

La payasería infantil en el proceso de enseñanza

Children's clowning in the teaching process

Diana Lizeth Perugachi Jacome

diana.perugachi4968@utc.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-1627-7730>

Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí - Ecuador

Evelyn Lucia Topa Sanchez

diana.tipantuna0355@utc.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-7450-3902>

Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí - Ecuador

Erika Maribel Sigcha Ante

erika.sigcha9@utc.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-5815-4761>

Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí - Ecuador

Recibido: 30-03-2024 | Arbitraje: 30-04-2024 | Aceptado: 28-05-2024 | Publicado: 30-07-2024

Palabras clave: Proceso de enseñanza aprendizaje; Desarrollo intelectual; Guía de actividades; Payasería infantil

RESUMEN

La payasería infantil promueve el aprendizaje porque capta la atención en los niños fomentando su participación. Por ello, el objetivo de este estudio fue implementar una guía de actividades recreativas basadas en la payasería en el proceso enseñanza-aprendizaje en niños de Educación Inicial II de la Escuela “Explora Kids” del Cantón Pujilí- Ecuador. Se trabajó con enfoque cualitativo de tipo descriptivo y nivel prospectivo, los informantes clave fueron 15 estudiantes y dos docentes del contexto mencionado. La recolección de la información se realizó a través de la entrevista con instrumento de guion de entrevista que se trabajó con las docentes y la técnica de observación con instrumento de registró anecdótico que se utilizó con los estudiantes en la implementación de la guía. Los resultados demostraron que la aplicación de la guía propuesta fue favorable para los estudiantes. Se concluyó que las técnicas de payasería mejoró el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Keywords: Teaching-learning process; Developpet intellectual; Activity guide; Childish clowning

ABSTRACT

Children's clowning promotes learning because it captures children's attention, encouraging their participation. Therefore, the objective of this study was to implement a guide to recreational activities based on clowning in the teaching-learning process in children of Initial Education II of the “Explora Kids” School of the Pujilí Canton - Ecuador. We worked with a qualitative approach of a descriptive type and prospective level, the key informants were 15 students and two teachers from the aforementioned context. The collection of information was carried out through the interview with an interview script instrument that was worked with the teachers and the observation technique with an anecdotal recording instrument that was used with the students in the implementation of the guide. The results showed that the application of the proposed guide was favorable for the students. It was concluded that clowning techniques improved the teaching-learning process.



INTRODUCCIÓN

La payasería infantil ha sido objeto de interés en relación con el juego y el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, pues se ha demostrado la relación que

existe entre la payasería, el juego y el desarrollo integral de los niños, así como su impacto en el entorno educativo. Al respecto, Jara (2011) señala que desde el punto de vista histórico, el payaso ha

tenido un propósito simple y claro; tales como, hacer reír, divertir y entretener. Por ello, la payasería infantil durante los primeros años de vida

desempeña una función significativa en la educación y crecimiento integral de los niños, porque les proporciona lugares de entretenimiento mediante historias emocionantes y divertidas, donde se estimula la imaginación, curiosidad y la

creatividad. Asumiendo esta última, de acuerdo a lo planteado por Alvarado (2018) como la característica más importante de los profesionales del futuro sin importar el área en el que se inserten.

En este sentido, es importante que desde temprana edad se estimule en los niños la creatividad; al respecto la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la

Cultura (UNESCO; 2021) exhorta a sus países miembros a repensar las políticas que impulsen ecosistemas creativos capaces de contribuir a un mundo sostenible para 2030 y en este ecosistema, aunque no lo plantea el autor, debería estar incluido la educación como eje transversal, pero de una forma dinámica y entretenida para los estudiantes, sobre todo en edades tempranas. En torno a esto;

Laica y Unaicho (2023) mencionan que para un mejor aprendizaje y entretenimientos de los infantes, es indispensable la práctica de estrategias innovadoras en el aula; entre ellas, destaca la animación infantil; de modo que, se cree en el niño

la curiosidad y se despierte imaginación para optimizar la creatividad tanto en el hecho académico como en la cotidianidad.

