecto parte de experiencias de la autora con maestros en talleres como el TIA (Taller integral de actuación), otros talleres de

---

<sup>20</sup> MADRIGAL, Berta Ermila, et al. Habilidades Directivas. México: McGraw Hill. 2002, p. 57-74. ISBN 13: 978-970-10-6875-5

actuación con directores expertos en pedagogía y el aprendizaje durante más de 5 años en el Teatro UIS, consultas con docentes de la Facultad de Psicología UPB (Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Bucaramanga) y experiencia como facilitadora de sesiones de entrenamiento durante eventos como “Getting Possibilities to Start 2010”, aprendizaje como delegada de Bucaramanga en el Regional Training Team Bogotá 2010 con énfasis en “Emotional Intelligence, Coaching, Empowerment, Professionalism in the Team”, entre otros seminarios y conferencias. También la experiencia como miembro del Equipo de formación local LTT de AIESEC Bucaramanga en el 2011 y el aprendizaje como coordinadora del convenio Teatro No 83921/5212111 UIS/ECOPETROL adscrito a la Vicerrectoría de Investigación y extensión UIS 2014-2015.

#### **4.1 CONCEPTOS DE LA DRAMÁTICA**

La dramática a utilizar en este proyecto se refiere específicamente a **los juegos dramáticos y el método IMPRO Teatral**.

En la tesis doctoral titulada “El juego dramático: Un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes” se da la definición del ‘**juego dramático**’ como una unidad semántica compuesta por dos conceptos: el juego y el drama. En general, el juego se considera como un acontecimiento que es válido en sí mismo y contiene dimensiones de incertidumbre y azar, constituyendo un estado emocional.

El drama, por su parte, uno de los elementos comunes a todas las disciplinas del arte escénico, es un acto de representación, una acción de simulación de una

realidad social en la que un grupo de personas escenifican un tema y lo presentan ante un público<sup>21</sup>.

El **juego dramático** es un juego en el que se combinan las habilidades de comunicación lingüística y corporal. La estructura del juego dramático se origina al suponer el espacio, el tiempo, el hecho o conflicto, los personajes y los objetos.

La *Real Academia Española* define **improvisar** (De *improviso*). Como hacer algo de pronto, sin estudio ni preparación. La **improvisación** es una técnica que desarrolla **un mayor nivel de control y seguridad**, ante situaciones que pueden contener incertidumbre. El **Método IMPRO** emplea la improvisación y la espontaneidad para **liberar el potencial creativo**, al asumir el riesgo de hacer algo de pronto, mediante la improvisación como proceso de cooperación, ya que la técnica se basa en 'aceptar'. Como nada existe hasta que se propone, crean una escena que supone que todos estén de acuerdo en cuanto a dónde están, quiénes son y qué está sucediendo, que puede partir de indicaciones guía sobre la situación inicial, los roles y los recursos a utilizar.

---

<sup>21</sup> PARADA ALFONSO, L. El juego dramático: un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. 2013. Tesis doctoral inédita leída en la Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Formación de Profesorado y Educación, Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación. Fecha de lectura: 5 de julio de 2013

## 4.2 RELACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO Y LA IMPROVISACIÓN CON LA PEDAGOGÍA

Además en múltiples estudios se aborda la relación existente entre la acción pedagógica y el juego dramático. En la tesis doctoral titulada “El juego dramático: un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes” se establecen los encuentros entre la acción pedagógica y el juego dramático desde los siguientes puntos de vista:

- I. **Intencionalidad:** Se refiere a la conciencia en el espacio de juego, de la pedagogía y de la vida, que consolidan formas de construcción de realidad.
- II. **Curiosidad y auto-ilusión:** La auto-ilusión entendida en el juego dramático como la capacidad de imaginar y representar un rol asignado y la curiosidad en la pedagogía como valor fundamental para el aprendizaje.
- III. **Comunicación, improvisación e interacción:** En el juego dramático se da el acto comunicativo para llevar a cabo acciones improvisadas donde se interactúa.
- IV. **Relación y acción-reacción:** El objetivo pedagógico de la relación como forma de enseñar/aprender para concebir con lo aprendido la aplicación en la vida, se genera en el juego dramático como parte del acto comunicativo acción/reacción.
- V. **Incertidumbre y azar:** En el juego dramático se genera incertidumbre pues el público no sabe que pasa ni cómo termina la interacción y la acción pedagógica pretende generar conciencia de dicha incertidumbre para lograr la adaptabilidad a cambios en el entorno y por ende desarrollar la creatividad.
- VI. **Construcción del conocimiento y transformación simbólica:** La intención de la pedagogía es la construcción de conocimiento en contextos formativos y el del juego dramático la transformación simbólica.

### 4.3 APROXIMACIÓN DE LA DRAMÁTICA EN LA EDUCACIÓN

En el artículo titulado “Drama, Creatividad y Aprendizaje Vivencial: algunas aportaciones del drama a la educación emocional” se define el juego dramático como una forma concreta que pone en manifiesto la capacidad de elaboración, el estado del lenguaje expresivo, corporal y verbal, la capacidad de integración social, etc. Además se refiere a conceptos como claridad verbal, tiempo, distribución espacial, evolución o relaciones, están siempre presentes en la acción dramática, expresados además de forma espontánea en niños y jóvenes.<sup>22</sup>

El juego dramático también es considerado una forma de actuación, en la que no se reproduce la realidad, sino que se reconstruye a partir de entendimiento y vivencias; despertando así la importancia del cuerpo como instrumento de expresión en el espacio y en el tiempo, ayudando así a desbloquear inhibiciones, traumas y presiones que rodean a los estudiantes en su cotidianidad. Mantovani puntualiza que el juego dramático permite pensar en grupo sobre situaciones comunes; aumenta la capacidad de observación y escucha y la interdependencia entre todos.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> NAVARRO SOLANO, María Rosario. Drama, creatividad y aprendizaje vivencial: algunas aportaciones del drama a la educación emocional. En: *Cuestiones pedagógicas: Revista de ciencias de la educación*, 2006, no 18, p. 161-172.

<sup>23</sup> MANTOVANI, A., et al. Dramatización. 2º ciclo de Educación Primaria (guía para el profesor). *Madrid: Edelvives*, 1993.

La dramática es un medio predilecto que desarrolla la creatividad pues demanda la fabricación de nuevas realidades y contestaciones valiéndose de recursos académicos, corpóreos, emocionales, sonoros, gestuales, entre otros.<sup>24</sup>. Entonces el desarrollo de la creatividad personal, se puede soportar en la instauración de contextos creados por la práctica de la dramatización.

A nivel Universitario la Universidad Politécnica de Valencia, en Girona (2009), publicó el artículo **“Papel del aula del teatro en el entorno académico: participación del taller de formación teatral en las actividades culturales de la universidad”**. En este se hace referencia a los Talleres de Formación Teatral: Improvisación y Estudio de Escenas Dramáticas, que se desarrollan en dicha universidad y uno de los objetivos del artículo es analizar y comparar los diversos resultados del empleo de las dos metodologías de práctica teatral que dan nombre a los talleres, la improvisación y el estudio de escenas dramáticas.<sup>25</sup>. Los talleres parten de una serie de ideas claves. Por un lado, pretenden construir un espacio generador del desarrollo creativo de los participantes e integrar el arte dramático en el contexto de la formación universitaria y, por otro, fomentar la espontaneidad y la confianza de los asistentes, promover el trabajo colaborativo, entre otros. Los resultados de las encuestas a los asistentes a los talleres ratifican su nivel de satisfacción y el reconocimiento del papel de la formación teatral en el ámbito universitario.

---

<sup>24</sup> MATO, Moisés. El baúl mágico: imaginación y creatividad con niños de 4 a 7 años. 2006.

<sup>25</sup> ALGARRA CARRASCO, Victoria; DINAPOLI HUEHNERBEIN, Russel. Papel del aula de teatro en el entorno académico: participación del taller de formación teatral en las actividades de la Universidad. 2009.

Tal como se menciona en el artículo, Herbert Berghof, Lee Strasberg, Morris Carnovsky y Harold Clurman, con algunos ejercicios de Chekov, plantean que con la aplicación del método de improvisación dramático “los alumnos-actores empiezan a trabajar la gestualidad psicológica, similar a la producida en el sujeto por las emociones reales”. Este planteamiento fundamenta la intención de implementar la dramática, mediante los juegos dramáticos y adaptar el método IMPRO a la enseñanza/aprendizaje de la ingeniería, para estimular el desarrollo de la creatividad.

En Buenos Aires, Argentina se encuentra la Liga Profesional de Improvisación LPI. Esta escuela ofrece dentro de su portafolio de servicios **LA IMPRO APLICADA A LA EMPRESA**, a través de shows o **workshops** que son capacitaciones para pequeños grupos o grandes plantales de trabajo, partiendo de la base de que “La improvisación teatral es considerada en muchos países del mundo como medio fundamental en los procesos creativos, más allá de la aplicación directa en el campo teatral y recreativo”. La LPI ofrece para las empresas juegos creativos: para lograr esparcimiento activo conectándose con la creatividad, juegos de improvisación: para salir de la rutina y del tedio de lo típico, workshops: que permiten estructurar los canales de comunicación fluida, integrar elementos personales y de grupo al objetivo general, trabajar la adaptación, la velocidad de respuesta frente a un estímulo y la introyección de un objetivo común propuesto sin cuestionamientos. Todo lo anterior basado en la dramática, mediante el método IMPRO.

## 5. MARCO DE REFERENCIA

### 5.1 MARCO DE ANTECEDENTES.

#### 5.1.1 Proyectos de Grado.

Partiendo del hecho de que la asignatura Emprendimiento surge a partir de la asignatura Creación de empresas, se revisará la implementación de proyectos de grado en la modalidad práctica en docencia en dicho curso. Desde el 2010 se han implementado proyectos de innovación educativa en dicha asignatura, bajo la dirección de la docente Aura Cecilia Pedraza Avella. Dichos proyectos pueden aportar metodológicamente al presente proyecto y son descritos a continuación

Carlos Useda (2014), desarrolló el proyecto “Implementación de juegos de creatividad como estrategia pedagógica para el desarrollo del espíritu emprendedor de los estudiantes de la asignatura creación de empresas” cuyo trabajo plantea que en los últimos años las estrategias de enseñanza y aprendizaje implementadas, cumplen propósitos diferentes al de fortalecer el potencial creativo de los estudiantes de la Escuela de Estudios Industriales y Empresariales; a pesar de que dicha la Escuela impulsa el diseño de herramientas pedagógicas que fomenten el desarrollo de habilidades y destrezas, con el objetivo de formar personas capaces de enfrentar la constante dinámica y competencia del entorno empresarial actual de manera creativa e innovadora.<sup>26</sup> El proyecto de Useda, sirve como ejemplo del uso del juego como estrategia pedagógica, además define los elementos a tener en

---

<sup>26</sup> USEDA, Carlos. Implementación de juegos de creatividad como estrategia pedagógica para el desarrollo del espíritu emprendedor de los estudiantes de la asignatura creación de empresas. Bucaramanga: Universidad Industrial de Santander. 2014

cuenta para el diseño de los juegos, dicha definición puede servir como punto de partida en la Fase de diseño, desarrollo e implementación de la dramática, para lograr la adaptación de los juegos dramáticos y el método IMPRO con base en un sistema de educación basado en el aprendizaje.

Así mismo, Martínez y Velásquez (2012), presentaron el proyecto “Implementación de herramientas pedagógicas prácticas apoyadas en técnicas para el tratamiento y transmisión de información en la asignatura creación de empresas”, en este proyecto proponen 28 talleres pedagógicos prácticos teniendo como base diferentes estilos de aprendizaje y plantearon la creación de un laboratorio blando de emprendimiento apuntándole al fomento del espíritu emprendedor.

Valga resaltar que se señala dentro del diagnóstico, que la falta de implementación de herramientas prácticas, talleres y juegos, se consideraron una de las causas del problema de la falta de motivación de los estudiantes debido al enfoque teórico que en ese momento tenía la asignatura.

**5.1.2 Otros antecedentes de investigación.** El investigador junior de Colciencias, el Doctor Luis Carlos Torres Soler, como resultado de una investigación en el 2011 publicó el libro "Creatividad en el aula", disponible en la biblioteca UIS, en el cual plantea que durante décadas se ha estudiado la creatividad, sus metodologías, métodos, herramientas y estrategias para potenciarla.

En este libro Torres menciona aspectos como el concepto de la creatividad, el fomento de la creatividad y estrategias docentes para el desarrollo de la creatividad, el papel de las TIC's<sup>27</sup>.

Por otro lado, en una publicación destacada sobre Innovación Docente, realizada para el American Journal of Pharmaceutical Education (2009) titulada "Improvisational Exercises to Improve Pharmacy Students' Professional Communication Skills" el objetivo fue crear y poner en práctica ejercicios de improvisación para mejorar las habilidades de comunicación de los estudiantes de farmacia<sup>28</sup>.

Por otro lado, Gardner (2000), afirma que la práctica dramática favorece a la vez las comunicaciones interpersonales e intergrupales, íntimamente relacionadas con ese concepto de inteligencia interpersonal.

Finalmente, Gamboa (2004), en una publicación para la Universidad Pedagógica Nacional en Bogotá, desarrolló un proyecto de investigación titulado "**Creatividad y Entornos Virtuales de aprendizaje**" (disponible en la biblioteca de la UIS).

---

<sup>27</sup> SOLER, Luis Carlos Torres. *Creatividad en el aula*. Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá, Facultad de Ingeniería, 2011.

<sup>28</sup> BOESEN, Kevin P., et al. Improvisational exercises to improve pharmacy students' professional communication skills. American journal of pharmaceutical education, 2009, vol. 73, no 2.

En este, estudia algunas posturas teóricas alrededor de la creatividad como habilidad cognitiva necesaria para la resolución de problemas, y el uso de herramientas informáticas como dispositivo que permite implementar estrategias para desarrollarla. En este proyecto también se muestra la creatividad y su estrecha relación con el juego, puesto que la característica principal de estos es su carácter lúdico<sup>29</sup>.

Los documentos mencionados previamente, sirven como referencia para el presente proyecto, ya que en ellos se plantean propuestas metodológicas para el desarrollo de habilidades, juegos y en algunos de ellos se realiza un enfoque hacia la creatividad para permitir el desarrollo integral de estudiantes.

---

<sup>29</sup> SARMIENTO, Sonia Cristina Gamboa. *Creatividad y entornos virtuales de aprendizaje*. U. Pedagógica Nacional, 2004.

## 6. PROCESO DE LA DRAMÁTICA

En este proyecto la dramática a implementar corresponde específicamente a los **juegos dramáticos** y el **método IMPRO aplicado** para estimular el desarrollo de la creatividad.

Con la implementación del presente proyecto se pretende estimular, en los alumnos que cursan la asignatura **emprendimiento**, el desarrollo de la creatividad. Se plantean ejercicios basados en el método de improvisación teatral (Método IMPRO), y juegos dramáticos, reforzados con publicaciones académicas internacionales sobre técnicas de creatividad, en los cuales los alumnos podrán desarrollar habilidades sociales y personales como el potencial creativo, el trabajo en equipo, el uso de estímulos para la toma de decisiones y la utilización de mecanismos de innovación.

La metodología que se desarrolla a continuación pretende el diseño de los juegos y la aplicación del método IMPRO, como base del aprendizaje y desarrollo creativo en tres diferentes áreas<sup>30</sup>

- I. **Área Cognitiva:** Donde se involucra el diseño de reglas y guías para los participantes y los mecanismos de evaluación que se emplearán al aplicar la dramática para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la asignatura emprendimiento.

---

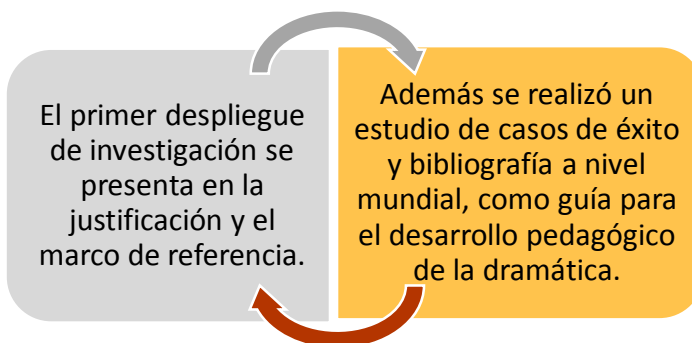
<sup>30</sup> DOMÍNGUEZ, Adrián, et al. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 2013, vol. 63, p. 380-392.

- II. **Área Emocional:** Relacionada con la premiación o los estímulos que se propongan y seleccionen para la implementación del presente proyecto.
  
- III. **Área Social:** Se refiere a la interacción de los estudiantes que participarán en la implementación de forma cooperativa, competitiva y/o social. Dependiendo de la interacción que se proponga en los juegos dramáticos y el método IMPRO, se establecerán los mecanismos para el desarrollo de habilidades.

## 6.1 FASE DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación se llevó a cabo en bases de datos científicas, revisión de casos de estudio disponibles en la web y otros antecedentes sobre el uso prácticas de improvisación dramática, para el desarrollo de la creatividad, en la educación universitaria y empresarial a nivel mundial.

*Figura 1 Fase de Investigación*

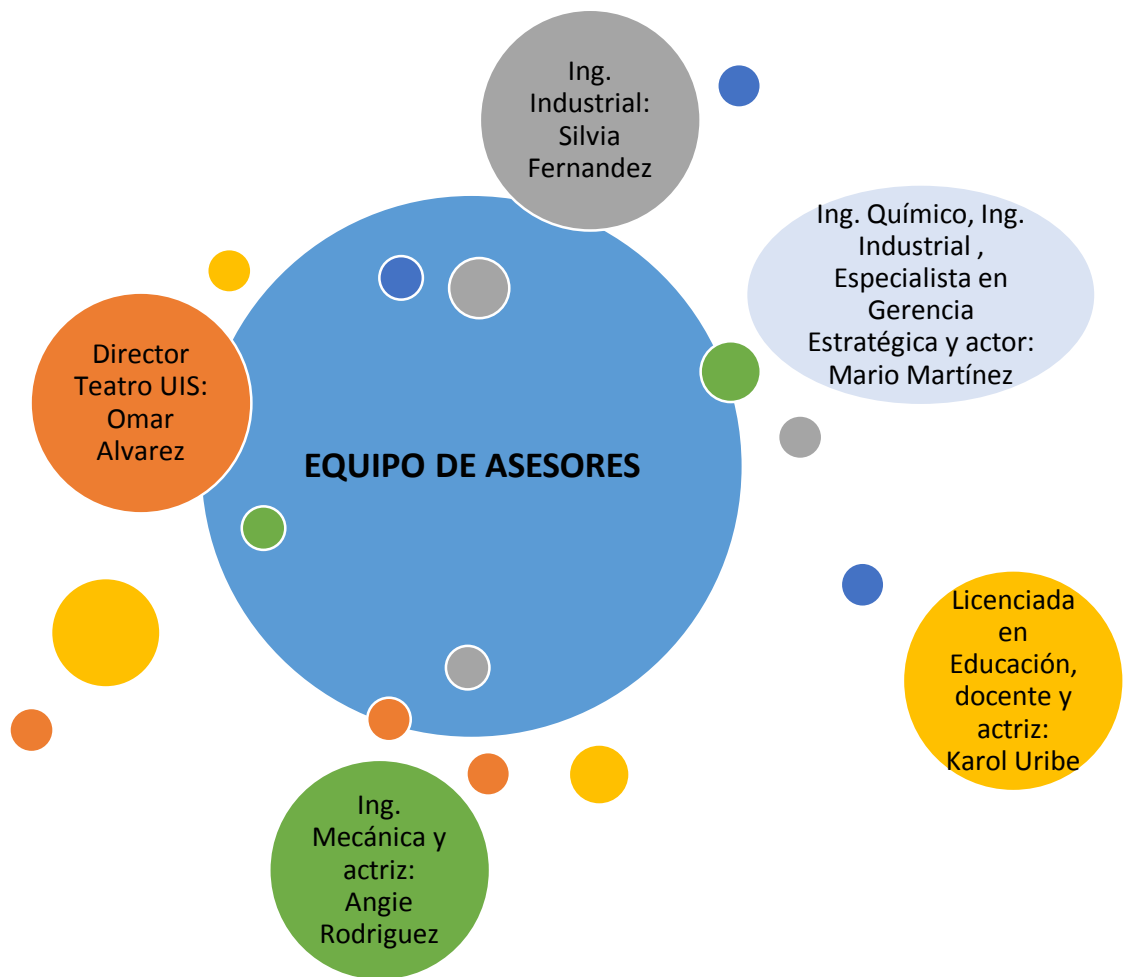


## **6.2 Preámbulo del diseño**

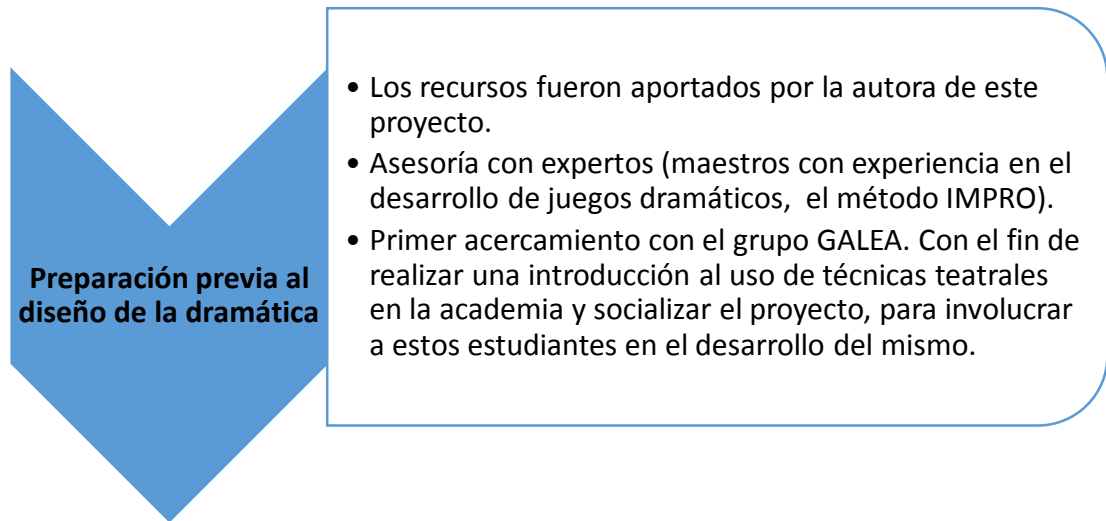
**6.2.1 Elección del ambiente creativo.** Se inicia con la elección del ambiente creativo que corresponde a la sede del Teatro UIS de la Universidad Industrial de Santander. Ubicada dentro del campus universitario. Esta selección se realiza ya que este es un espacio amplio que permite el desplazamiento y la realización de pruebas durante el proceso de diseño de los juegos dramáticos y las actividades del método IMPRO aplicado

**6.2.2 Asesores para el diseño de la dramática.** Después de la selección del ambiente creativo se prosiguió con la búsqueda de un equipo de asesores con experiencia en juegos dramáticos, método IMPRO y/o con experiencia en pedagógica o ingeniería. La selección de estas personas se realizó para solicitar sus opiniones sobre los juegos y actividades que se propusieron. Además estos renunciaron a cualquier pretensión de originalidad o autoría.

Figura 2 Equipo de Asesores



*Figura 3 Preparación previa al diseño de la dramática*



### **6.3 FASE DE DISEÑO DE LA DRAMÁTICA**

Luego del preámbulo al diseño se dio la etapa de diseño y desarrollo para disponer de las guías de los juegos dramáticos y el método IMPRO, para docentes y estudiantes como herramientas metodológicas de la asignatura Emprendimiento. Esta dramática (Juegos Dramáticos y Método IMPRO) se selecciona debido a los distintos tipos de expresión que surgen en la dramatización enlazados con total interdependencia, como la palabra, el gesto, la imagen, el movimiento e incluso la música, ya que suponen un fuerte incentivo para la creatividad<sup>31</sup>.

Lo anterior en la búsqueda de alcanzar el objetivo del presente proyecto que es implementar el método de improvisación dramática, como eje metodológico para

---

<sup>31</sup> CERVERA, Juan. Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años. Cincel, 1981.

estimular el desarrollo de la creatividad, en los estudiantes que cursen la asignatura Emprendimiento.

La dramática que se pretende desarrollar también se basa en el sistema con que el pedagogo ruso Stanislavsky enriqueció el teatro del s. XX, ya que parte de sus principios han sido implementados en diferentes desarrollos educativos como el juego dramático donde uno de los objetivos ha sido la expresión como comunicación<sup>32</sup>; además la esencia de los principios generales del análisis activo, propuestos por Stanislavsky para actores, pueden acoplarse al juego dramático y el método IMPRO teatral, como por ejemplo el principio de las circunstancias dadas<sup>33</sup>.

En esta fase se cumple el objetivo de diseñar juegos dramáticos y actividades con aplicación del método IMPRO (Improvisación) para aplicar en los cursos de Emprendimiento de la UIS. En este capítulo se presentan algunos conceptos que permitirán el entendimiento de los juegos que se proponen en este proyecto. Cabe resaltar que la metodología propuesta todo el tiempo busca la sensibilización, eliminar inhibidores de la creatividad y/o potenciar la misma.

Como punto de partida se inicia con el reconocimiento de las fases del pensamiento creativo<sup>34</sup>

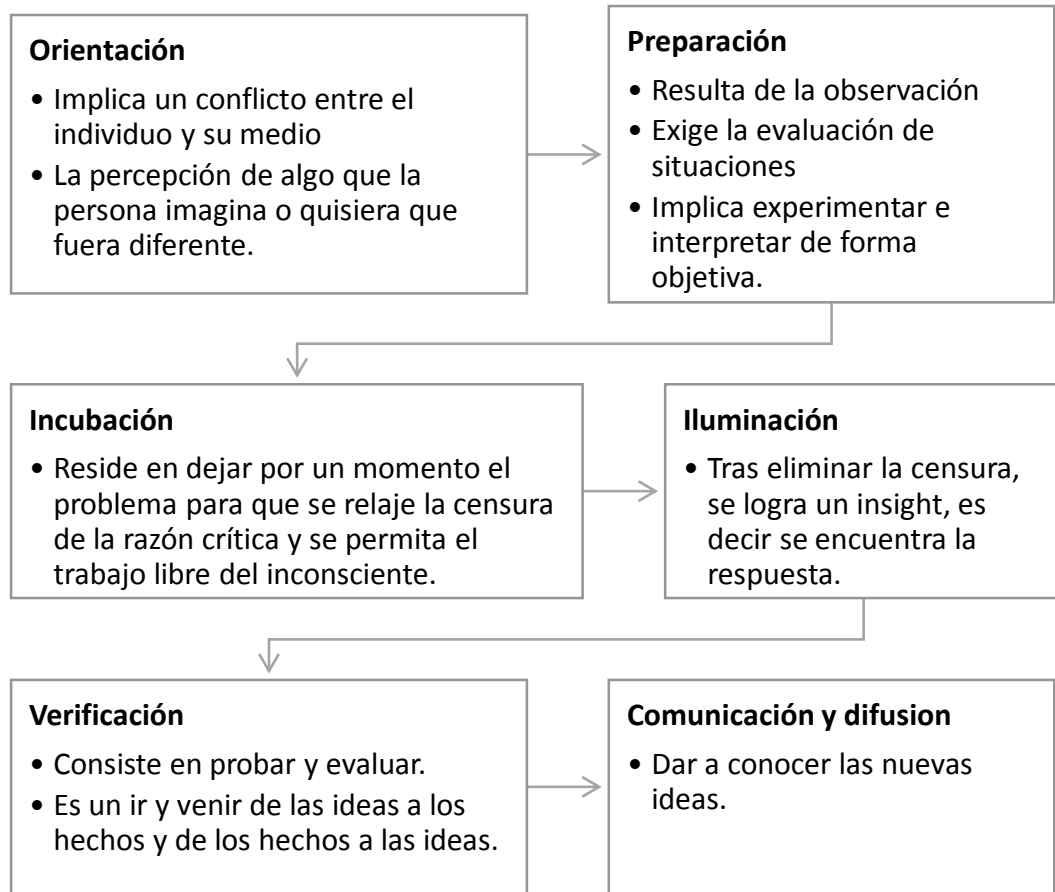
---

<sup>32</sup> EINES, Jorge; MANTOVANI, Alfredo. El juego dramático en la escuela.. En: Revista Cuadernos de Pedagogía. 1979, vol. 52.

<sup>33</sup> KNÉBEL, María. El último Stanislavsky: análisis activo de la obra y el papel. Madrid: Editorial Fundamentos, 1996.

<sup>34</sup> MADRIGAL, Berta Ermila, et al. Habilidades Directivas. México: McGraw Hill. 2002, p. 62. ISBN 13: 978-970-10-6875-5

Figura 4 Fases del pensamiento creativo



Fuente: (Habilidades Directivas, 2002)

Así mismo con este reconocimiento, aplicado a la propuesta pedagógica de la dramática, se busca eliminar los inhibidores de la creatividad; dichos inhibidores pueden ser individuales y organizacionales<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Ibid., p. 57-74

Tabla 8 inhibidores de la creatividad

Inhibidores individuales de la creatividad	Inhibidores organizacionales de la creatividad
<ul style="list-style-type: none"><li>• Los estereotipos</li><li>• La rutina</li><li>• La resignación pasiva</li><li>• El miedo a lo desconocido, que se traduce en resistencias al riesgo.</li><li>• El miedo a la frustración y a cometer errores</li><li>• La saturación de estímulos sensoriales</li><li>• La dependencia de los otros</li><li>• La obsesión por el poder</li><li>• El exceso de trabajo</li><li>• La administración inadecuada del tiempo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La vigilancia</li><li>• El juicio de las acciones</li><li>• El uso excesivo de recompensas</li><li>• La competencia</li><li>• El exceso de control</li><li>• Establecimiento de expectativas exageradas para el desempeño</li><li>• Limitar el tiempo</li><li>• Establecer metas numéricas</li><li>• Ausencia de identificación con la organización</li><li>• Falta de reconocimiento</li><li>• Ausencia de verdaderos equipos de trabajo</li><li>• Autoritarismo</li></ul>

Fuente: (Habilidades Directivas, 2002)

Mediante el uso de la dramática propuesta, se pretenden eliminar esas presiones psicológicas (inhibidores) que obstaculizan la creatividad.

### 6.3.1 Bases del diseño del método de improvisación dramática

Dentro de las bases para llevar a cabo una improvisación dramática, se encuentran los siguientes factores:

---

*La sensibilización, conexión de grupo, desinhibición*

---

- **Sensibilización:** Dotar de sensibilidad o despertar sentimientos morales, estéticos, etc. (RAE)
- **Desinhibición:** Prescindir de inhibiciones, comportarse con espontaneidad

Dentro de los “aspectos que favorecen La creatividad” entre otros, se encuentran:

*Ilustración 2 Aspectos que favorecen la creatividad*



*Fuente: RAMÍREZ, C. Creatividad, tecnología y cambio en la gestión administrativa. México. Limusa, 2007.*

Para la implementación del método de improvisación dramático se requiere que tanto los facilitadores como los estudiantes se reconozcan como personas creativas, "La actividad de la persona creativa se mide porque se enfrenta a muchas cosas nuevas o desconocidas" <sup>36</sup>

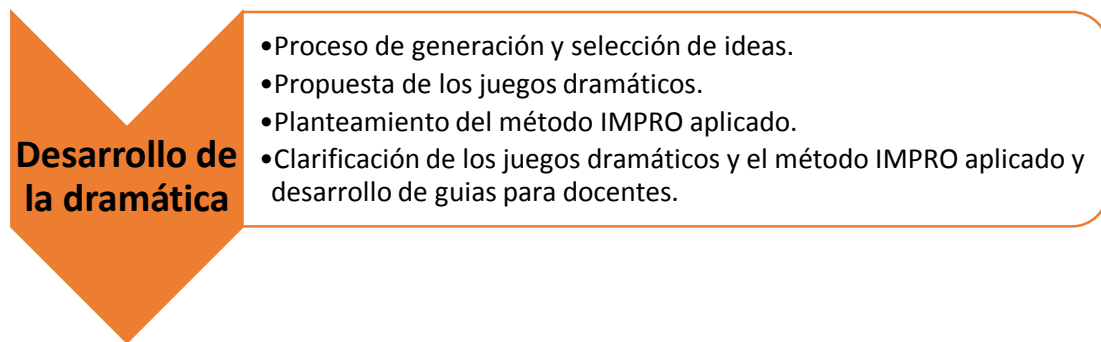
---

<sup>36</sup> RAMÍREZ, C. Creatividad, tecnología y cambio en la gestión administrativa. México. Limusa, 2007. p. 129

Lo anterior fortalece una vez más esta propuesta metodológica pues con el uso de esta dramática se ayuda con el desarrollo de estos aspectos que favorecen la creatividad. Además se pueden comprender los siguientes elementos básicos del drama Emociones/Personaje, Tiempo, Espacio.

## 6.4 FASE DE DESARROLLO DE LA DRAMÁTICA

*Figura 5 Desarrollo de la dramática*



### ACTIVIDADES IMPRO INICIALES

La importancia de estas actividades iniciales radica en disponer al estudiante para la realización de la sesión. Tanto en la vida académica como en el ambiente laboral es fundamental lograr la atención y concentración en lo que se hace. Con estas actividades se logra la atención de los participantes y la cohesión de grupo. Estas actividades se pueden considerar actividades de sensibilización, desinhibición y cohesión de grupo y consisten en trabajar aspectos sensitivos para darle sentido al cuerpo, partiendo de emociones y desarrollando el trabajo frente al entorno.

Así mismo estas actividades ayudan al docente (Para la implementación de la dramática, el docente puede asumir el rol de facilitador junto con el practicante, puede asumir el rol de observador/evaluador o de participante) con la unión del grupo y propician un ambiente participativo y creativo. Los profesionales siempre estarán rodeados de personas; lo esencial de estas actividades es el reconocer a otros como tal, el poder acercarse y tratar a las personas del entorno de una forma disímil al trato que se da a una máquina o un animal. Asimismo se requiere generar ese reconocimiento del colectivo hacia el profesional para poder concebir ambientes apropiados de comunicación y así romper el hielo, mejorar el trato e incluso trabajar por alcanzar objetivos comunes.

- El **objetivo** de las **actividades IMPRO iniciales** es eliminar o reducir las barreras que presentan los estudiantes, tales como:
  - El miedo a descubrirse a sí mismo frente a sus compañeros o en público.
  - La timidez y la desconfianza personal
  - El temor de aceptarse imperfecto y frágil.
- Dentro de los **resultados esperados** se pretende introducir el tema de trabajo en equipo, la conciencia del cuerpo y el hallazgo de opciones corpóreas y creativas.

A continuación se proponen actividades que pueden ser usadas para romper el hielo, reconocer que según la posición o actitud el movimiento puede reflejar diferentes actitudes que contrastan el yo<sup>37</sup> (El estudio de la creatividad está relacionado con los estados del YO como generadores de creatividad y dan soluciones verdaderamente ingeniosas de tipo instintivo y natural)<sup>38</sup>. Y como parte del calentamiento, estas pretenden eliminar los siguientes inhibidores de la

---

<sup>37</sup> Ibid., p. 52-56.

<sup>38</sup>. CERVERA, Juan. Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años. Cincel, 1981.

creatividad<sup>39</sup>. Los estereotipos, La rutina, La resignación pasiva, El miedo a lo desconocido, que se traduce en resistencias al riesgo perjudiciales para el proceso creativo y emprendedor.