Para ello, es indispensable centrarse en el hecho, que el aprendizaje, específicamente de los más pequeños, busca brindar distintas maneras innovadoras para llamar la atención de los niños; es ahí, donde Laica y Unaicho (2023) hablan de

la payasería infantil y manifiestan que esta brinda una serie de beneficios que contribuye en el desarrollo integral y emocional en los niños; lo que además, va en concordancia con lo ya planteado por la UNESCO (2022) que invita a incorporar el desarrollo de competencias emocionales en el hecho educativo.

Y según los autores, Laica y Unaicho (2023) la payasería infantil no solo es una forma de entretenimiento, sino que también es una herramienta muy importante en el ámbito educativo porque promueve el crecimiento integral de los niños, ayuda a estimular su creatividad, a fortalecer sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Además, la payasería infantil es una herramienta innovadora y efectiva para cautivar la atención de los niños más pequeños, ofreciendo una amplia gama de beneficios que promueven su desarrollo integral y estimulación emocional, por otra parte, posiciona una estrategia innovadora y altamente efectiva para involucrar a los niños más pequeños en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, un docente que se apropie de las técnicas de payasería y las inserte en el hecho educativo, no solo tendría la habilidad de generar sonrisas y alegría, sino que también sería capaz de crear ambientes adecuados para desarrollar nuevas experiencias favorables en el desarrollo integral del niño, esta incorporación de la payasería en el aula de clases se debería de tener en cuenta algunos conceptos vinculadas a ella; tales como, artes escénicas, el circo, el payaso y payaso de circo, rutinas de payaso y la magia.

En torno a las artes escénicas, es oportuno mencionar que ha sido un pilar fundamental de la expresión humana a lo largo de su historia, donde se centran en la creatividad, narración de historias y la representación de emociones a través del teatro, la danza, la música y otras manifestaciones artísticas en el escenario. Estas disciplinas no solo entretienen, sino que también despiertan emociones, provocan reflexiones y conectan a las personas con experiencias profundamente humanas, pues se entiende por artes escénicas, aquellas

manifestaciones orientadas hacia la representación en vivo o que enfrenta directamente al artista con su público. Bajo esta definición estarían la música, la danza y el teatro, cada una con sus diferentes modos de expresión. No obstante, esta clasificación es cuestionada y depende mucho de la visión y categoría de análisis que se utilice.

De acuerdo con el autor Campos (2019), las artes escénicas se centran en formas de expresión artística que implican una representación en vivo y una conexión directa entre el artista y su audiencia. Esto se manifiesta especialmente en disciplinas como la música, la danza y el teatro, donde el desempeño en tiempo real y la interacción con el público son elementos fundamentales para su ejecución y apreciación. La clasificación de estas disciplinas como artes escénicas es un tema sujeto a debate y análisis, porque la definición y comprensión de las artes escénicas pueden variar dependiendo del enfoque, la perspectiva y el contexto desde el que se analicen.

En relación al circo, de acuerdo con la propuesta planteada, se puede tener en cuenta que las artes escénicas, forma parte del circo donde cumple, con un terreno mágico donde fusiona una destreza humana como, la imaginación como expresión artística en su forma más pura. Con sus distintas actividades además existen categorías como la acrobacia, el malabarismo o sonambulismo, malabares o la domesticación de animales que han sido las más recurrentes, en los espectáculos además sirven también como unas temáticas alegóricas en situaciones particulares del comportamiento de los individuos.

Coincidiendo con los autores, el circo ha generado categorías específicas basadas en habilidades ordinarias distintivas que no solo destacan actos físicos extraordinarios, sino que también funcionan como metáforas y símbolos que reflejan aspectos del comportamiento humano y la superación de desafíos en la vida cotidiana.