*Tabla 9 Actividad IMPRO 1*

<b>JUEGO</b>	LA VOZ CALLADA
<b>USO</b>	Concebir las emociones y descartar los siguientes inhibidores de la creatividad: La saturación de estímulos sensoriales y la dependencia de los otros.
<b>RECURSOS</b>	Aula de clase.
<b>DESARROLLO</b>	El facilitador indica a todos los del grupo que deben buscar su lugar en el espacio, cuando cada uno tenga libertad de movimiento, el facilitador solicita a los estudiantes que griten con toda la energía y con todo su cuerpo, sin producir ningún sonido (la emoción del grito debe pasar por todo el cuerpo la cabeza, los hombros, el pecho, los pies...). Cuando todo el grupo este experimentando físicamente el grito, el facilitador indica al grupo que (continuando con la expresión física) produzcan el sonido del grito. Este ejercicio puede resultar estridente. El facilitador debe evaluar que todos los estudiantes realizaran el ejercicio sin actuar, es decir experimentando la realidad del grito.

*Tabla 10 Actividad IMPRO 2.*

<b>NOMBRE</b>	POSIBILIDADES DEL MOVIMIENTO.
<b>USO</b>	Se emplea como actividad de calentamiento para la realización de una sesión dramática. Permite contrastar los movimientos, la forma de recorrer el espacio y desarrollar la observación al reconocer que alrededor hay otras personas que requieren su espacio. La observación permite a los emprendedores el reconocimiento de oportunidades en el entorno.
<b>RECURSOS</b>	Espacio disponible para caminar.

---

<sup>39</sup> MADRIGAL, Berta Ermila, et al. *Habilidades Directivas*. México: McGraw Hill. 2002. p. 57-74. ISBN 13: 978-970-10-6875-5

<b>DESARROLLO</b>	<p>El facilitador ordena a los estudiantes caminar por el espacio, y sobre el desplazamiento indica mediante números las variaciones, así:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Caminar por el espacio.</li> <li>2. Cambio de dirección</li> <li>3. Plano alto: de pie, empujado, movimientos que separen el cuerpo del suelo.</li> <li>4. Plano medio: desplazamientos en los que el estudiante este hincado, sobre los tobillos, con las posaderas en el suelo.</li> <li>5. Plano bajo: movimientos en los que todo el cuerpo está en contacto con el piso, como a rastras por el piso, girar, resbalarse...</li> </ol> <p>Luego indica la tendencia del movimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A 1 aplauso ritmo rápido</li> <li>○ A 2 aplausos ritmo normal</li> <li>○ A 3 aplausos ritmo lento</li> </ul> <p>Después combina las instrucciones anteriores, repitiendo y variando el orden de las indicaciones, posteriormente permite a los estudiantes seleccionar que ritmo y en que plano caminar y al seleccionar el hombro de un estudiante, éste debe decir en voz alta el plano y el ritmo a seguir.</p>
-------------------	---

Tabla 11 Actividad IMPRO 3.

<b>NOMBRE</b>	<i>ME SIGUEN ASÍ...</i>
<b>USO</b>	Se emplea como juego de presentación, cuando los estudiantes se enfrentan por primera vez a la interacción, o no se conocen.
<b>RECURSOS</b>	Creatividad de los estudiantes

<b>DESARROLLO</b>	Los estudiantes forman una línea que se mueve alrededor del salón. El docente va de primero en la hilera e inicia el juego que consiste en decir con fuerza “Me Siguen Así...” y al instante variar la forma de caminar y con un gesto (es burla de sí mismo). Toda la hilera debe reproducir con precisión los gestos, sonidos y la cadencia que haga el primero. En seguida el primero de la hilera pasa a ser el último y continúa el juego el que estaba de segundo, sin que se detenga el movimiento de la hilera. Es trascendental conservar al grupo andando y que él “me siguen así” rote cada vuelta para que todos los participantes puedan experimentar el proponer la mofa.
-------------------	---

Tabla 12 Actividad IMPRO 4

<b>NOMBRE</b>	¿QUÉ ACCIÓN EMPRENDES?
<b>USO</b>	Cuando los estudiantes afrontan por primera vez a la acción IMPRO. Este juego usa la imaginación y la concentración para lograr reacciones inmediatas y creativas al tener que ejecutar una acción y responder de forma creativa.
<b>RECURSOS</b>	Los estudiantes deben dejar las sillas en mesa redonda y ubicarse en círculo, con las manos libres.
<b>DESARROLLO</b>	El facilitador selecciona a un estudiante, éste inicia una acción y el compañero de su izquierda le pregunta ¿QUÉ ACCIÓN EMPRENDES?, continuando con la acción el estudiante contesta con una acción incoherente “estoy...”, entonces el estudiante que preguntó debe ejecutar la respuesta. Muestra: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. (Limándose las uñas)</li> <li>b. ¿Qué Acción Emprendes?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. (Limándose las uñas) Estoy saltando lazo</li> <li>b. (Salta el lazo)</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>c. ¿Qué Acción Emprendes?</li> <li>b. (Sigue saltando) Estoy cenando...</li> </ul>
<b>Nota:</b> El ejercicio requiere concentración de grupo para no repetir las acciones y lograr la fluidez.	

Tabla 13 Actividad IMPRO 5

<b>NOMBRE</b>	EL MECANISMO
---------------	--------------

<b>USO</b>	Potenciar el “reconocimiento de oportunidades que se considera un paso crucial en la fase inicial del proceso emprendedor” <sup>40</sup> . Además la capacidad de aprender de la experiencia previa
<b>RECURSOS</b>	Espacio disponible para el movimiento.
<b>DESARROLLO</b>	Dos estudiantes serán los ingenieros y el resto se convierte en materia prima, partes y repuestos... <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los ingenieros montarán un mecanismo que funcione.</li> <li>2. Los ingenieros van tomando uno a uno de los estudiantes y los sitúan como un segmento del mecanismo.</li> <li>3. Los ingenieros establecen a cada “segmento” un movimiento y un sonido.</li> <li>4. Se repite 2 y 3 hasta que todas las piezas están funcionando como un mecanismo.</li> </ol> <p>Al finalizar se puede socializar como les pareció la experiencia.</p>

Tabla 14 Actividad IMPRO 6

<b>NOMBRE</b>	EMPALME DE PARES
<b>USO</b>	Reconocer el cuerpo y las sensaciones, alcanzar la concentración y desarrollar agilidad mental y física.
<b>RECURSOS</b>	Vendas/Tapabocas/Corbatas/Medias/Trapos... (Recursos que sirvan para tapar los ojos de los estudiantes.)
<b>DESARROLLO</b>	Todos los estudiantes con los ojos tapados y en silencio absoluto. El facilitador (o docente) forma parejas y los sienta en el suelo frente a frente. Tras dar una señal, los estudiantes palpan las manos de su compañero y permiten que él palpe las suyas, explorando la textura de la piel y los detalles de las uñas, las palmas de las manos, los dedos, etc. Los estudiantes deben evitar adivinar quién es su compañero, el objetivo es concentrarse en examinar las manos. Luego el facilitador hace que los estudiantes se levanten y recorran lentamente el espacio hasta que estén lejos de sus pares. Cuando el facilitador de una señal, los estudiantes empiezan la búsqueda de su par palpando las manos de los demás, hasta hallar las de su par inicial.

Tabla 15 Actividad IMPRO 7

<b>NOMBRE</b>	MI NUEVA EDAD
<b>USO</b>	Aprender a recibir indicaciones, eliminar los prejuicios e involucrar todas las partes del cuerpo para lograr transmitir un mensaje. Es decir este juego se emplea para desarrollar las

<sup>40</sup> RAMOS, Constantino García; CAMPILLO, Almudena Martínez; GAGO, Roberto Fernández. Características del emprendedor influyentes en el proceso de creación empresarial y en el éxito esperado. En: *Revista europea de dirección y economía de la empresa*, 2010, vol. 19, no 2, p. 31-47.

	habilidades comunicativas de los emprendedores de forma creativa.
<b>RECURSOS</b>	Una butaca
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se debe iniciar el ejercicio haciendo claridad en que la persona está esperando la flota y nada más. El ejercicio se desarrolla en un paradero de flota, frente a una iglesia, el lugar de espera es la butaca. Frente a la butaca pasa una avenida (El facilitador concreta en qué sentido va el tráfico). El estudiante puede escoger la edad (preferiblemente lejana a su edad real) y decirla solo al facilitador.</p> <p>El objetivo para el estudiante es exponer su nueva edad, mientras espera el bus.</p> <p>Instrucciones que da el facilitador:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ubique la edad en los pies, en la vista, en el cuello, en el dorso, en las manos, etc...</li> <li>2. La flota viene a dos cuadras, lo detuvo un accidente o el tráfico, viene a una cuadra, media cuadra... el transporte llegó. (El facilitador solo detendrá la flota, si desea examinar más la propuesta del estudiante).</li> </ol> <p>Al llegar la flota, termina la actividad y con todo el grupo se puede evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Cuál es la nueva edad del estudiante?</li> <li>○ ¿El estudiante mostró la edad o la contó?</li> <li>○ ¿El estudiante notaba la flota o solo seguía indicaciones?</li> </ul>
<p><b>NOTA:</b> En caso de ser un grupo numeroso el ejercicio puede realizarse con dos o tres estudiantes a la vez (Pero estos no deben establecer ninguna relación entre ellos, es decir a pesar de estar asumiendo el rol al mismo tiempo, hipotéticamente se encontrarán en estaciones diferentes...)</p>	

Tabla 16 Actividad IMPRO 8.

<b>NOMBRE</b>	ACERCAMIENTO y FUGA
<b>USO</b>	Incentivar la conciencia sensorial, el uso de los cinco sentidos.
<b>RECURSOS</b>	Espacio abierto que permita el desplazamiento. Puede ser un salón dispuesto en mesa redonda.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Todos los estudiantes caminan por el salón y siguen las instrucciones del facilitador.</p> <p><i>Nota: Es importante aclarar que se requiere concentración y respeto. Si alguna persona tiene restricciones para el contacto físico debe manifestarlo al facilitador (la persona será un observador de la actividad)</i></p> <p>Instrucciones: El grupo empieza caminando por el espacio. Después el facilitador empieza a dar instrucciones y el grupo a seguirlas, cuando el instructor diga "FUGA" vuelven a caminar por el espacio. Mientras caminan, los estudiantes deben ocupar todo el espacio, es decir, evitar amontonarse; caminar en direcciones diferentes, llenando los espacios vacíos y evitando chocar con los compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hallan una pareja... véanla y que los vea... FUGA</li> <li>• No vean a nadie, ni se dejen ver... FUGA</li> <li>• Escuchen los sonidos del cuerpo de su compañero y dejen que el escuche los suyos... FUGA</li> <li>• Olfateen y déjense olfatear... FUGA</li> <li>• No se olfateen, ni se dejen olfatear... FUGA</li> <li>• Obsérvense... déjense observar... FUGA</li> <li>• Palpen y déjense palpar... FUGA</li> <li>• No toquen, ni se dejen tocar... FUGA</li> </ul> <p><i>Para este ejercicio es indispensable eliminar las bromas y los comentarios.</i></p>

## JUEGOS DRAMÁTICOS

Con estos juegos se pretende que los estudiantes además de experimentar las posibilidades de la expresión corpórea, logren eliminar los siguientes inhibidores de la creatividad<sup>41</sup>:

- × El miedo a la frustración y a cometer errores
- × La saturación de estímulos sensoriales
- × La dependencia de los otros
- × La obsesión por el poder
- × Los estereotipos
- × La rutina
- × La resignación pasiva
- × El miedo a lo desconocido, que se traduce en resistencias al riesgo.

En el proceso de descubrir el emprendedor que los estudiantes llevan dentro, es importante que se entienda que como seres sociales, incluso en situaciones difíciles, se pertenece a un grupo, familia, comunidad, etc. y el proceso de emprendimiento implica tener conciencia del proyecto colectivo y para que este se desarrolle se requiere armonía, sostenibilidad y respeto entre todas las personas<sup>42</sup>. En los juegos dramáticos que se presenta a continuación, se trabaja en dicha conciencia de colectivo ante cualquier situación.

Dentro de los elementos básicos del drama se encuentran los **personajes** (cuerpo), el **espacio**, el **argumento**, el **conflicto**, el **tiempo** y el **tema**<sup>43</sup>. A partir de estos elementos es posible realizar juegos dramáticos. En esta sección se plantearán

---

<sup>41</sup> MADRIGAL, Berta Ermila, et al. Habilidades Directivas. México: McGraw Hill. 2002 ISBN 13: 978-970-10-6875-5

<sup>42</sup> HILARIÓN, J. E. Emprendimiento e Innovación. Querétaro, México: CENGAGE Learning, 2013.

<sup>43</sup> CERVERA, J. (2002). Como practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años. (Alicante, Ed., & B. V. Cervantes, Recopilador) España: Alicante.

juegos dramáticos que permitan a los estudiantes experimentar el movimiento de su cuerpo en el espacio a diferentes velocidades y en tiempos predeterminados por el facilitador. El reconocer las posibilidades de movimiento permite a los emprendedores mejorar su comportamiento frente a un grupo. De la misma forma se dice que el perfil de *“la persona creativa se puede lograr a partir de su comportamiento, características personales, personalidad, forma de dirigirla y de ayudarla”*<sup>44</sup>

*Tabla 17 Expresión corporal*

<b>Posición</b>	<b>Actitud</b>	<b>Manifestación</b>	<b>Significado</b>
ABIERTA	Afirmación del YO	Brazos abiertos, ojos accesibles, sonrisa, es decir el esquema corporal no imposibilita la unión de elementos externos.	(Dominio, poder, seguridad, extroversión...)
CERRADA	Negación del YO	Piernas achicadas, gesto de angustia, es decir el cuerpo refleja tendencia a estar en círculo “a la defensiva” frente a elementos externos.	(Inseguridad, ensimismamiento, duda, introversión...)

*Fuente:* (CERVERA, Como practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años, 2002)

---

<sup>44</sup> RAMÍREZ, C. Creatividad, tecnología y cambio en la gestión administrativa. México. Limusa, 2007. p. 52-57.

“Los emprendedores han de ser suficientemente listos para reconocer los errores y cambiar las estrategias”<sup>45</sup>

Asimismo, se busca identificar otro de los elementos básicos del drama que es el **conflicto**. Este supone tres fases: **Planteamiento, Nudo y desenlace**.

*Ilustración 3 Elementos básicos del drama*



*Fuente: CERVERA, J. (2002). Como practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años.*

Este elemento del drama puede emplearse para que los **emprendedores** comprendan la importancia de ejecutar el proceso, tal como se da el conflicto a través de sus fases. Asociando por ejemplo las fases del conflicto con las fases para proceso creativo o identificar lo que ocurre en procesos de negociación.

*Ilustración 4 Modelo del proceso creativo*

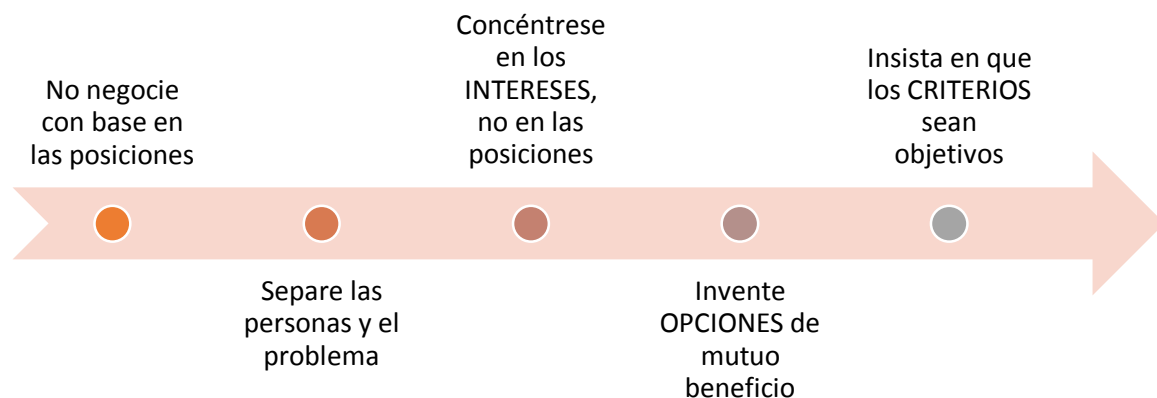


*Fuente: Creative Education Fundation, de Búfalo*

---

<sup>45</sup> HARVARD BUSINESS REVIEW. (1999). La iniciativa emprendedora. (M. E. Aparicio, Trad.) Alameda de Recalde, España : Ediciones Deusto S.A. Recuperado el 2015

*Ilustración 5 Método de negociación*



Fuente: Roger Fisher y William Ury con Bruce M. Patton

*Tabla 18 Juego dramático 1.*

NOMBRE	ROL DE TRABAJO												
USO	Desarrollar la percepción de los emprendedores y reconocer la importancia de la ergonomía para adaptar el trabajo a las capacidades y posibilidades del ser humano. Este ejercicio sirve para reconocer como los diferentes oficios pueden afectar las características físicas <sup>46</sup> y psicológicas del trabajador/operario o el usuario. Contribuye creativamente a la identificación de problemas del entorno.												
RECURSOS	Marcadores y un tablero o cartulina para publicar los oficios. Los roles u oficios deben ser propuestos por el grupo, muestra: <table border="0" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;">Ayudante de camión</td> <td style="width: 50%;">Empacador</td> </tr> <tr> <td>Conductor</td> <td>Pintor de Pintura Electroestática</td> </tr> <tr> <td>Servicios de Limpieza</td> <td>Zapatero</td> </tr> <tr> <td>Costurera</td> <td>Diseñador de Planos Industriales</td> </tr> <tr> <td>Mecánico</td> <td>Bibliotecario</td> </tr> <tr> <td>Ayudante de construcción</td> <td>Recepcionista</td> </tr> </table>	Ayudante de camión	Empacador	Conductor	Pintor de Pintura Electroestática	Servicios de Limpieza	Zapatero	Costurera	Diseñador de Planos Industriales	Mecánico	Bibliotecario	Ayudante de construcción	Recepcionista
Ayudante de camión	Empacador												
Conductor	Pintor de Pintura Electroestática												
Servicios de Limpieza	Zapatero												
Costurera	Diseñador de Planos Industriales												
Mecánico	Bibliotecario												
Ayudante de construcción	Recepcionista												

<sup>46</sup> IBARRA FERNÁNDEZ DE LA VEGA, Enrique José, et al. Necesidades de aprendizaje en profesionales cubanos de la atención a la salud de los trabajadores. *Revista Cubana de Higiene y Epidemiología*, 2002, vol. 40, no 2, p. 121-131.

Tabla 19. Continuación

<b>DESARROLLO</b>	<p>Este ejercicio debe desarrollarse a partir de la acción o el movimiento, con base en el rol, es decir los estudiantes deben abstenerse de usar la expresión lingüística y asumirán el rol de un trabajador. El ejercicio se desarrolla en el lugar de trabajo, donde nadie observa al trabajador. (El facilitador puede asignar el rol o sortearlo). El objetivo para el estudiante es exponer las características posturales del operario y si lo desea puede asignarle una edad.</p> <p>Instrucciones que da el facilitador:                  Seleccione la postura inicial, tras una palmada inicie la actividad del trabajador (la actividad debe durar máximo 60 segundos). Cuando el facilitador vuelve a aplaudir termina la actividad. Con todo el grupo se puede evaluar: ¿Qué tipo de operario puede ser? ¿Cuáles son sus problemas posturales? ¿Cómo podrían mejorarse? ¿El estudiante mostró el oficio o solo contó?</p>
<p><i>NOTA: En caso de ser un grupo numeroso el ejercicio puede realizarse solo con tres estudiantes a la vez (Pero estos no deben establecer ninguna relación entre ellos, es decir asumen el rol en espacios limitados que no están relacionados, puede ser el estudiante 1, luego el 2 y luego el 3 y luego repetir la acción los tres al tiempo).</i></p>	

Tabla 19 Juego Dramático 2

<b>JUEGO</b>	<b>OPOSICIONES</b>						
<b>USO</b>	Identificar como la posición del cuerpo (abierta/cerrada) refleja la actitud del emprendedor, experimentar la oposición de las posturas para que a futuro los emprendedores proyecten el cuerpo y logren expresarse utilizando al máximo sus capacidades e incluso romper algunos de los obstáculos para la creatividad <sup>47</sup> .						
<b>RECURSOS</b>	Espacio que permita el movimiento.						
<b>DESARROLLO</b>	<p>Todos los estudiantes deben encontrar un lugar en el espacio que les permita moverse sin obstáculos, luego el facilitador indica que deben experimentar individualmente con el propio cuerpo las oposiciones que indiquen, es decir, el facilitador indica primero una sensación y después indica la opuesta. Por ejemplo:</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">Calor/Frío</td> <td style="width: 50%;">Irritación/Defensa</td> </tr> <tr> <td>Dominio/Humillación</td> <td>Grandeza/Miseria</td> </tr> <tr> <td>Rigidez/Relajación</td> <td>Ensimismamiento /Extroversión</td> </tr> </table>	Calor/Frío	Irritación/Defensa	Dominio/Humillación	Grandeza/Miseria	Rigidez/Relajación	Ensimismamiento /Extroversión
Calor/Frío	Irritación/Defensa						
Dominio/Humillación	Grandeza/Miseria						
Rigidez/Relajación	Ensimismamiento /Extroversión						

<sup>47</sup> Tal como la incapacidad de influir sobre los demás, por la que los posibles cambios tardan en ser aceptados debido a esa "incapacidad psicológica de timidez y de poca reducción creativa" que se evidencia en la disfuncionalidad de los elementos de influencia sobre los demás. (RAMÍREZ & ARREOLA, 2007)

Tabla 20 Juego Dramático 3

<b>JUEGO</b>	<b>DRAMATIZAR OPOSICIONES</b>								
<b>USO</b>	<p>Después de realizar el ejercicio de oposiciones individual es posible realizar este ejercicio de interacción con el fin afirmar como las actitudes se pueden reflejar en las relaciones de los individuos, mediante el conflicto.</p> <p>Además con este ejercicio se puede mostrar como la serie de sucesiones entre posturas abiertas/cerradas y viceversa, puede mostrar un ciclo dotado de movimiento.</p>								
<b>RECURSOS</b>	Espacio que permita el movimiento.								
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se forman grupos de 3 o 4 personas, dependiendo de la cantidad de estudiantes del grupo para representar los ciclos de progresión (p) y regresión (r).</p> <table border="0"> <tr> <td>Nace una flor. (p)</td> <td>Nacimiento de un huracán (p)</td> </tr> <tr> <td>Muere un espantapájaros (r)</td> <td>Una hoguera. (p)</td> </tr> <tr> <td>De invierno a primavera. (p)</td> <td>Un balón desinflándose. (r)</td> </tr> <tr> <td>Agoniza un árbol. (r)</td> <td>De adolescente a abuelo (r)</td> </tr> </table> <p>Nota: en este ejercicio se debe involucrar el concepto de conflicto, así se puede desarrollar el juego dramático entendiendo la importancia del inicio, nudo y desenlace. Es decir los estudiantes ejecutando deben lograr que los que están observando identifiquen “el inicio del ciclo” y el momento en que termina la representación(fin)</p>	Nace una flor. (p)	Nacimiento de un huracán (p)	Muere un espantapájaros (r)	Una hoguera. (p)	De invierno a primavera. (p)	Un balón desinflándose. (r)	Agoniza un árbol. (r)	De adolescente a abuelo (r)
Nace una flor. (p)	Nacimiento de un huracán (p)								
Muere un espantapájaros (r)	Una hoguera. (p)								
De invierno a primavera. (p)	Un balón desinflándose. (r)								
Agoniza un árbol. (r)	De adolescente a abuelo (r)								

Tabla 21 Juego Dramático 4

<b>JUEGO</b>	LA CONVERSACIÓN ALTERADA (CERVERA, Como practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años, 2002, pág. 49)
<b>USO</b>	En este ejercicio se improvisa con rapidez, como sucede cuando se nos exige continuar una acción ya en desarrollo y falla algo de lo previsto o acontece algo inesperado.
<b>RECURSOS</b>	Espacio disponible para la representación.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Dos individuos están manteniendo una conversación telefónica, sin verse mutuamente. Uno de ellos se ve sorprendido sobre la marcha por algo que perturba el diálogo. En consecuencia tiene que resolver los lances que se le plantean inesperadamente, sin interrumpir la conversación. (El estudiante que interrumpe no anticipa su acción, solo sorprende al otro con su interrupción, de esta manera quien está hablando por teléfono debe generar la habilidad de improvisar inmediatamente)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ .Si habla desde una cabina pública, puede presentársele: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Un gitanillo que insiste en pedirle limosna.</li> <li>-Un borracho que se empeña en entrar en la cabina.</li> <li>-Un atracador que lo amenaza, pistola en mano.</li> </ul> </li>   <li>▪ .Si es desde la oficina: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Un compañero que le hace una broma inesperada.</li> <li>-Suena otro teléfono y lo descuelga sin pensar y se encuentra con dos teléfonos que atender a la vez.</li> <li>-Un compañero le enseña el periódico con una noticia sorprendente e inesperada.</li> <li>-La secretaria le llama porque el jefe le reclama con urgencia.</li> </ul> </li>   <li>▪ .Si es en casa: <ul style="list-style-type: none"> <li>-El perro se acerca con ganas de jugar.</li> <li>-Suena el timbre de la puerta insistentemente.</li> <li>-Se pone en marcha el televisor a todo volumen.</li> <li>-Si es el/la padre/madre, el niño se le mete entre las piernas con ganas de jugar/el niño reclama urgentemente su atención y ayuda.</li> </ul> </li> </ul>

Tabla 22 Juego Dramático 5.

<b>JUEGO</b>	<i>SUBE Y BAJA</i>
<b>USO</b>	En este juego se incentiva el trabajo en equipo y se rompe la barrera del miedo a descubrirse a sí mismo frente a sus compañeros o en público. Y se pueden empezar a reconocer los inhibidores de la creatividad tales como el uso excesivo de recompensas, la competencia, el exceso de control y la ausencia de verdaderos equipos de trabajo.
<b>RECURSOS</b>	Espacio sin obstáculos y que permita el movimiento. Un paquete de dulces que serán la recompensa al equipo ganador.
<b>DESARROLLO</b>	El facilitador explica la competencia y menciona la recompensa. Se hacen dos filas niveladas con el total de estudiantes, las filas se hacen en los extremos opuestos del salón, los estudiantes en la fila se ubican intercalados, el primero en plano bajo con las rodillas y codos sobre el piso, el segundo de la fila en plano alto con las piernas abiertas y si sucesivamente. El último de la fila inicia el “sube y baja”, es decir pasa por encima y por debajo de sus compañeros ya ubicados. Al llegar al primer puesto toma la posición que corresponde, el siguiente jugador (que queda de ultimo en la fila) solo inicia “el sube y baja” cuando el otro haya terminado. La competencia termina cuando todos los jugadores de uno de los dos equipos hayan pasado por el “sube y baja” y será el equipo ganador.

Tabla 234 Juego Dramático 6.

<b>JUEGO</b>	<i>ACAECIMIENTO</i>
<b>USO</b>	Para generar confianza de grupo y evitar las tensiones o la presión por la observación.
<b>RECURSOS</b>	Espacio para el movimiento.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Con la puesta en marcha de este juego dramático se espera que todos los estudiantes se involucren con un rol (por ejemplo un monja, un mendigo, un bombero...) en la escena y logren establecer algún tipo de relación con los demás en un lugar determinado que será el dónde y en una situación que será el qué (para este ejercicio las actividades deben ser calamidades o catástrofes).</p> <p>El juego Acaecimiento inicia con todos los estudiantes en el espacio disponible y uno de ellos inicia el juego mostrando su rol, dónde se encuentra y la situación (incidente, sufrimiento, ficción...). Los demás estudiantes uno a uno deben ir involucrándose con esta situación y los demás personajes, asumiendo también un rol concreto en el desarrollo del conflicto. Hasta que todos se sumen al ejercicio o alguno lleve el juego al desenlace y el final.</p>

*Tabla 24 Juego Dramático 7.*

## EJERCICIOS IMPRO INICIALES: Pilares de la improvisación para la creatividad

Entre los factores del éxito del emprendedor se hallan las destrezas de

<b>JUEGO</b>	HEMIPLEJÍA
<b>USO</b>	Con este ejercicio se abordan las fases del pensamiento creativo.
<b>RECURSOS</b>	Proyección o impresión de las fases del pensamiento creativo
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Acción:</b> Los estudiantes asumirán el rol de estar en una situación de inmovilidad total (hemiplejía) o parcial debido a algún riesgo.</p> <p><b>Orientación:</b> El facilitador debe iniciar el juego indicando a los estudiantes que es importante prescindir de las tiesuras, ataduras o taras (La definición RAE de la palabra tara es: Defecto o mancha que disminuye el valor de algo o de alguien. Para el teatro “las taras” son condiciones que las personas presentan por prejuicios o falta de desarrollo de alguna habilidad) y dejar fluir el cuerpo de forma orgánica, es decir sin ataduras o prejuicios. Además cabe anotar dos términos: desplazamiento y expresión, desplazamiento se refiere al movimiento por el espacio y expresión a la acción interna de las emociones. Valga resaltar que el desplazamiento no envuelve expresión y viceversa.</p> <p><b>Preparación:</b> (2 minutos) El grupo se divide en subgrupos de 2 o más estudiantes que deben experimentar la situación descrita anteriormente.</p> <p><b>Incubación:</b> Los estudiantes se ubican separados de sus compañeros de subgrupo y se disponen a observar, relajar la censura y permitir el trabajo libre.</p> <p><b>Iluminación:</b> La acción dada por el desplazamiento y la expresión de los que se ubican en el espacio escénico (Espacio escénico es el lugar que se destine para la representación de frente al público; es decir el resto de los estudiantes) El INSIGHT será la puesta en escena que propone el subgrupo: el “conflicto”, es decir los roles y la situación que se seleccionen para mostrar la <b>Acción</b>.</p> <p><b>Verificación:</b> Los demás estudiantes hablarán sobre lo que observaron e intentaran descifrar la situación.</p> <p><b>Comunicación y difusión:</b> Cuando terminen de pasar varios grupos se socializan las posibles mejoras para mejorar la experiencia.</p> <p><i>Ejemplo de riesgo: un ladrón en un banco y llega la policía, un militar se pierde en zona enemiga minada.</i></p>

comunicación interpersonal, la creatividad, atributos personales como el optimismo,

pragmatismo, la paciencia, el aprendizaje por experiencia y la orientación hacia el trabajo en grupo entre otros.<sup>48</sup>

En el teatro comúnmente se utilizan ejercicios para la estimulación de la imaginación y la creatividad de los actores a través del uso del cuerpo, sin embargo por lo general los actores novatos empiezan a hablar y evitan la acción e incluso tienden a proporcionarse espacio hasta que se les ocurra una “representación” que su “PARTNER”<sup>\*</sup> deba continuar y oponen resistencia a las ingeniosidades del otro. Este comportamiento se debe al miedo que “es la respuesta apropiada en situaciones que conllevan reto, cuando hacemos algo nuevo, algo sin precedentes”, no obstante el miedo es como un muro que restringe el campo visual, el desarrollo y la creatividad de los emprendedores.<sup>49</sup>

Para empezar a vencer el miedo al reto de la expresión corporal y el fomento de la imaginación, a continuación se plantean ejercicios para recrear con el cuerpo y mostrar con la acción **lugares y objetos imaginarios** (preferiblemente sin el uso de sonidos). Con este método se pretende que los estudiantes experimenten la diferencia entre hacer imitación y el uso “real” de los objetos para hacerlos existir, convirtiéndose esta experimentación en el pretexto para que los estudiantes logren comunicarse entre ellos y mejoren sus habilidades para la comunicación. Dentro de

---

<sup>48</sup> GARCÍA GARCÍA, Enrique, et al. Formación de emprendedores/. México: UANL, 2002. p.47

<sup>\*</sup> PARTNER: Es un sustantivo en Ingles que significa compañero, en el Teatro UIS caracteriza una de las formas de trabajo para la actuación “El trabajo entre PARES o PARTNERS”

<sup>49</sup> KRIEGEL, Robert J. Si no está roto, rómpalo: ideas no convencionales para un mundo de negocios cambiante. Editorial Norma, 1993. p. 217-236.

las estrategias de mejora de las habilidades para la comunicación, Rita Franco y Angélica Ochoa mencionan el reconocer la importancia de la comunicación no verbal, elegir el tiempo y el lugar propicios<sup>50</sup>

Con estos juegos los estudiantes logran descubrir, además de sus fortalezas, sus posibilidades creativas, la expresión corporal y disminuir sus taras\*. La implementación de estos ejercicios obliga a los estudiantes a desarrollar la vocalización y las variaciones en el tono de voz, además de recurrir a la expresión facial y corporal para lograr transmitir el mensaje o mostrar las situaciones que se planteen. Algunos de los ejercicios a continuación usan el “galimatías”\*\*.

El facilitador debe ilustrar antes de iniciar este tipo de ejercicios, de manera práctica en qué consisten, hablando en “galimatías.” fluidamente (es posible que los facilitadores requieran destreza, experiencia o práctica para poder orientar los ejercicios). Puede solicitar a algún estudiante que realice una acción sencilla como alcanzarle un objeto, guardar el celular, etc. los sonidos que el facilitador emplee en este ejemplo deben estar acompañados de gestos que permitan comprender la intención.

---

<sup>50</sup> MADRIGAL, Berta Ermila, et al. Habilidades Directivas. México: McGraw Hill. 2002, p. 13-36. ISBN 13: 978-970-10-6875-5

\* Condiciones que las personas presentan por prejuicios o falta de desarrollo de alguna habilidad.

\*\* Galimatías: Indica un lenguaje especial, en este proyecto se usa para denotar jergas conocidas que los estudiantes reinventan bajo orientación, mediante articulación vocal, modulación de tonos y el gesto.

Tabla 25 Juego IMPRO 1

<b>NOMBRE</b>	GALIMATÍAS
<b>USO</b>	Para entender el uso del “galimatías” y desarrollar la capacidad de comunicarse con el cuerpo.
<b>RECURSOS</b>	Creatividad e imaginación de los estudiantes y el facilitador.
<b>DESARROLLO</b>	Se organiza a los estudiantes en parejas y estos deben intentar comunicarse en un dialecto inédito, como si se entendieran totalmente. Para este ejercicio el facilitador debe permitir que el ejercicio fluya, a pesar de que algunos estudiantes no logren la realización ideal del “galimatías” debido a sus taras. La idea es que los estudiantes intenten combinar diferentes sonidos, dramaticen las muecas, exploren los movimientos y examinen diversos tonos. Es posible que muchos estudiantes no logren iniciar la interacción debido a la dependencia que tienen de comunicarse solo de forma verbal. Si algún par de estudiantes no logra iniciar el galimatías puede empezar comunicándose mediante números.

Tabla 26 Juego IMPRO 2.

<b>NOMBRE</b>	PATRAÑAS
<b>USO</b>	Este ejercicio está diseñado para mejorar habilidades para la comunicación, al comprender la relevancia de las variaciones en el tono de voz, la expresión facial y corporal para lograr transmitir un mensaje. Estas son habilidades directivas y factores de éxito de los emprendedores <sup>51</sup> .
<b>RECURSOS</b>	Espacio disponible para la representación.
<b>DESARROLLO</b>	Organizar parejas al azar y no dar tiempo de preparación. El énfasis debe estar en que ningún estudiante debe intuir que quiere comunicar el otro, sino decir lo que entienda. Utilizando galimatías, los estudiantes van pasando en parejas, el estudiante 1 le cuenta al 2 un suceso ocurrido (una aventura, un chasco, una patraña, un embuste). Luego 2 hace lo mismo con 1. Después el facilitador le pide a 1 que relate lo que le contó a 2 y viceversa. Luego solicita a los observadores que comenten que entendieron.