En lo referente al payaso, Guarnizo (2013) menciona que, a lo largo de la historia, los payasos han ocupado un lugar especial en la sociedad como maestros del humor, portadores de diversión y mensajeros de la felicidad. Más allá de sus

divertidas travesuras y bromas, los payasos representan un arte polifacético que combina habilidades físicas, expresión teatral y una profunda conexión emocional con su público. El objetivo del payaso es inducir estados de felicidad y risa, desafiando el estado emocional del individuo utilizando el entorno y objetos disponibles. En este proceso, la creatividad y la inventiva son fundamentales; ya que, ser payaso es ir más que vestirse con un atuendo peculiar; implica trascender la barrera entre la imaginación y la realidad, llevando una sonrisa en todo momento.

En este mismo orden de ideas, el autor resalta que la labor del payaso va más allá de su apariencia física; es una combinación de habilidades que le permite modificar estados emocionales, emplear su creatividad, romper barreras entre lo ficticio y lo real y transmitir una actitud positiva que impacta significativamente en quienes lo rodean. Al interior de la recreación que se ha venido consolidando como un campo formal de la educación, el payaso viene siendo un agente representante de la transformación educativa, permitiendo un espacio de interacción desde la liberación de emociones, para dar paso al desarrollo.

En resumen, el payaso se constituye como un agente dentro de la recreación educativa, facilitando su transformación al combinar la liberación emocional y la interacción para promover el desarrollo personal y social de los estudiantes, a partir del humor y asumiendo este último, según lo planteado por Tizón (2020) como una estrategia útil en el aula porque propicia ambientes más lúdico y receptivo. Y en relación, específicamente al payaso de circo o clown por su traducción al inglés, Flórez-Madroño (2023) y Balanzó et al (2019) la asume como una técnica teatral que se puede incluir en aula de clases para mejorar los procesos cognitivos, trabajar la fantasía, promover la creatividad, la improvisación y el fortalecimiento de la imaginación, posibilitando que los estudiantes adquirirán habilidades para la solución de problemas y desarrollo emocional.

En lo concerniente a rutinas de payaso Maqueda (2016) afirma que estas son actos o bromas preparados para presentarse durante el espectáculo.

Cada payaso tiene su propio número planificado y ensayado con anticipación, para entretener y hacer reír al público, especialmente a los niños. Estas rutinas pueden incluir una variedad de elementos como acrobacias, malabares, chistes, magias, gestos cómicos, interacciones con el público, entre otros recursos, todo diseñado para generar diversión y deleite en la audiencia. La preparación y ensayo de estas rutinas permiten a los payasos ofrecer un espectáculo bien estructurado y divertido, garantizando momentos de entretenimiento de calidad para el disfrute de los espectadores.

Y en lo vinculado a la magia, es un arte ancestral que ha cautivado a la humanidad a lo largo de los siglos, es una manifestación intrigante que despierta la asombrosa sensación de lo imposible hecho realidad; al respecto, Familiar (2020) señala que es una máquina de ilusiones que llena las miradas de un brillo especial, brindando asombro y sorpresa a sus espectadores. En este sentido, la magia, para adultos y para niños, es una fuente inagotable de fascinación y asombro, en especial, para los más pequeños, la experiencia de presenciar trucos de magia es como descubrir un mundo lleno de maravillas y posibilidades infinitas.

Porque como afirma la autora la magia actúa como un estímulo mental que afianza la creencia de que todo sea posible y estimula su imaginación porque los anima a construir nuevos universos sin restricciones ni limitaciones, es decir, cuando los niños son testigos de trucos de magia, experimentan un estado de asombro y sorpresa que los sumerge en un universo donde lo imposible parece alcanzable. Esta sensación mágica les brinda la oportunidad de adentrarse en un mundo de ilusión y creatividad, alimentando su imaginación y fomentando una actitud de curiosidad hacia lo desconocido. El simple hecho de presenciar la ejecución de trucos de magia les permite por un momento creer en lo extraordinario y despierta su capacidad de maravillarse ante lo inexplicable.

Pese a lo mencionado por los autores antes descritos en torno a los beneficios de la payasería su inclusión en el ámbito educativo, esta no ha sido incorporada como una estrategia educativa, en una observación empírica en los niños de educación Inicial II de la Escuela “Explora Kids” del Cantón Pujilí- Ecuador, se notó que las docentes tienen poco conocimiento sobre técnicas de animación; que les permitirá generar espacios enseñanza-aprendizaje más innovadores, entretenidos y significativos en los niños; al respecto, en entrevistas no formales los docentes manifestaron que no pueden realizar diferentes actividades por falta de tiempo y el nivel de complejidad de tal modo que solo realizan actividades poco dinámicas sin buscar más estrategias que les ayuden a que sus clases sean dinámicas y divertidas.

En consecuencia los niños, se muestran desinteresados en el hecho educativos porque están inmersos en procesos muy tradicionales; no obstante, a menudo la emoción que demuestran los infantes a la hora de jugar o ver un espectáculo de payasos, lo que plantea interrogantes sobre la adaptabilidad de la payasería en entornos educativos estructurados, sin embargo en los últimos tiempos se ha tomado en cuenta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje como maneras de integración en el aula o pausas activas y solo en ocasiones festivas despertando el interés de los infantes de una forma recreativa y la idea sería incorporarle en el hecho educativo.

Entendiendo que el nivel de Educación Inicial II debe estar orientado al desarrollo de las competencias, habilidades y destrezas en los niños en avientes de aprendiza dinámicos y de convivencias positivas se planteó como objetivo de estudio implementar una guía de actividades recreativas basadas en la payasería en el proceso de enseñanza de niños de educación inicial II de la Escuela “Explora Kids” del Cantón Pujilí- Ecuador; para tal fin, se utilizaron elementos de humor, magia, actuación y creatividad permitiendo el fortalecimiento de desarrollo integral en las distintas áreas del niño y propiciando así un aprendizaje significativo.

De esta manera, la payasería infantil dentro del aula de clases podría ser considerada a futuro como una estrategia importante para los infantes dado que estimula su interés porque hace del hecho educativo algo emocionante, recreativo y mágico. Esta metodología no solo hace a la clase algo emocionante y recreativo, sino que también introduce un componente mágico que capta la atención de los infantes, porqué través de la risa y el juego, los estudiantes pueden relacionarse más fácilmente con los contenidos académicos, lo que facilita la asimilación de conceptos complejos.

MÉTODO

La investigación se desarrolló bajo el enfoque cualitativo; por lo que, fue un proceso inductivo contextualizado en el ámbito educativo, donde tal y como señala Hernández et al. (2014) se obtuvo información no numérica de los participantes de la investigación sustrayendo sus experiencias y percepciones durante la experiencia investigativa. De tipo descriptiva porque siguiendo lo expresado por Cerda (2019) se describió y comprendió de manera detallada el contexto abordado.

El escenario de estudio fue la Escuela “Explora Kids” del Cantón Pujilí- Ecuador y los informantes claves fueron 15 estudiantes de Educación Inicial II y las dos docentes de la sección seleccionada. Para la recolección de la información se trabajó con la técnica de la entrevista e instrumento de guion de entrevista en el proceso de diagnóstico con las dos docentes del grupo de estudiantes seleccionados y con la técnica de observación con instrumento de ficha de registro anecdótico con los estudiantes antes y durante la aplicación de guía propuesta, ambos instrumentos arrojaron resultados cualitativos.