Tabla 27 Juego IMPRO 3

<b>NOMBRE</b>	PASA LA BOLA
---------------	--------------

<sup>51</sup> MADRIGAL, Berta Ermila, et al. Habilidades Directivas. México: McGraw Hill. 2002. p.57-74.

<b>USO</b>	Entre las características de personalidad de los emprendedores están la actitud positiva y la autoconfianza <sup>52</sup> “Aunque desees triunfar, no llegaras al destino, si en lugar de caminar, te paras en el camino” Saturnino de la Torre.
<b>RECURSOS</b>	Para la realización de este ejercicio se requiere que los estudiantes se den la oportunidad de disfrutar de la experiencia y vencer el miedo a intentarlo.
<b>DESARROLLO</b>	En este juego dramático el facilitador debe apreciar el comportamiento de los estudiantes, que partes del cuerpo involucran para la realización del ejercicio, la reacción oportuna y la precisión de los movimientos. Además dar las instrucciones sobre la marcha. Los estudiantes se sitúan en un círculo y juegan a pasarse un balón inexistente. El estudiante que posee el balón debe mirar a los ojos al que se la va a lanzar. El facilitador va diciendo como es el balón, luego lo agujonea y lo concibe pequeño hasta cambiar a una canica o mara que pasa de un estudiante al otro por el suelo Ejemplos de balón: balón de Pilates, balón de voleibol, balón de futbol, bola de pingpong.

*Tabla 28 Juego IMPRO 4.*

<b>NOMBRE</b>	ÉRASE UNA VEZ
---------------	---------------

---

<sup>52</sup> GARCÍA GARCÍA, Enrique, et al. Formación de emprendedores/. México. UANL, 2002.p. 37-40.

<b>USO</b>	Incentiva el uso de la imaginación con la construcción de un cuento trabajando en equipo en los aspectos que favorecen la creatividad <sup>53</sup> : Estar seguros de nuestra capacidad creativa y de nuestro potencial inconsciente. Intercambiar opiniones con los demás que ayuden a la creatividad. Dedicar el máximo esfuerzo, usando las máximas fuentes de ideas, sin inhibiciones o represiones inadecuadas. Acabar con el temor, el complejo y la pereza mental que evitan la producción de ideas creativas.
<b>RECURSOS</b>	Espacio amplio donde se puedan ubicar en mesa redonda ya sea sentados o de pie.
<b>DESARROLLO</b>	Todos en círculo. El primer estudiante inicia una historia diciendo rápido "Érase una vez..." y continua hablando de cualquier cosa que le sobrevenga del inconsciente (puede ser una historia enredada o irracional, lo importante es que hable con fluidez), tras un aplauso (máximo cada 10 segundos) del facilitador, el estudiante de la derecha debe continuar la historia vinculando lo dicho por el primer jugador y así sucesivamente. Todos deben estar concentrados en el ejercicio para lograr la fluidez. Al finalizar mentalmente cada estudiante debe trabajar en el siguiente aspecto que favorece la creatividad: Manejar la autocrítica para mejorar su creatividad.

*Tabla 29 Juego IMPRO 5.*

---

<sup>53</sup> RAMÍREZ, C. Creatividad, tecnología y cambio en la gestión administrativa. México. Limusa, 2007. p. 52-56.

<b>NOMBRE</b>	<i>SITÚE SU SEGMENTO</i>
<b>USO</b>	Tal como en los ejercicios de esta sección se debe incentivar un ambiente divertido y respetuoso que además permita la concentración. Con este ejercicio se incentiva uno de los factores dominantes del perfil emprendedor, susceptible a ser aprendido la “creatividad, confianza en sí mismo y adaptabilidad” <sup>54</sup>
<b>RECURSOS</b>	Espacio para la representación. Además de la imaginación de los estudiantes
<b>DESARROLLO</b>	<p>Consiste en imaginar y crear un objeto compuesto por pequeños segmentos (inexistentes), sin acordar entre los participantes cual será el objeto completo, tanto los segmentos que pertenecen al objeto como el objeto completo son ficticios, los estudiantes deben usar sus manos y su cuerpo para mostrar las características de su segmento y la forma en que encaja en el objeto completo que van creando segmento a segmento entre todos.</p> <p>La premisa de este ejercicio es usar movimientos claros y en el tiempo preciso para lograr mostrar cual es el segmento y cómo encaja en el objeto grupal o completo, sin usar palabras.</p> <p>Para la ejecución de “sitúe su segmento” cada uno observa la propuesta de sus compañeros y sin hablar complementa encajando su segmento en el objeto grupal. El primer estudiante “coloca” un segmento que sea parte de un objeto más grande. Uno por uno los demás sitúan su segmento hasta que todos pasen.</p> <p>Ejemplo: el primero, coloca un travesaño; el segundo otro travesaño; el tercero, la cabecera de una cama.</p> <p><b>Nota:</b> En colectivos de máximo 10 estudiantes.</p> <p>Cuando todos los estudiantes terminen de ubicar su segmento, se debe socializar la experiencias intentando descubrir cuál fue el objeto completo construido por el colectivo e incluso decir que segmentos identificaron en sus compañeros. Pueden resultar interpretaciones diferentes y la evaluación está dada por como se pudo mejorar la representación para haber logrado unificar la lectura de las acciones.</p>

---

<sup>54</sup> GARCÍA GARCÍA, Enrique, et al. Formación de emprendedores/. México: UANL, 2002. p. 37-40.

Tabla 30 Juego IMPRO 6.

<b>NOMBRE</b>	LA NUEVA MASCOTA
<b>USO</b>	El juego estimula una actitud sujeta a los goces de la niñez y produce el redescubrir facultades corporales e imaginativas para liberar esa “cualidad que se encuentra dentro del ser humano, y lo único que debe hacer es rescatarla” rescatar la creatividad <sup>55</sup> . En términos pedagógicos no se debe considerar al resultado sino al proceso.
<b>RECURSOS</b>	La imaginación y la creatividad, ya que “la nueva mascota” será ficticia.
<b>DESARROLLO</b>	El facilitador debe buscar la forma de intervenir para dar indicaciones sin que el grupo detenga la acción. Cada estudiante busca “su nueva mascota” por el espacio, cuando la encuentra, es decir cuando la imagina, entonces la explora, la consiente, la baña, la transporta en un bolso, la lleva de caminata con su collar, le quita el collar y juega con ella, la alimenta ¿Qué consume? ¿Cómo come (roe, mastica, sorbe)?. Después de reconocer cada detalle de su nueva mascota y su comportamiento, el facilitador da 3 minutos para que cada estudiante disponga una escena en la que exponga con acciones que mascota posee y muestre algo que le sucede a su mascota. <b>Nota:</b> la mascota en realidad es inexistente, el estudiante debe usar su imaginación y creatividad para sentirla real. Algunos estudiantes tendrán facilidad para trabajar solo con su cuerpo, pero si corrido el tiempo otros estudiantes no logran la concentración sin ningún objeto pueden apoyarse en cualquier objeto que encuentren e interactuar con el como si fuera su mascota (ej. un bolso, una sombrilla, un zapato...)

## MÉTODO IMPRO APLICADO

Con la implementación de este proyecto, tal como proponen Gutiérrez y García, se pretenden estudiar “los modos de fomentar una cultura del emprendimiento, creatividad, la innovación y la excelencia”. Así mismo tomando como referencia los estudios de Bourdieu (1997) se sabe que la innovación o la creatividad surgen en un "campo social", esto reafirma que el uso del Método IMPRO aplicado y los juegos

---

<sup>55</sup> MADRIGAL, Berta Ermila, et al. Habilidades Directivas. México: McGraw Hill. 2002. p.58.

dramáticos, debido a su carácter de desarrollo grupal, influyen poderosamente en la aparición de talentos individuales y el reconocimiento de fortalezas o falencias personales.

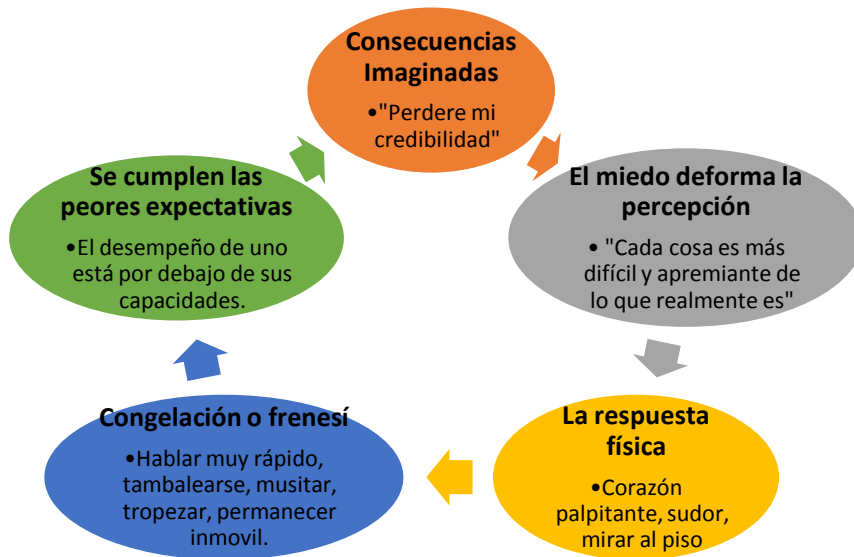
En este punto los estudiantes ya deben tener una visión diferente del juego como estrategia de aprendizaje de los adultos.

A continuación se plantean ejercicios del método IMPRO que pueden trabajarse tras entender las posiciones corporales estudiadas en las actividades IMPRO iniciales y reconocer la importancia de la expresión del cuerpo.

Para algunos lectores puede parecer que los juegos y actividades aquí descritas pueden no resultar exitosas, sin embargo esto se debe al miedo que deforma la percepción, tal como lo plantean KRIEGUEL y PATLER en el BESTSELLER “IF IT AIN’T BROKE, BREAK IT”.

Considerando la importancia del desarrollo y la creatividad de los estudiantes, estos futuros emprendedores deben asumir la mentalidad de “romper el miedo” y la única alternativa para lograrlo es atreverse a cambiar la ansiedad por entusiasmo y acción. La forma de atreverse es que durante la implementación de la dramática se rompa el círculo del miedo que describen los autores antes mencionados.

Ilustración 6 El círculo del miedo



Fuente: KRIEGEL, Robert J. *Si no está roto, rómpalo: ideas no convencionales para un mundo de negocios cambiante*, 1993.<sup>56</sup>

*"Los adultos necesitan jugar, somos seres que trabajan, que se vinculan y que juegan"*

*John R. Kelly (Sociólogo)*

Con el uso del Método IMPRO se pretende que los estudiantes logren la creación, la creatividad y el desarrollo de la imaginación, para tal fin se requiere anular la imitación o "actuación". Un emprendedor es una persona creativa y líder.

---

<sup>56</sup> KRIEGEL, Robert J. *Si no está roto, rómpalo: ideas no convencionales para un mundo de negocios cambiante*. Editorial Norma, 1993.

Los seres humanos debemos desarrollar "cuatro grandes hábitos operativos: hábito de emprendimiento, hábito de la creatividad, hábito de la innovación, hábitos ejecutivos."<sup>57</sup>

### Ilustración 7 Hábitos operativos



Fuente: MARINA, J. Libro blanco: cómo construir una cultura del emprendimiento, la innovación y la excelencia. Pedagogía de la innovación social. 2004.

A continuación se presentan ejercicios de improvisación comúnmente usados en las artes escénicas como un método de desarrollo de la creatividad y la imaginación. En la formación de emprendedores se contempla la identificación personal de las características de emprendedor que ya se poseen, así como las que no se tienen y aquellas en las que se debe trabajar para obtener. A continuación se presenta un inventario de características:

---

<sup>57</sup> TAPIAS, Mariano Gutiérrez; CUÉ, José Luis García. Talento emprendedor, inteligencia, creatividad y sistema educativo. En: Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 2014, vol. 28, no 2, p. 95-110.

### *Ilustración 8 Inventario de características de emprendedor*

Tomar riesgos moderados
Ser activo
Poseer responsabilidad personal en lo que se hace
Autoevaluar en función de los resultados, las decisiones que se toman
Anticiparse a las situaciones
Tener habilidades organizacionales
Poseer autodeterminación
Tener imaginación
Habitualmente apasionarse por las cosas
Tener deseo de logro
Ser un trabajador incansable
Fomentar la calidad
Aceptar responsabilidades nuevas
Ser optimista
Estar Orientado a la excelencia
Ser un organizador de sí mismo
Estar orientado hacia el dinero o hacer un capital
Estar dispuesto a trabajar duro
Llevarse bien con los demás
Contar con habilidades de comunicación
Sentirse orgulloso por lo que se hace
Ser un iniciador tener habilidades y disposición a tomar decisiones
Tomar compromisos
Tener determinación
Ser perseverante
Estar orientado al crecimiento
Estar orientado a lograr metas
Estar orientado a la búsqueda de oportunidades
Tener iniciativa
Ser persistente en la solución de problemas
Tener sentido del humor
Considerarse realista
Buscar la retroalimentación
Tener capacidad de autocontrol
Tener poca necesidad de estatus y poder
Considerarse integro
Considerarse confiable
Considerarse creativo e innovador
Saber tomar decisiones
Considerarse responsable
Constantemente retroalimentar el propio actuar
Saber fijar metas
Tener autonomía
Aceptar riesgos
Ser flexible
Tener un alto nivel de energía
Ser tenaz
Manejarse con autoridad
Tener sueños e ideales y traducirlos en proyectos
Ser práctico
Considerarse competitivo
Considerarse humano en el actuar
Tener antecedentes personales y/o familiares de actitudes emprendedoras

*Fuente: GARCÍA GARCÍA, Enrique, et al. Formación de emprendedores/. México: UANL, 2002, p.51.*

Tabla 31 Juego IMPRO 7.

<b>NOMBRE</b>	<i>CHECK LIST</i>
<b>USO</b>	<p>El objetivo de este ejercicio es recordar el significado de las posiciones del cuerpo e identificar como afectan el comportamiento frente a un grupo y socializar algunas características de los emprendedores. Además experimentar como las posiciones del cuerpo pueden perturbar la voz y aprender con la observación a sus compañeros como la posición del cuerpo afecta la credibilidad. Al finalizar el ejercicio se debe permitir un espacio de reflexión sobre este objetivo.</p> <p>“La actividad de la persona creativa se mide porque se enfrenta a muchas cosas nuevas o desconocidas”<sup>58</sup></p>
<b>RECURSOS</b>	Tener recortes en tiras de la ilustración: Inventario de características de emprendedor en una caja.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Para realizar este ejercicio se recomienda calentar con el juego dramático inicial <i>OPOSICIONES</i>. Después de organizar al grupo para iniciar y enumerar a los estudiantes 1, 2, 3, 4 y dar la explicación general del juego, el facilitador debe ir dando indicaciones de intención de la lectura (basadas en las posiciones practicadas en el juego <i>OPOSICIONES</i>), sin detener la acción. Los estudiantes se ubican en círculo, en el centro del círculo está la caja que contiene las tiras del “inventario de características del emprendedor”.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> El estudiante 1 se dirige rápidamente a la caja, toma una de las tiras, vuelve a su puesto y lee la tira según la indicación del facilitador (Ejemplo: Posición abierta, voz fuerte), el estudiante 2 debe decir la misma frase con la posición opuesta (Posición cerrada, voz baja), cuando 2 termine el estudiante 3 corre a la caja e inicia el ejercicio otra vez. La intención de lectura de los números impares debe continuar hasta que el facilitador de una nueva indicación y los pares continúan haciendo la oposición. Cuando todos los estudiantes hayan participado, el facilitador indicará que deben dar un paso al frente aquellos que leyeron con una posición abierta y un paso atrás aquellos que leyeron con la actitud de “Negación del YO”. Entre todos se debe hacer el <i>CHECK LIST</i> y evaluar si es correcto el paso de sus compañeros y tras corregir el facilitador puede preguntar: ¿Por qué posición se reconoce la actitud de negación del YO? ¿De las personas que están dentro o fuera del círculo, Quiénes mostraron poder (exaltación, fuerza, seguridad, alegría, extroversión)?</p>

Tabla 32 Juego IMPRO 8.

<sup>58</sup> RAMÍREZ, C. Creatividad, tecnología y cambio en la gestión administrativa. México. Limusa, 2007, p. 129.

<b>NOMBRE</b>	<i>FUEGO EN LA FÁBRICA</i>
<b>USO</b>	Incentivar la imaginación y la concentración en la situación y no simplemente que se dediquen a “actuar”. Es decir el comportamiento debe estar guiado por la interiorización de emociones que se podrían despertar ante la situación de emergencia.
<b>RECURSOS</b>	Espacio amplio y sin obstáculos que permita el desplazamiento.
<b>DESARROLLO</b>	El facilitador debe hacerlo divertido, emocionante e incluir a todos los miembros del grupo. Aunque el juego pueda propiciar un ambiente de gritos y conmoción, debe velar por conservar la concentración del colectivo. En un extremo del salón se encuentra una fábrica de calzado, en el otro extremo la nueva estación de bomberos voluntarios que solo cuenta con un tanque de agua y cinco recipientes. (Los lugares y los objetos son imaginarios, pero deben manejarse como si fuesen reales). Todos los estudiantes caminan por el espacio, con el rol que cada uno quiera asumir (zapatero, barrendero, transeúnte, bombero, policía, ingeniero, albañil, estudiante...) hasta que el facilitador grita FUEGO EN LA FÁBRICA, entonces los estudiantes continúan con su rol y deben reaccionar ante la situación, llenar los recipientes con agua en la estación de bomberos y llevarlos hasta la fábrica de zapatos para apagar el incendio. Los estudiantes deben mostrar la diferencia de llevar el recipiente con agua y devolverlo vacío. Además deben mantener constante el tamaño de los recipientes y evitar que el agua se salga de los mismos.