La investigación se desarrolló en tres fases la primera respondió al diagnóstico de necesidades; en donde, se pudo validar que las docentes contaban con poco conocimiento en torno a las técnicas de payasería infantil; la segunda fase, se orientó a la planificación de la guía propuesta; la cual, se validó a través de juicio de expertos por tres profesionales de Educación Inicial que consideraron como excelente la guía de actividades titulada “Enseñando con la magia” y la tercera fase

tuvo como objetivo la aplicación de la propuesta y cada actividad fue evaluada a través de la técnica de la observación aplicada a los estudiantes y se registró lo observado en la ficha de registro anecdótico.

RESULTADOS

Diagnóstico de necesidades

En la entrevista a las docentes, en torno al uso de técnicas de animación infantil, las mismas manifestaron que contaban con conocimientos básicos acerca de técnicas de animación infantil, pero que no las aplican en el aula de clase, por falta de tiempo o dificultad de las mismas. Por consiguiente, las actividades con las que trabajan frecuentemente son adaptadas a sus horas de clase, permitiendo que los estudiantes sean partícipes de las actividades planificadas; del mismo modo, las docentes expresaron que han tratado de generar seguridad y confianza en los niños al momento de participar con ellos en las actividades de clase.

En torno a la observación a los estudiantes, se percibió que estos se mostraban desinteresados y desmotivados en el hecho educativo, además presentaron falencias en los procesos creativos. En este sentido, cobra relevancia lo ya mencionado por Laica y Unaicho (2023) en torno a la importancia de incluir técnicas de animación infantil como la payasería en el aula de la clase y lo señalado por Familiar (2020) en relación a lo que genera la magia en el espectador, entendiendo que lo fundamental en el proceso de aprendizaje es que los educadores capten el interés de los infantes y los involucren en actividades recreativas donde los niños expresen sus emociones e ideas en pro de su desarrollo integral.

La propuesta: aplicación y evaluación

La metodología aplicada en la propuesta se basó en el método Montessori, donde se da a conocer más sobre este método educativo dado que es una filosofía de vida, una forma de ser de tal manera que al relacionarse con la infancia fundamenta el respeto, confianza y amor hacia los niños en sus capacidades individuales. En el corazón de la educación Montessori el objetivo es desarrollar en el niño de manera integral abarcando su crecimiento físico, social, emocional y cognitivo. (Hernández, et al. 2021).

En resumen, la esencia de la educación Montessori se basa en instruir a los infantes en su totalidad apoyando su proceso de desarrollo integral en sus primeros años de vida. La cual se presenta de manera resumida en la tabla 1.

Tabla 1. Contenido de la guía didáctica propuesta

Título		Objetivo	Nivel	
Enseñando con mágica		Estimular el reconocimiento y gestión las emociones y el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial II	Educación Inicial II	
Semana	Actividad	Título	Técnica	Evaluación
1	1	El círculo mágico	Payasería infantil	Registro anecdótico
	2	Monstruo de las emociones		
	3	Me divierto con mis amigos		
2	4	Experimento mágico		
	5	El mágico mundo animal		
	6	Jugando con los números		
3	7	Colores arcoiris		
	8	Los artistas mágicos		
4	9	A convertirmos en magos		
	10	Mis dedos juguetones		

Nota: Elaborado por el autor a partir de la guía propuesta

En la tabla 1, se expresa que la guía didáctica de actividades “Enseñando con la magia” se conformó por actividades lúdicas enfocadas en la payasería infantil en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje, con el objetivo de estimular el reconocimiento y gestión las emociones y el desarrollo

de la creatividad en los niños de educación inicial II del contexto de estudio. La misma constó de diez actividades las cuales, las cuales se desarrollaron en cuatro semanas, de dos a tres actividades por semana, se evaluó cada actividad a través de la ficha de registro anecdótico.

Los resultados obtenidos al aplicar la guía didáctica de actividades “Enseñando con mágica” permitió observar que los niños de Educación Inicial II, mejoraron su concentración y la socialización entre sus compañeros, además participaron enérgicamente en las actividades, desarrollaron sus habilidades motoras, cognitivas. Los resultados durante la aplicación de la guía propuesta se expresan de forma resumida en la tabla 2.