*Tabla 33 Juego IMPRO 9.*

<b>NOMBRE</b>	<i>NATURALIDAD</i>
<b>USO</b>	Este ejercicio IMPRO se puede usar cuando uno de los estudiantes (1) presenta taras que no le permiten disfrutar/ejecutar los ejercicios.
<b>RECURSOS</b>	Espacio disponible para la representación.
<b>DESARROLLO</b>	Entonces el facilitador selecciona a otro estudiante (2) que pueda asumir por completo la carga de la improvisación (sin embargo para (2) puede resultar más sencillo el ejercicio, ya que al intentar proponer e implicar a su PARTNER, la improvisación fluye sin complicaciones). (1) Solo debe cooperar con (2) y permitir que proponga la situación, el lugar e incluso los roles. Inicialmente en el espacio escénico podrían estar los dos estudiantes o solo estar (1) y (2) llega a proponer o solo estar (2) y al ingresar (1) lo involucra en la acción.

Tabla 34 Juego IMPRO 10

<b>NOMBRE</b>	<i>SUBYUGADOS</i>
<b>USO</b>	Introducir al final del ejercicio el concepto de <b>estatus</b> , cuya definición en la RAE es "Posición, escala social y económica a que pertenece una persona" y en las teorías del juego con adultos, el proporcionar estatus a un personaje, permite fortalecer su presencia ante el público e incluso lidiar con asertividad ante un determinado grupo de personas <sup>59</sup> . Los códigos del <b>estatus</b> , permiten decidir cómo se quiere ser visto y fomentar las características personales de los emprendedores tales como: el poder de persuasión y la capacidad de influir en los demás para obtener los intereses propios, tal como lo revela un estudio realizado con 50 expertos y mostrado en la el artículo Aportes teóricos y empíricos al estudio del emprendedor. <sup>60</sup>
<b>RECURSOS</b>	Espacio disponible para caminar.
<b>DESARROLLO</b>	Este ejercicio puede ser incómodo para algunos estudiantes sin embargo esto será solo durante la fase inicial. Todos los estudiantes caminan por el espacio saludándose entre todos cada vez que se encuentran. Después el facilitador indica uno a uno, en confidencia, que mientras sigue caminando y saludando: fije la mirada en los compañeros (esto denota seguridad), o si por el contrario deben continuar el ejercicio entrecortando la mirada (alternando entre ver a su compañero y al piso por pequeños instantes, lo que se hará que el estudiante se vea tímido e inseguro). Entonces se puede empezar a identificar como unos toman el rol sobresaliente y otros el de subyugado. Después de que todos fijen o entrecorten la mirada se puede analizar quienes se sintieron más eminentes y quienes débiles o insignificantes. Luego se puede introducir el concepto de estatus.

<sup>59</sup> SCHAEFER, Charles E. Terapia de juego con adultos. Editorial El Manual Moderno, 2005.

<sup>60</sup> VALENCIA, Flor Á. Marulanda; RESTREPO, Iván A. Montoya; RESTREPO, Juan M. Vélez. Aportes teóricos y empíricos al estudio del emprendedor. Cuadernos de Administración, 2014, vol. 30, no 51, p. 89-99.

Tabla 35 Juego IMPRO 11

<b>NOMBRE</b>	<i>EL ENCUENTRO</i>
<b>USO</b>	<p>Para aumentar la conciencia de las posiciones del cuerpo de forma creativa, en este ejercicio se pueden asociar las posiciones abiertas con un <b>estatus elevado</b>, por ejemplo la espalda derecha, la vista constante y precisa en el objetivo, una sonrisa que muestra los dientes de arriba y abajo, hablar con argumentación y usar oraciones sofisticadas, entre otras. También es posible relacionar las posiciones cerradas con la pérdida de estatus o la exhibición de un estatus bajo: posiciones tales como una sonrisa leve que solo muestre los dientes de arriba, los pies punteando hacia dentro, el mostrar titubeo al establecer contacto constante entre las manos con el rostro o con el cabello y hablar con muletillas o empleando oraciones cortas.</p>
<b>RECURSOS</b>	Espacio abierto que permita trabajar en parejas. .
<b>DESARROLLO</b>	<p>En grupos de dos personas, uno de los estudiantes asume el parlamento de 1 y el otro el de 2. La idea es que manteniendo el rol de 1 o 2, interpreten el diálogo que se dará a continuación variando por todos los estatus ejecutables. A la primera vista es el estudiante 1 quien tiene el estatus elevado, sin embargo esta relación de estatus depende de la posición del cuerpo y el tono de voz.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Estudiante 1: Hola.</li> <li>ii. Estudiante 2: Que hubo.</li> <li>iii. Estudiante 1: ¿Que cuentas de nuevo?</li> <li>iv. Estudiante 2: Nada.</li> </ol> <p>Por ejemplo el estudiante 1 asume una posición abierta que representa un estatus elevado, mientras el estudiante dos asume un estatus bajo. Esto se puede entender de forma semejante a las posiciones y oposiciones. Pero en este caso además se involucra la forma en que se comunica con las palabras, es decir, los estudiantes deben acompañar la corporalidad con la forma de hablar mientras experimentan el “estatus”. Luego cambian de estatus y dicen el mismo texto. De esta forma pueden entender como tanto el estatus como la forma de hablar pueden influir en la interpretación del dialogo.</p>

Tabla 36 Juego IMPRO 12

<b>NOMBRE</b>	<i>CAMBALACHE</i>
<b>USO</b>	<p>Este ejercicio se usa después de socializar y entender la asociación de posiciones con el estatus con el ejercicio “EL ENCUENTRO” o “SUBYUGADOS”.</p> <p>El objetivo es consolidar el sentido del concepto de estatus y promover las características personales de los emprendedores tales como: el poder de persuasión, la capacidad de influir en los demás para obtener los intereses propios y las habilidades de negociación.</p>
<b>RECURSOS</b>	Espacio disponible para la relación entre partners.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Para lograr el cambalache es decir pasar de ser el dominante al subyugado; los estudiantes deben estar pendientes de la acción de su PARTNER, ya que de la interacción entre ambos depende el cambalache de estatus. Para esto el grupo de estudiantes se organiza por dúos (preferiblemente con compañeros con quienes por lo general no dialogan) y de forma aleatoria pasan a improvisar una situación o escena, bajo uno de los siguientes parámetros*:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada uno trata de elevar su estatus. Es decir de imponerse sobre el otro.</li> <li>• Los dos estudiantes intentan bajar su estatus personal. Ambos intentan verse inferiores, o condescendientes ante su par.</li> <li>• Entre ambos hacen cambalache de sus estatus durante la escena.</li> <li>• Un estudiante disminuye su estatus y el otro lo eleva.</li> </ul> <p>Para lograr los parámetros y cambios de estatus, los estudiantes pueden improvisar pequeñas escenas. Por ejemplo pueden improvisar escenas en las que se hagan evidente los tipos de negociación:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Integrativas (ganar – ganar).</li> <li>b. Distributivas (ganar-perder).</li> </ol> <p>En esta caso las negociaciones integrativas reflejan un estatus elevado y las negociaciones distributivas evidencian como un estudiante eleva su estatus (gana) mientras el otro disminuye su estatus (pierde).</p> <p><b>Nota:</b> El cambalache se da entonces entre los estatus si los estudiantes logran la transición entre los parámetros cambiando entre ellos del estatus alto al bajo y el cambalache también se da entre los objetos ficticios que puedan intercambiar en las negociaciones.</p>

Tabla 37 Juego IMPRO 13

<b>NOMBRE</b>	<i>CHÁCHARA Y CACHARROS.</i>
---------------	------------------------------

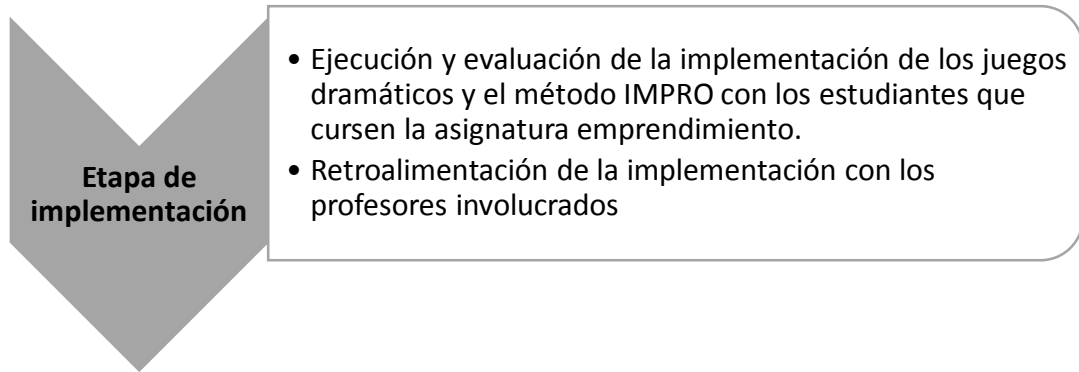
\* El éxito de este ejercicio está dado por el aprendizaje que logren los estudiantes de regular el cambalache en los estatus de forma sutil de una situación a otra.

<b>USO</b>	<p>Con este ejercicio IMPRO se pretende involucrar varios elementos básicos del drama (los personajes, el espacio, el conflicto, el tema. Así mismo los aspectos antes abordados como el manejo del colectivo, la expresión corporal, las posturas corporales, estatus.</p> <p>El objetivo del ejercicio es mostrar con acciones corporales (ver, oler, oír, saborear, tocar) la existencia de diversos objetos imaginarios.</p> <p>Entonces se incentiva la imaginación y la creatividad pues además de involucrar el conflicto en las improvisaciones, los estudiantes, el facilitador o los observadores puede escoger el espacio o lugar, la situación y los roles</p>
<b>RECURSOS</b>	<p>En este punto del Método IMPRO es importante recordar que además de los personajes, el espacio y el tiempo, otro de los elementos básicos del drama es el <b>conflicto</b>, este supone tres fases: <b>Planteamiento, Nudo y desenlace</b>.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>El espacio lo determina el facilitador y será el mismo espacio para todos los grupos.</p> <p>En grupos de 3 o más estudiantes determinan un tema y un conflicto (planteamiento, nudo y desenlace), para realizar en ese espacio. En este caso la situación puede tener diálogos, sin embargo el objetivo no es hablar sino comunicar con el cuerpo y la voz. Deben definirse los roles. Cada estudiante puede interactuar mientras manipula algún objeto imaginario.</p> <p>Luego pasan grupo a grupo al espacio escénico y deben realizar la improvisación dramática basándose en el tema escogido y no en mencionar los objetos que están usando los personajes.</p> <p>El espacio puede ser por ejemplo la bolsa de valores de Nueva York, una fábrica de ropa, una construcción o cualquier espacio donde los estudiantes puedan incluir entre los personajes ingenieros y operarios.</p>

## 6.5 FASE DE IMPLEMENTACIÓN DE LA DRAMÁTICA

Tras el desarrollo de la dramática, el objetivo es implementar el método IMPRO y los juegos dramáticos, con los estudiantes de ingeniería industrial.

*Ilustración 9 Fase de diseño, desarrollo e implementación de la dramática*



### **Implementación de los juegos dramáticos y el método IMPRO**

Las pruebas piloto, previas a la implementación se realizaron en la sede del Teatro UIS, seleccionada en el preámbulo del diseño como el ambiente creativo. La convocatoria de participación se hizo para estudiantes de diversas carreras interesados en temas de emprendimiento y desarrollo de creatividad, así mismo se convocaron estudiantes de ingeniería que cursan la asignatura emprendimiento/creación de empresas. Además se contó con la presencia de algunos integrantes del Teatro UIS con el fin de que expresaran sus opiniones sobre la propuesta de los juegos dramáticos y con su experiencia en el campo teatral se plantearan mejoras a la a la misma.

La prueba piloto se realizó en tres sesiones, después de las cuales los participantes expresaron sus opiniones sobre la actividad. En cada una de las sesiones de prueba se encontraban estudiantes de ingeniería industrial con perfil emprendedor como participantes, en la sesión 2 y 3 se contó con la presencia de un egresado de ingeniería industrial y una egresada de ingeniería mecánica como observadores.

La primera sesión se llevó a cabo en la cancha de una comunidad con algunos integrantes del Teatro UIS que participaron y otros que observaron. En esta oportunidad se experimentó el desarrollo de dos ejercicios para vislumbrar la forma en que se podía transmitir y así ajustar la propuesta de la dramática:

*Ilustración 10 Fotografías primera sesión.*



Después de la primera prueba práctica, se determinó la forma de organizar las sesiones, para lograr el objetivo de desarrollar guías de los juegos dramáticos y el método IMPRO, para docentes y estudiantes como herramientas metodológicas de la asignatura Emprendimiento.

Luego de estructurar la fase de desarrollo previa a la implementación. Se programó la segunda sesión de prueba. En la sesión 2 se realizaron los siguientes ejercicios:

Tabla 38 Primera Sesión de Prueba.




<p><b>Actividades IMPRO iniciales</b></p>	 <p><i>Mi nueva edad</i></p>	 <p><i>I like the movement</i></p>	 <p><i>Empalme de pares</i></p>
<p><b>Juegos Dramáticos iniciales</b></p>	 <p>Rol de trabajo</p>	 <p>La conversación alterada</p>	
<p><b>Pilares de la improvisación</b></p>	 <p>Pasa la bola</p>	 <p>La nueva mascota</p>	

Tabla 39. Continuación

<p><b>Método IMPRO aplicado</b></p>	 <p>Subyugados y cambalache</p>	 <p>Naturalidad</p>
---	--	--

Siguiendo las indicaciones de la docente Aura Pedraza el ejercicio “la voz callada” se trasladó de juego dramático a actividad IMPRO inicial pues se enfoca más en la sensibilización y según las apreciaciones de los participantes y observadores, el ejercicio “I like the movement” se replanteó, integrando las opciones de desplazamiento por el espacio y se convirtió en la actividad IMPRO inicial “posibilidades del movimiento”. Así mismo se realizaron ajustes a los ejercicios “La conversación alterada” propuesto por CERVERA en “Como practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años, 2002”, mejoras a “Subyugados” y “Cambalache” que se trasformó en dos ejercicios para permitir a los estudiantes interiorizar los conceptos que se pretenden transmitir con el desarrollo de estos.

En la sesión de prueba 3 se realizaron los siguientes ejercicios:

Tabla 39 Segunda Sesión de Prueba.

<p><b>Actividades IMPRO iniciales</b></p>	<p>de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Posibilidades Movimiento</li> <li>♣ Me siguen así...</li> <li>♣ El mecanismo</li> <li>♣ Acercamiento y fuga</li> </ul>	
<p><b>Juegos Dramáticos iniciales</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Oposiciones</li> <li>♣ La voz callada</li> <li>♣ Sube y baja</li> </ul>	
<p><b>IMPRO Inicial</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Érase una vez</li> <li>♣ Patrañas</li> <li>♣ Sitúe su segmento</li> </ul>	
<p><b>Método IMPRO aplicado</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Fuego en la fábrica</li> <li>♣ El encuentro</li> <li>♣ Cháchara y cacharros.</li> </ul>	

Con los estudiantes de Ingeniería Industrial la realización de las sesiones de implementación se hizo mediante convocatoria presencial en las aulas de clase con los estudiantes que cursaron la asignatura emprendimiento y creación de empresas durante el primer semestre de 2015 y vía correo electrónico con los estudiantes que cursaron las asignaturas en el segundo semestre de 2014 (Con aquellos que se realizó el diagnóstico de la creatividad personal). En seguida se extendió la invitación de participación a los estudiantes miembros del GRUPO GALEA.

Las sesiones se acordaron en horario extra clase según disponibilidad del grupo mediante la aplicación del siguiente formulario de disponibilidad:

*Ilustración 11 Formulario de consulta de disponibilidad*

NOMBRE								
Celular					Whatsapp			
Correo					Facebook			
HORA	16 de sep. Miércoles	17 de sep. Jueves	18 de sep. Viernes	22 de sep. Martes	23 de sep. miércoles	24 de sep. jueves	25 de sep. Viernes	26 de sep. Sábado
7:00 a. m.								
8:00 a. m.								
9:00 a. m.								
10:00 a. m.								
11:00 a. m.								
12:00 p. m.								
1:00 p. m.								
2:00 p. m.								
3:00 p. m.								
4:00 p. m.								
5:00 p. m.								
6:00 p. m.								
7:00 p. m.								
8:00 p. m.								

Así mismo la confirmación de asistencia se realizó mediante formulario con la tecnología GOOGLE FORMS, para cada sesión, así:

*Ilustración 12 Formulario para confirmación de asistencia.*

**Práctica del método IMPRO para el desarrollo de la CREATIVIDAD**

Esta implementación práctica mejora el potencial creativo, la imaginación y habilidades comunicacionales, mediante técnicas usadas en la formación de actores profesionales, ahora adaptadas para Ingenieros Industriales UIB.

Acepta el reto de FORMACIÓN PARA EMPRENDEDORES

*\*Aunque desees transferir, no llegaras al destino, si en lugar de caminar, te paras en el camino! Sabarino de la Torre*

**\*Obligatorio**

**Sesión Práctica A.**

FECHA: Martes 22 de Septiembre  
 HORA: 10am a 12am  
 LUGAR: Salón 204 de Ingeniería Industrial.

**FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN/confirmación de asistencia.**

A continuación seleccione la opción "Realizar Inscripción"

Si usted ya diligenció sus datos en ese formato, favor seleccionar "Confirmar Asistencia"

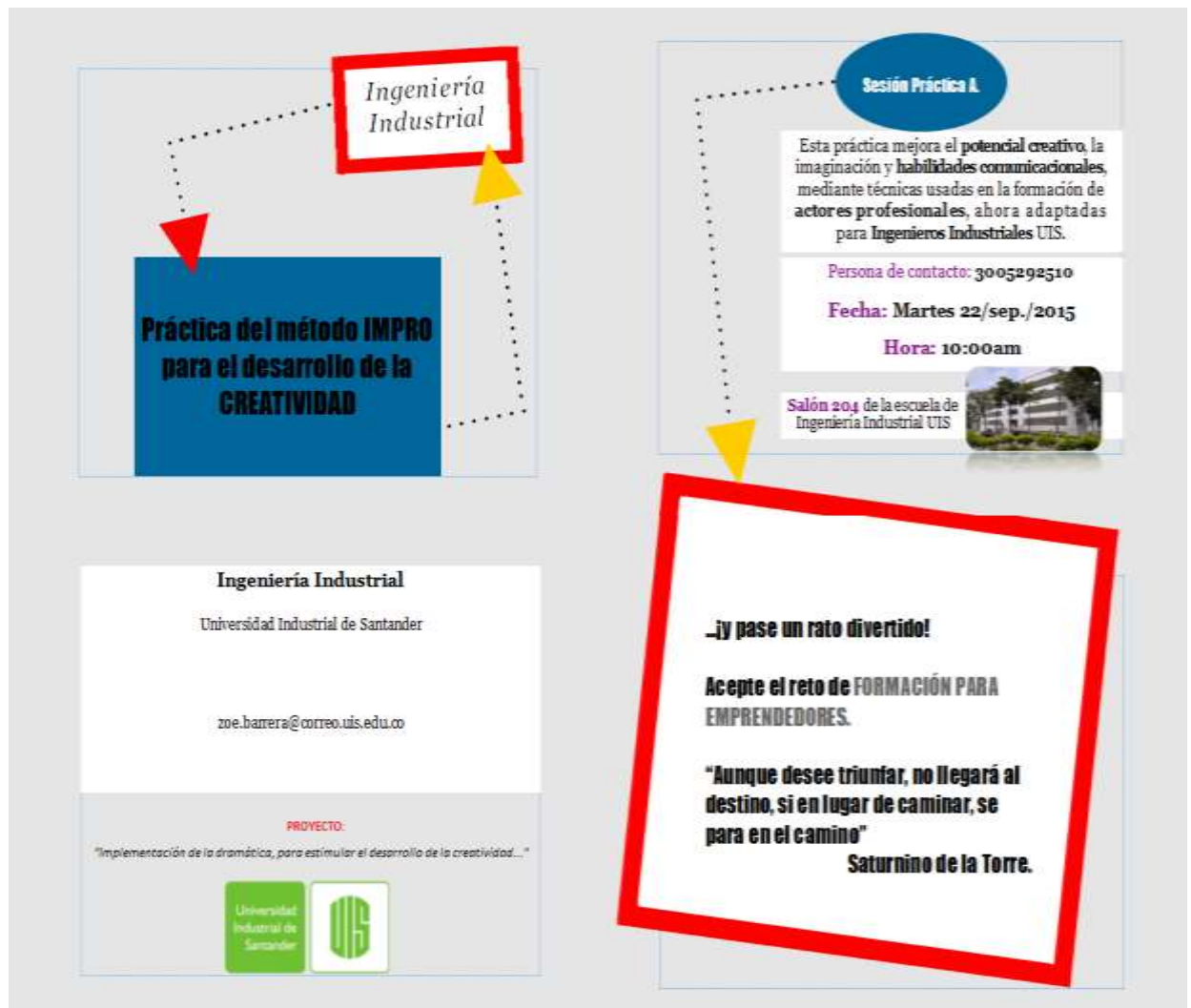
Realizar Inscripción

Confirmar Asistencia

Si a usted le gustaría participar, pero NO le sirve este horario

También se extendió la invitación a los estudiantes que hacen parte del grupo GALEA, a través de la creación del evento “*Práctica del método IMPRO para el desarrollo de la CREATIVIDAD*” en el Sitio Web EEIE - Web :: Lugares para la Comunidad y vía correo electrónico, con el diseño de una tarjeta de invitación y una agenda para cada sesión.

Ilustración 13 Tarjeta de Invitación a la sesión de implementación A



*Ilustración 14 Agenda para la sesión de implementación. A*

**PRÁCTICA DEL MÉTODO  
IMPRO PARA EL  
DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD**

Martes 22 de septiembre de 2015  
10:00 am  
Salón 204 Edificio II

**Agenda**

- I. Inicio de la Sesión A
- II. Actividades IMPRO iniciales
- III. Juegos dramáticos iniciales
- IV. Pilares de la improvisación para la creatividad
- V. Método IMPRO aplicado



Para la realización de la primera sesión se solicitó el salón 204 de la Escuela de estudios Industriales y Empresariales y se reorganizó para tener el espacio requerido para la implementación de la dramática.

*Ilustración 15 Fotografía del Salón 204 de Ingeniería Industrial UIS*



*Ilustración 16 Fotografía del salón 204 de Ingeniería Industrial UIS*



Sin embargo por motivos de parciales, pese a la confirmación presencial de 20 estudiantes y recordatorio por comunicación telefónica para revalidar la asistencia de 17 estudiantes; solo 4 estudiantes llegaron para participar en la primera sesión.

Por tal motivo se cambio la estrategia de convocatoria y se tomaron medidas para garantizar la asistencia de los estudiantes a la siguiente sesión.

Para la segunda sesión se contó con el apoyo del GRUPO Galea, mediante contacto directo con su coordinadora Tatiana Rodriguez y el integrante del grupo Marvin López, quienes colaboraron con la convocatoria para la realización de la segunda sesión.

Ilustración 17 Invitación a la segunda sesión.

**Práctica del método IMPRO para el desarrollo de la CREATIVIDAD**

Esta implementación práctica mejora el potencial creativo, la imaginación y habilidades comunicacionales, mediante técnicas usadas en la formación de actores profesionales, ahora adaptadas para Ingenieros Industriales UIS.

Acepta el reto de **FORMACIÓN PARA EMPRENDEDORES**.

**24 de septiembre de 2015, de 10:00 a 12:00m.**

**Auditorio Enrique Daccarett** ubicado en el 5to piso de Ing. Industrial UIS.  
Zoe.barrios@correo.uis.edu.co  
<mailto:zoe.barrios@correo.uis.edu.co>  
Invitación especial miembros del Grupo GALEA

Auditorio Enrique Daccarett ubicado en el quinto piso de Ingeniería Industrial UIS  
Persona de contacto: 3005292510  
Hora: 10:00 am  
Fecha: 24/09/2015

# PRÁCTICA

## EL MÉTODO IMPRO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

### CUÁNDO

**Jueves 24 de sep. 2015**

**10:00 a 12:00m**

### DÓNDE

**Auditorio Enrique  
Daccarett**

5to piso II Ingeniería Industrial UIS

CON LA PARTICIPACIÓN DE • El Grupó GALEA •

Zoe Barrera Caro

Estudiante en Práctica Ingeniería Industrial UIS.

**[HTTP://GOO.GL/FORMS/VK6JUQZREI](http://goo.gl/forms/vk6juqzrei)**

### AGENDA

#### INICIO DE LA SESIÓN

*"La actividad de la persona creativa se mide porque se enfrenta a muchas cosas nuevas o desconocidas"*

RAMÍREZ & ARREOLA,

#### ACTIVIDADES IMPRO INICIALES

*"Los emprendedores han de ser suficientementelistos para reconocer los errores y cambiar las estrategias"*

#### JUEGOS DRAMÁTICOS

*"La persona creativa se puede lograr a partir de su comportamiento, características personales, personalidad, forma de dirigirla y de ayudarla"*

#### MÉTODO IMPRO

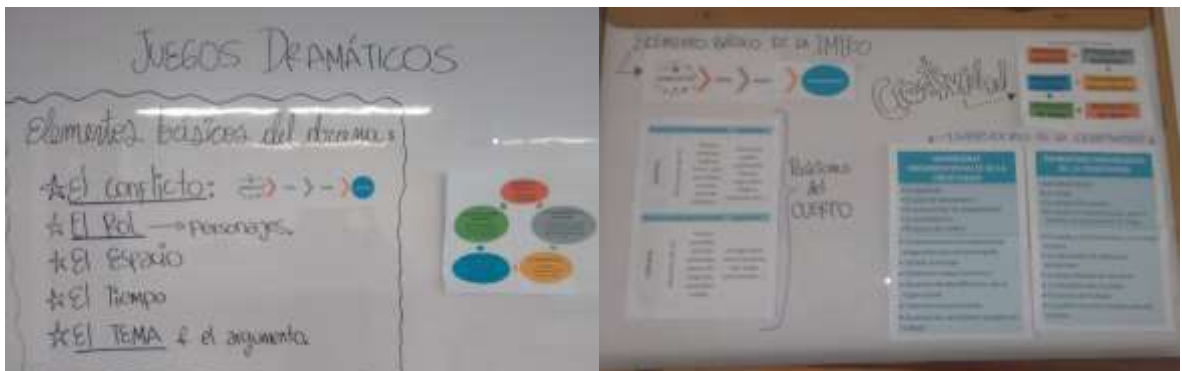
*"Los seres humanos debemos desarrollar "cuatro grandes hábitos operativos: hábito de emprendimiento, hábito de la creatividad, hábito de la innovación, hábitos ejecutivos."*

Para la segunda sesión se solicitó, con el Grupo GALEA, el Auditorio Enrique Daccarett, ubicado en el quinto piso del edificio de Ingeniería Industrial UIS, el espacio se dispuso para la sesión así:

Ilustración 19 Auditorio Enrique Daccarett



Ilustración 20 Tablero conceptual para la sesión.







El desarrollo de las sesiones de implementación se realizó con base en la propuesta de desarrollo de la dramática descrita en el numeral 4.4 del presente proyecto, es decir, la sesión se inició con el proceso de sensibilización, cohesión de grupo y desinhibición.

Para lograr la disposición de los estudiantes para la realización de la sesión, bajo sugerencia del Maestro Omar Álvarez, se inició con una pequeña introducción práctica para que los estudiantes identificaran las tensiones que se evidencian tras iniciar una acción y ser o sentirse observado por el grupo. Tras lograr dicho reconocimiento se prosiguió con las actividades IMPRO iniciales, luego los Juegos Dramáticos, por último los pilares de la improvisación y el método IMPRO aplicado.

Los juegos que se realizaron en la sesión del Auditorio Daccarett fueron:

*Tabla 40 Juegos Implementados con estudiantes y el grupo GALEA.*

<p><b>Actividades IMPRO iniciales</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✿ <i>¿Qué acción emprendes?</i></li> <li>✿ <i>El mecanismo</i></li> <li>✿ <i>Acercamiento y fuga</i></li> <li>✿ <i>La voz callada</i></li> </ul>	
<p><b>Juegos Dramáticos iniciales</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✿ <i>Oposiciones</i></li> <li>✿ <i>Dramatizar oposiciones</i></li> </ul>	

<b>IMPRO Inicial</b>	<p style="text-align: center;"><b>Tabla 41 Continuación</b></p> <p>✿ <i>Érase una vez</i></p>	
<b>Método IMPRO aplicado</b>	<p>✿ <i>Fuego en la fábrica</i></p> <p>✿ <i>CHECK LIST</i></p>	

### **Apreciaciones de la implementación de los juegos dramáticos y el método IMPRO**

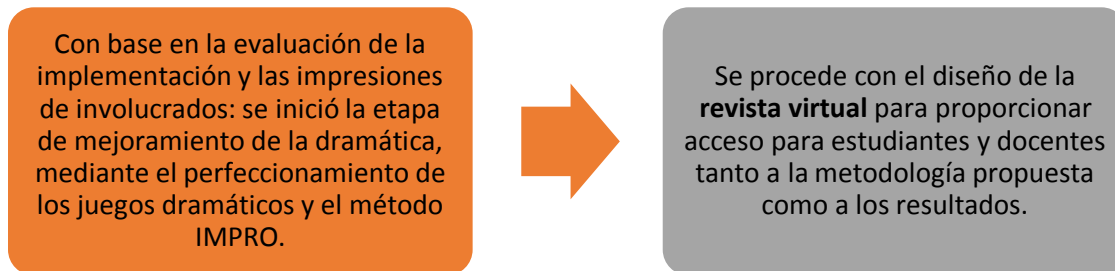
Al finalizar la sesión el 80% de los participantes solicitaron más información sobre esta actividad, agradecieron la invitación y manifestaron estar interesados en futuras sesiones inherentes al uso de estas técnicas y actividades para el desarrollo del potencial creativo y las habilidades comunicacionales. Entre otros, la estudiante de decimo semestre Deissy Pardo manifestó que no había tenido la oportunidad de participar en una sesión así y que realmente está permitía el desarrollo del potencial creativo y las habilidades de comunicación; además expresó que en otras asignaturas debían incluirse actividades como estas.

Al finalizar la etapa de implementación se realizó una evaluación del impacto del método IMPRO y el juego dramático en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes y las impresiones de los involucrados en la implementación.

## 6.5 FASE DE EVALUACIÓN Y ENTREGA DE RESULTADOS

*En esta fase de evaluación y entrega de resultados se logra el objetivo de proporcionar acceso para estudiantes y docentes a los resultados de la implementación mediante una revista virtual.*

*Ilustración 21 Fase de evaluación y entrega de resultados.*



**6.5.1 Fase de Evaluación .** Se diseñó una evaluación virtual para aplicar con los estudiantes que participaron en la sesión. El formulario de evaluación se diseñó con base en los lineamientos del grupo GALEA. Por lo anterior se evaluaron criterios inherentes a la organización y presentación de la sesión.

*Ilustración 22 Evaluación Virtual de la implementación.*

**Evaluación de Implementación**  
Sesión Práctica del método IMPRO para el desarrollo de la CREATIVIDAD  
Chigachano

Evalúe según su percepción para cada criterio

ESCALA  
2: Totalmente de acuerdo  
1: Parcialmente de acuerdo  
0: Totalmente en desacuerdo  
N/A: No aplica

Organización

2: Totalmente de acuerdo - 1: Parcialmente de acuerdo - 0: Totalmente en desacuerdo - N/A: No aplica

	2	1	0	N/A
La sesión se adaptó a la hora cívica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El espacio permitió el desarrollo de la sesión	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La sesión siguió la agenda programada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La distribución y uso de los recursos fue adecuada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

A continuación se presentan los resultados de la evaluación de la última sesión de implementación, siendo la escala de valoración la siguiente:

*Tabla 41 Escala de valoración para la implementación.*

Escala de evaluación de criterios	
<b>2</b>	Totalmente de acuerdo
<b>1</b>	Parcialmente de acuerdo
<b>0</b>	Totalmente en desacuerdo
<b>N/A</b>	No aplica.

➤ **Criterios relacionados con la organización de la sesión:**

Estos criterios son inherentes a la logística en el pre y durante la sesión

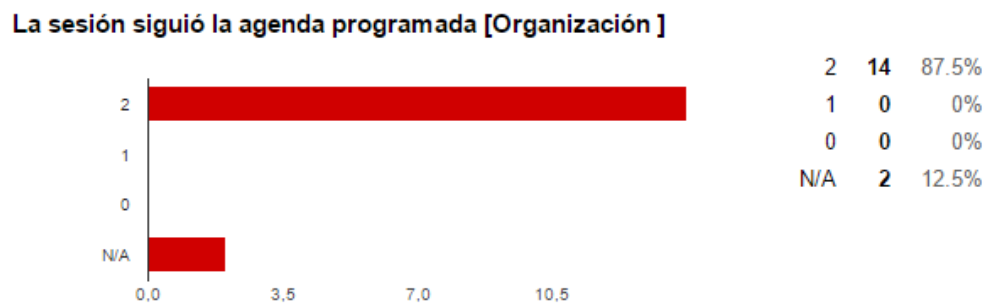
*Gráfica 2 Evaluación de tiempos de la Implementación*



El 63% de los estudiantes consideran que la sesión se habilitó a la hora citada. Sin embargo debido a la llegada tarde de algunos estudiantes, se requirió un tiempo de espera de 20 minutos para permitir que llegaran todos los estudiantes.

La sesión estaba programada para 2 horas, el 94% de los participantes consideran que la distribución y el uso del tiempo disponibles para la sesión fue adecuado. Solo uno de los estudiantes manifestó que estuvo parcialmente de acuerdo con la distribución ya que no le gustó el tiempo de espera que se dio para la llegada de los demás estudiantes.

*Gráfica 3 Cumplimiento de la agenda programada para la sesión*

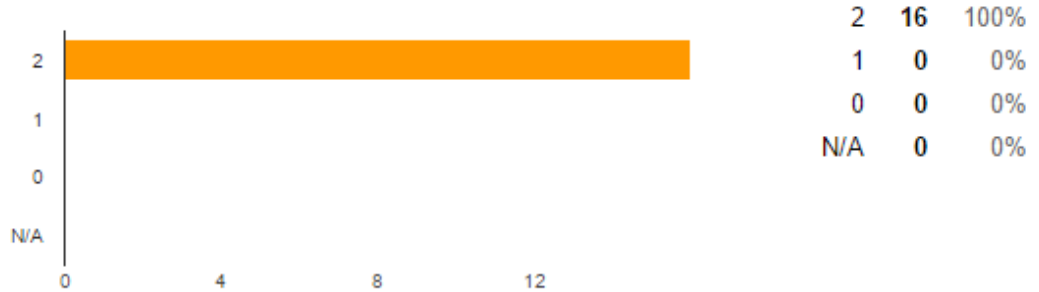


El 88% de los estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo con que la organización de la sesión siguió la agenda programada, el 12% declaró que no aplica dar respuesta pues no conocían previamente la agenda de la sesión.

El último criterio evaluado respecto a la organización de la sesión es la selección del espacio para el desarrollo, en este caso se refiere al auditorio Enrique Daccarett y el resultado obtenido sobre la apreciación de este espacio es:

Gráfica 4 Evaluación del espacio seleccionado para la sesión.