Tabla 2. Observación en la aplicación de la guía

Actividad	Título	Resultado de la observación
1	“El círculo mágico”	La mayor parte de los infantes reaccionaron de manera positiva durante la actividad, manifestando sus emociones o sentimientos mediante sus expresiones orales y gestuales, mientras que dos niños no lograron el desarrollo de la actividad al momento de manifestarlas oralmente de tal forma que se obtuvo una buena respuesta a la actividad planteada.
2	“Monstruo de las emociones”	La mayoría de los niños participaron activamente identificando las emociones fácilmente mediante la observación y el lenguaje verbal, dando como resultado una actividad exitosa en su desarrollo y aplicación.
3	“Me divierto con mis amigos”	Existió una buena acogida a la actividad planteada por lo que llamó la atención de los niños al decir su nombre, por ende, todos los infantes participaron activamente recitando las palabras mágicas desarrollando su imaginación sin ninguna dificultad fortaleciendo su socialización; por lo cual, permitió obtener buenos resultados.
4	“Experimento mágico”	De igual manera, un gran porcentaje de los infantes realizan de manera favorable el experimento bajo la manipulación de la maicena y el agua, siendo de gran ayuda para la motricidad fina de los niños.
5	“El mágico mundo animal”	Los infantes reconocían diferentes tipos de animalitos, pero no lograban identificar su carácter; por ello, se realizaron actividades relacionadas a la magia ayudando a identificarlos con más facilidad y el rol que cumplen, es así que se obtuvo una buena participación en el aula clase.
6	“Jugando con los números”	se realizó una retroalimentación con los infantes donde se realizaron preguntas sobre la temática planteada donde la mayoría donde los niños respondieron adecuadamente, reconociendo los números en las tarjetas encantadas.
7	“Colores arcoíris”	Al aplicar esta actividad los infantes manifestaron una alegría, motivación pues se dio la manipulación que permitió la creación de nuevos colores y el asombro en la combinación de los colores primarios. Además, está resuelto ser muy divertida para los niños
8	“Los artistas mágicos”	La aplicación de esta actividad tuvo gran aceptación por los niños debido a la estimulación sensorial- experimental. Además, los infantes descubrieron nuevas texturas por medio del tacto, pues se utilizaron nuevos materiales. Finalmente, se puede manifestar que esta actividad permitió obtener resultados positivos.
9	“A convertirnos en magos”	En esta actividad, los niños participaron de manera activa asumiendo las reglas y roles al momento de iniciar con la magia obteniendo resultados significativos en su aprendizaje, no obstante, un estudiante presentó dificultades por falta de la atención prestada.
10	“Mis dedos juguetones”	Todos los niños participaron activamente en esta actividad, siguieron las instrucciones detalladas para su realización prestando atención y curiosidad a la hora de escuchar la palabra “magia” así mismo, se logró una óptima socialización entre los participantes y un mejoramiento en la coordinación visomotriz. Por tal se concluye que esta actividad permitió evidenciar resultados favorables.

Nota: Elaborado por el autor a partir de la observación realizada durante la aplicación de la propuesta.

En la tabla 2, se expone en línea general que durante la observación en la aplicación de la guía propuesta, se notó que los niños se expresaban con su seguridad y confianza al momento de participar en las distintas actividades relacionadas con las técnica de payasería

combinadas con la magia, motivando así su interés por aprender de forma dinámica, divertida y asertiva demostrando que la aplicación de la guía sirvió para mejorar su desempeño académico en el aula obteniendo magníficos resultados en los infantes.

Se observó también el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes de nivel Inicial siendo un determinante en la construcción de nuevos conocimientos. Pues, se han realizado actividades lúdicas y divertidas saliendo de lo tradicional a nuevos aprendizajes a través de la payasería y la magia. Lo que, confirma lo expresado por Laica y Unaicho (2023) en torno a la inclusión de la influencia positiva de la payasería infantil en el Proceso de Enseñanza- Aprendizaje y lo afirmado por Flórez-Madroño (2023) en relación a la inclusión del payaso de circo como estrategia didáctica.