**El espacio permitió el desarrollo de la sesión [Organización]**



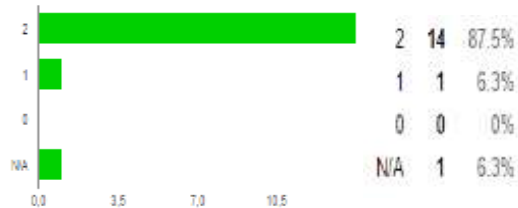
El 100% de los participantes que se sometieron a la encuesta están totalmente de acuerdo con que el espacio permitió el desarrollo de la sesión.

➤ **Criterios relacionados con la presentación de la sesión:**

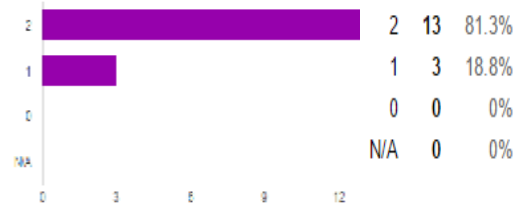
Los criterios que se seleccionaron respecto a la presentación incluyen entre otros el cumplimiento de los objetivos de la sesión, el nivel de detalle de la sesión, la inclusión de todos los asistentes a la sesión.

Gráfica 5 Evaluación de alcance de objetivos y la claridad en la presentación.

**Se alcanzaron los objetivos para la actividad**



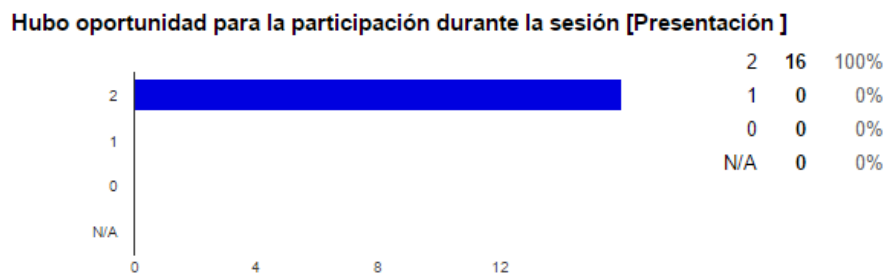
**Los juegos se presentaron con claridad**



El 87% de los participantes están totalmente de acuerdo con que se alcanzaron los objetivos de la sesión específicamente, siendo uno de estos que la implementación de los juegos dramáticos y el método IMPRO estimuló el desarrollo de la creatividad.

Respecto a la inclusión del 100% de los estudiantes, están totalmente de acuerdo con que durante el desarrollo de la sesión se permitió la participación de todos los asistentes.

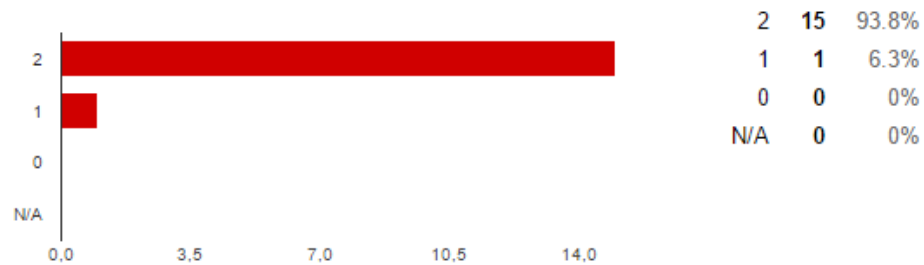
*Gráfica 6 Inclusión de los asistentes a la sesión.*



Respecto a la contribución del Método IMPRO en el desarrollo de la creatividad el 94% de los participantes manifestaron estar totalmente de acuerdo con dicha contribución y el 6% indico estar parcialmente de acuerdo. Tal como se evidencia en la siguiente tabla:

Gráfica 7 El Método IMPRO como estímulo para el desarrollo de la creatividad.

**El método IMPRO puede contribuir al desarrollo de la creatividad [Presentación ]**



Otro criterio seleccionado respecto a la presentación fue: la utilidad de los temas usados en la adaptación de los juegos para la ingeniería industrial. Se evidencia que el 94% de la población que asistió a la sesión de implementación está totalmente de acuerdo con que los temas incluidos en la sesión son de utilidad. Así mismo el 94% los asistentes están totalmente de acuerdo con que la actividad debe ofrecerse nuevamente.

Gráfica 8 Evaluación del interés respecto a los temas de la sesión.

**Los temas discutidos fueron de utilidad. [Presentación ]**

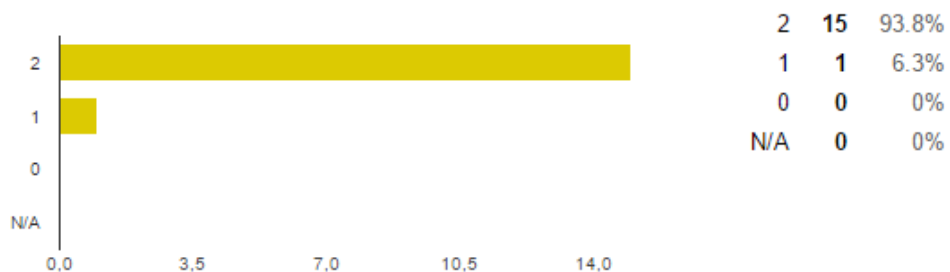
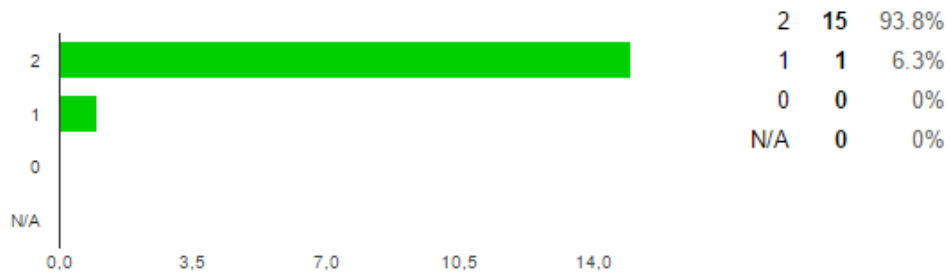


Ilustración 23 Evaluación del interés respecto a próximas sesiones.

### Recomendaría que la actividad se ofreciera nuevamente [Presentación]



Tras concluir la fase de evaluación de la implementación, se comprobó que la propuesta metodológica es efectiva generó un impacto positivo en la percepción de los participantes. Además se alcanzó a evidenciar una mejoría en la disminución del miedo a la frustración y a cometer errores por parte de los asistentes que por timidez y carencia de habilidades comunicativas, dependían de otros al inicio de la sesión, durante el desarrollo de la sesión lograron eliminar tensiones y descubrir posibilidades corpóreas para lograr una comunicación asertiva.

**6.5.2 Fase de entrega de resultados.** A continuación se presenta una imagen de la portada de la revista virtual que se diseñó con la herramienta Publisher 2013 y se publicó en un portal gratuito disponible en la web. **revista-proyecto-dramática-y-creatividad.**

En la revista se muestran algunos de los ejercicios que se implementaron, mediante esta se da cumplimiento al objetivo de proporcionar acceso a los estudiantes y docentes de la metodología propuesta.

Ilustración 24 Portada de la Revista Virtual diseñada.



Fuente: [revista-proyecto-dramática-y-creatividad](http://revista-proyecto-dramática-y-creatividad)

## 7. CONCLUSIONES

- La implementación de los Juegos Dramáticos y el método IMPRO aplicado a la ingeniería industrial, estimulan el desarrollo de la creatividad al generar un entorno que favorece los aspectos creativos y permiten reconocer fortalezas y debilidades de los estudiantes. Así mismo el uso de las actividades IMPRO iniciales y los pilares de la improvisación para la creatividad permiten reconocer los inhibidores de la creatividad y trabajar por eliminarlos.
- Mediante la investigación realizada en libros, artículos académicos, proyectos de grado sobre innovación educativa, bases de datos multidisciplinarias, además de otras fuentes de información, se logró comprobar que el uso de prácticas de improvisación dramática ha tenido resultados exitosos en la formación universitaria y empresarial a nivel mundial, además estos métodos basados en la improvisación gracias a la espontaneidad, liberan el potencial creativo permitiendo así el desarrollo de la creatividad.
- El diseño de los juegos dramáticos y el método IMPRO adaptados para la formación de ingenieros industriales resulta ser una propuesta innovadora, pues por lo general estas técnicas solo son empleadas en la formación de artistas profesionales y no se encuentran disponibles para ingenieros o técnicos.

- En la metodología propuesta en este proyecto, se presenta una optimización de los lineamientos del Grupo de Aplicación de Lúdicas como Estrategia de Aprendizaje (GALEA), ya que las 27 lúdicas propuestas se pueden clasificar en 4 tipos de dramática, por lo tanto se presenta una guía docente para cada uno de los 4 grupos de lúdicas.
  
- Al evaluar el impacto del uso de la dramática para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes se probó que la propuesta metodológica es efectiva y generó un impacto positivo en la percepción de los participantes.
  
- Es posible proporcionar acceso a estudiantes y docentes a propuestas innovadoras a través de herramientas que permiten las TIC's, tales como la creación de una revista virtual o una página web.

## 8. RECOMENDACIONES

- Estos diseños son el resultado del aprendizaje durante años en el campo del Teatro y el análisis conductual de los estudiantes de ingeniería industrial. Si bien permite la implementación con personas sin experiencia en las artes escénicas o actividades semejantes a la expresión corporal o la “actuación”, se recomienda que los facilitadores se preparen para dirigir las sesiones y de ser posible participen previamente en talleres de formación para poder orientar los juegos, especialmente en los ejercicios nivel medio como los presentados en la sección “pilares de la improvisación para la creatividad” en los que se requiere, por ejemplo que el facilitador domine el uso del galimatías.
- Se recomienda entregar un programa de mano antes de iniciar la sesión o que el facilitador aclare cuál es la agenda a seguir durante la misma, debido a que en la evaluación de la implementación el 12% de los asistentes declaró que no conocían previamente la agenda de la sesión, pese a que esta estaba incluida en la invitación y publicada en la entrada del evento.
- Cuando se tenga la intención de realizar un proyecto de grado en la modalidad práctica en docencia y este requiera implementación, se recomienda definir con los docentes al principio del semestre académico, las horas necesarias para la intervención con los estudiantes que cursen la asignatura, debido a que por posibles cambios en el calendario, entre otros factores, la disponibilidad de horas para intervención adicionales al programa de las asignaturas es mínima.

- Para la realización de intervenciones extra-clase con estudiantes activos de la UIS, se recomienda planear dichas intervenciones antes de transcurrir la mitad del semestre académico, para evitar contratiempos debido a parciales finales y ajustes de notas, además se recomienda acordar con los docentes de las asignaturas implicadas, la posibilidad de generar algún tipo de estímulo para garantizar la asistencia de los estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

AKTOUF, Omar. La Administración: Entre tradición y renovación. Cali: Universidad Libre, 2009. 751p.

ALGARRA CARRASCO, Victoria; DINAPOLI HUEHNERBEIN, Russel. Papel del aula de teatro en el entorno académico: participación del taller de formación teatral en las actividades de la Universidad. En: Univest. Noviembre, 2009. N° 9 6p.

BLÁZQUEZ, A. Educación y Creatividad. Innovación y experiencias educativas. En: Revista Digital CSI•F Andalucía. Diciembre 2009, no.14.

BOESEN, Kevin P., *et al.* Improvisational exercises to improve pharmacy students' professional communication skills. In: American Journal of Pharmaceutical Education, 2009, vol. 73, no 2.

CAMIO, M. I. El rol de los aspectos emocionales en la gestión de la cultura innovadora. En: Revista Facultad de Ciencias Económicas: Investigación y Reflexión. Diciembre, 2014, vol. 22, no. 2. ISSN 0121-6805.

CARDONA, J., CARDONA, S., & CARDONA, A. (2006). LIDERAZGO Y GESTIÓN POR 8 HÁBITOS, del miedo a la confianza (Segunda ed.). España: Ediciones Díaz de Santos, S.A. Recuperado el 2015

CASTELLANOS, G. Patrimonio cultural para todos. Bogotá, República de Colombia: Ministerio de Cultura. 2014

CERVERA, Juan. Como practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años. (A. .: Cervantes, Ed.) Madrid, España: Cincel. 1981. Obtenido de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcrj4g3>

COMLOT ESCENICO. (s.f.). Obtenido de Impro-Crash-para-empresas: <http://complotescenico.com/empresas/formacion/curso-impro-crash-para-empresas/>

DOLZ, J. Didáctica de la lengua: El género textual, una herramienta didáctica para desarrollar el lenguaje oral y escrito. Ginebra: Suiza. 2010.

DOMÍNGUEZ, Adrián, et al. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 2013, vol. 63, p. 380-392.

EINES, Jorge; MANTOVANI, Alfredo. El juego dramático en la escuela.. En: Revista Cuadernos de Pedagogía. 1979, vol. 52.

FELICIO DOS SANTOS DE CARVALHOL, J. L. y MOTTALL, P. C. Experiências em cenários temáticos de serviços. En: Revista de Administração de Empresas, 2002, vol. 42, no. 2. Obtenido de [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&)

FERNÁNDEZ ROMERO, A. Creatividad e innovación en empresas y organizaciones: técnicas para la resolución de conflictos. Madrid: Ediciones Díaz de Santos. 2010.

FISHER, C., y AMABILE, T. Creatividad, improvisación y organizaciones. HARVARD DEUSTO BUSINESS REVIEW, 2009.

GARCÍA GARCÍA, Enrique, et al. Formación de emprendedores/. México: UANL, 2002.

GARDNER, H. (2000). Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century. Basic Books.

GÓMEZ, M. C. y MEJÍA, G. E. Comunicación General. Bucaramanga: UIS/IREDI. 1996

GRUPO HEDIMA. (s.f.). Obtenido de [http://aedipecv.com/descargas/la\\_receta\\_de\\_la\\_productividad%20nota\\_de\\_prensa.pdf](http://aedipecv.com/descargas/la_receta_de_la_productividad%20nota_de_prensa.pdf)

HARVARD BUSINESS REVIEW. (1999). La iniciativa emprendedora. (M. E. Aparicio, Trad.) Alameda de Recalde, España: Ediciones Deusto S.A. Recuperado el 2015

HILARIÓN, J. E. Emprendimiento e Innovación. Querétaro, México: CENGAGE Learning, 2013.

IBARRA FERNÁNDEZ DE LA VEGA, Enrique José, et al. Necesidades de aprendizaje en profesionales cubanos de la atención a la salud de los trabajadores. Revista Cubana de Higiene y Epidemiología, 2002, vol. 40, no 2, p. 121-131.

IGLESIAS CARREIRA, M. T., y SÁNCHEZ FERNÁNDEZ, M. F. El juego dramático: un camino pedagógico. Universidade da Coruña. 1993

IMPROMADRID. (Mayo de 2015). Obtenido de <http://www.impromadrid.com/empresas/formacion/>

KNÉBEL, María. El último Stanislavsky: análisis activo de la obra y el papel. Madrid: Editorial Fundamentos, 1996.

KRIEGEL, Robert J. Si no está roto, rómpalo: ideas no convencionales para un mundo de negocios cambiante. Editorial Norma, 1993.

MADRIGAL, Berta Ermila, et al. Habilidades Directivas. México: McGraw Hill. 2002 ISBN 13: 978-970-10-6875-5

MANTOVANI, A., et al. Dramatización. 2º ciclo de Educación Primaria (guía para el profesor). Madrid: Edelvives, 1993.

MARINA, J. Libro blanco: cómo construir una cultura del emprendimiento, la innovación y la excelencia. Pedagogía de la innovación social. España, Fundación Telefónica, 2004.

MATO, Moisés. El baúl mágico: imaginación y creatividad con niños de 4 a 7 años. 2006.

NAVARRO SOLANO, María Rosario. Drama, creatividad y aprendizaje vivencial: algunas aportaciones del drama a la educación emocional. En: Cuestiones pedagógicas: Revista de ciencias de la educación, 2006.

PARADA ALFONSO, L. El juego dramático: un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. 2013.

RAMÍREZ, C. Creatividad, tecnología y cambio en la gestión administrativa. México. Limusa, 2007.

RAMOS, Constantino García; CAMPILLO, Almudena Martínez; GAGO, Roberto Fernández. Características del emprendedor influyentes en el proceso de creación empresarial y en el éxito esperado. En: Revista europea de dirección y economía de la empresa, 2010, vol. 19, no 2, p. 31-47.

SARMIENTO, Sonia Cristina Gamboa. Creatividad y entornos virtuales de aprendizaje. U. Pedagógica Nacional, 2004.

SANTAELLA, Maribel. La evaluación de la creatividad. SAPIENS [online]. 2006, vol.7, no.2. ISSN 1317-5815.

SCHAEFER, Charles E. Terapia de juego con adultos. Editorial El Manual Moderno, 2005.

SOLER, Luis Carlos Torres. Creatividad en el aula. Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá, Facultad de Ingeniería, 2011.

TAPIAS, Mariano Gutiérrez; CUÉ, José Luis García. Talento emprendedor, inteligencia, creatividad y sistema educativo. En: Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 2014, vol. 28, no 2, p. 95-110.

TEATRO AVANTI. (s.f.). Obtenido de <http://www.teatroavanti.com/store/es/page/empresa-y-teatro>

TORRES SOLER, Luis Carlos, et al. Un camino al éxito: la creatividad. Ingeniería e Investigación; 2002, no. 50

USEDA, C. (2014). Implementación de juegos de creatividad como estrategia pedagógica para el desarrollo del espíritu emprendedor de los estudiantes de la asignatura creación de empresas. Bucaramanga: Universidad Industrial de Santander.

VALENCIA, Flor Á. Marulanda; RESTREPO, Iván A. Montoya; RESTREPO, Juan M. Vélez. Aportes teóricos y empíricos al estudio del emprendedor. Cuadernos de Administración, 2014, vol. 30, no 51, p. 89-99.

WOMPNER, F. Educación superior para el emprendimiento. Chile: Expansiva, 2008.