Asimismo, se destacó el desarrollo social y emocional que la UNESCO (2021; 2022) exhorta a desarrollar desde edades tempranas; ya que los estudiantes pudieron intercambiar experiencias de aprendizajes significativas en el aula de clases a través de proceso de socialización en donde pudieron expresar sus emociones, de tal forma que Laica y Unaicho (2023) la aplicación de la guía ayudó a los infantes a demostrar su interés a través de su expresión emocional en cada actividad lúdica ejecutada.

DISCUSIÓN

Inicialmente se observó que los docentes del contexto de estudio no realizaban estrategias y actividades recreativas para el proceso de enseñanza aprendizaje basadas en payasería en virtud que solo se enfocaban en trabajar académicamente, formando niños perfeccionistas, memoristas e individualistas al momento de trabajar en grupo, sin poder demostrar sus habilidades en el aula; lo que, ocasionó la falta de interés en la animación infantil, además el factor principal para iniciar fue la poca capacitación sobre la animación dentro de las actividades haciéndolas monótonas y desmotivadas para el alumnado.

La Guía “Enseñando con la magia” tuvo un impacto positivo significativo en el ámbito educativo; ya que, se consolidó como una herramienta importante para los docentes. Esta guía no solo proporcionó recursos innovadores, sino que también ofreció un enfoque dinámico y lúdico para la enseñanza, lo cual es fundamental

en la educación infantil; idea que, concuerda con las investigaciones de Laica y Unaicho (2023), Flórez-Madroño (2023) y Balanzó et al. (2019) que afirman que los niños responden de manera más efectiva al aprendizaje cuando este se presenta de forma divertida y atractiva.

Estos autores destacan la importancia de incorporar técnicas de payasería y elementos lúdicos en el aula porque estas no solo fomentan un ambiente de aprendizaje más ameno, sino que también facilitan la retención del conocimiento y estimulan la creatividad de los estudiantes. Además, el uso de la magia y el humor en la educación puede ayudar a reducir la ansiedad y aumentar la motivación de los alumnos, creando un espacio donde se sientan seguros para explorar y hacer preguntas.

Según un estudio realizado por Tizón (2020) el humor en el aula puede mejorar las relaciones entre docentes y estudiantes, lo que resulta en un clima escolar más positivo y colaborativo. Así que la guía propuesta en este estudio no solo se limitó a ser un recurso didáctico, sino que también promovió una filosofía educativa que priorizó el bienestar emocional y social de los estudiantes, contribuyendo así a un aprendizaje integral y significativo, en concordancia con lo planteado por la UNESCO (2022; 2021) que enfatizan la necesidad de crear entornos de aprendizaje inclusivos y positivos que no solo aborden el conocimiento académico, sino también el desarrollo de competencias que apunten a la integralidad.

CONCLUSIONES

Se concluyó que a partir de la guía didáctica de actividades “Enseñando con la magia” se impactó de forma positiva en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje; ya que se notó un avance en el desarrollo de habilidades emocionales, cognitivas y sociales de los infantes del contexto de estudio, además de la optimización de otras habilidades, tales como el trabajo en equipo, la convivencia, colaboración y compañerismo dentro y fuera del aula. Por lo cual, se puede mencionar que las actividades se cumplieron de acuerdo a las expectativas planteadas en base a la payasería infantil en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La investigación partió desde el diagnóstico de necesidades porque al observar que los docentes no contaban con una buena capacitación en el ámbito recreativo, se propuso la aplicación de la guía propuesta en esta investigación y esta no solo optimizó las habilidades motoras, sino que también mejoró la experiencia educativa porque estos recursos promueven la exploración del entorno natural facilitando una mejor socialización, contribuyendo al desarrollo emocional afectivo y fomentando la imaginación y la creatividad de los niños; lo que, hace que el aprendizaje sea una experiencia libre y divertida.

Asimismo, la propuesta representó estrategias que permitieron fortalecer el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños del contexto abordado; por lo que, la experiencia representa una nueva alternativa pedagógica en esta área. Entendiendo que el docente es quien debe propiciar actividades de este tipo para estimular el desarrollo integral del niño se sugiere capacitación del profesorado en estos temas y el progreso de investigaciones que profundicen estas áreas.

REFERENCIAS

- Alvarado, R. (2018) Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Tsantsa. *Revista de Investigaciones Artística*, 6. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/retrieve/a535721f-a977-460b-ba58-b7b314985b40/documento.pdf>
- Balanzó, A., Porrás, A., Quiroga, D., y Ramírez, Á. (2020). Circo y teatro para la transformación social: Repertorios de conocimiento y acción en la construcción de entornos protectores y la promoción de derechos de los niños, niñas y adolescentes. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, 15(27), 168-181. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7166115>
- Campos, S. (2019). Las artes escénicas en Quito: Análisis de las condiciones de producción de espectáculos independientes. [Trabajo de Gradador - Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador] <http://hdl.handle.net/10644/6824>
- Familiar, A. (2020). Trucos de magia para niños que pueden practicar fácilmente. Obtenido de Serpadres: <https://acortar.link/QWD3fj>
- Flórez-Madroñero, A. C., Caguasango-Rosero, C.S., España-Gómez, S. C y Peluffo-Ordoñez, M. E. (2023). Fortalecimiento de la empatía a través del teatro clown. *Revista Fedumar*, 10(1), 138-147. <https://doi.org/10.31948/rev.fedumar10-1.art-13>
- Gómez, M. (2017). ¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje?. *Learning Masters*. <https://acortar.link/OoqLE>
- Guarnizo, M. (2013). El payaso: recreación y educación en una sola experiencial. México. Obtenido de: <https://es.scribd.com/document/352643830/El-Payaso-Recreacion-y-Educacion-en-Una-Sola-Experiencia>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-HILL.
- Hernández, P., Onofre, V. Zapata, V y Gómez, A. (2021). La pedagogía Montessori y su incidencia en la Educación Inicial. Dilemas contemporáneos. <https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-78902021000700030>
- Jara. (2011). Los payasos como herramienta socio educativa para la intervención comunitaria. *Revista prosopectiva*, 159-186. <https://www.redalyc.org/journal/5742/574262076007/html/>
- Laica, L. y Unaicho, E. (2023). Animación Infantil como herramienta en el proceso de enseñanza- aprendizaje. [Trabajo de grado – Universidad Técnica de Cotopaxi]. Obtenido de: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11581>
- Maqueda, M. (2016). Cuerpos que habitan la risa: una mirada antropológica del payaso teatral como figura de resistencia en la Ciudad de México. El caso de Comparsa la Bulla. [Trabajo de grado - Escuela Nacional de Antropología e Historia] <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6216224.pdf>

- Silvera, C. (2017). Las artes escénicas y la educación infantil: al encuentro de una vía didáctica para el fortalecimiento de actitudes resilientes. *Dialógica: revista multidisciplinaria*, 14(1) 120-139.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6216224>
- Tizón, M. (2020). El humor en la enseñanza: perspectivas, problemáticas y aplicaciones. *Revista de Psicología*, 19(2), 88-106. doi: 10.24215/2422572Xe072
- UNESCO. (2021). *Re/shaping policies for creativity: addressing culture as a global public good*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380474?2=null&queryId=a32b0026-6674-4fd9-89b9-8afa2d73d5b4>
- UNESCO. (2022). *Transformar-nos: marco para la transformación educativa basado en el aprendizaje socioemocional en América Latina y el Caribe*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000383816>