SECRETARIA DE CULTURA CIUDADANA – SUBS. DE ARTE Y CULTURA

RED DE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES – FORMACIÓN CULTURAL

GUIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

Laboratorio de Creación o Intercambio: Laboratorio Base Teatro Infantil

Red: RED DE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES

Énfasis (lote) : Teatro Físico y Clown.

Participantes (Comuna, Barrio, etc): 17, varias comunas de Medellín

Fecha: sábados octubre de 2023

Horario: de 2:00 a 5:00 pm

Lugar: Casa del Teatro Medellín.

Propósito del proceso: Crear un número unipersonal que incluye la manipulación de un objeto a partir de la comicidad en la escena.

Propósito de la jornada: 1º. Montaje del inicio grupal de la muestra final. 2º. Descubrir la comicidad de la entrada a escena de parte del payaso y definir la entrada del número unipersonal de cada payaso.

Tiempo	Momentos	Descripción de las Actividades.	Responsable y recursos
10 min	**1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada**	Nos ubicamos en círculo en el escenario para dar las indicaciones de la jornada: La importancia de la entrada a escena del payaso y de la mirada al público y de la manipulación del objeto para darle vida. El formador entrega varios ejemplos de manipulación del objeto que sirvan de inspiración a los participantes.	**Responsable: Sebastián Pulgarín** **Materiales: Objetos (preferidos) de los participantes que fueron escogidos en sus casas.**

5 min	**2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas**	Recordar los aciertos logrados en los ensayos de los números unipersonales, qué debe quedar marcado dentro de la estructura cómica.	**Responsable: Sebastián Pulgarín** **Materiales: Objetos (preferidos) de los participantes que fueron escogidos en sus casas.**
130 min	**3. Calentamiento físico y mental y ampliación Conceptual y experiencial**	Cada participante realiza tres propuestas de su entrada payasa a escena. A cada participante se le apoya con sugerencias según sus habilidades y su propuesta de payaso desde la experiencia del formador para que entienda el camino a seguir a la hora de hacer su entrada payasa al escenario.	**Responsable: Sebastián Pulgarín** **Materiales: Objetos (preferidos) de los participantes que fueron escogidos en sus casas.**
15 min - 20 min		DESCANSO	
10 min	**4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la Proyección en la acción)**	Cada participante realiza la muestra de su número y el resto de participantes que cumplen el papel de público hacen una pequeña reflexión sobre el número de su compañero, que funcionó y que no funcionó en la escena.	**Responsable: Sebastián Pulgarín** **Materiales:** N/A
10 min	**5. Valoración**	Cada participante valora la sesión expresada en una palabra.	**Responsable: Sebastián Pulgarín y participantes.** **Materiales:** N/A

La guía presenta unos momentos, no necesariamente secuenciales, pues depende mucho de la manera como el formador diseñe su proceso. Cada uno de los momentos define un aspecto de la jornada que es importante considerar para poner en juego las subjetividades, la reflexión sobre el contexto, la intencionalidad en términos formativos y de creación, la valoración del proceso y la acción con sentido, desde el marco misional de la Formación Cultural que plantea como objetivo: "contribuir al fortalecimiento de los procesos de convivencia, participación social y ciudadanía, a partir del desarrollo de la sensibilidad, el pensamiento creativo, la capacidad del reconocimiento del otro y el acercamiento a experiencias estéticas significativas desde el arte y la cultura." (Res 2064 de 2015

Los laboratorios se constituyen como "espacios creativos para la formación, la experimentación, la innovación, el aprendizaje, el intercambio y la investigación en diversas áreas artísticas."

Explicación general de la guía:

Laboratorio o intercambio: Aquí se coloca el nombre de la jornada o proceso que se va a desarrollar.

Fecha: fecha en la que se llevará a cabo la sesión

Lugar: Es el espacio en el cual se ejecutará el laboratorio

Participantes: Comuna, Barrio, corregimiento o grupo poblacional al que se dirige la sesión formativa.

Propósitos: para el proceso de formación y propósito para la sesión, que corresponde al logro o norte que se plantea para la jornada específica.

Tiempo: Debe dar cuanta del rango de tiempo que se utilizará para cada momento.

Descripción de las actividades Este espacio de la guía pedagógica debe ser diligenciado con la descripción minuciosa de cada actividad que se va a aplicar para el desarrollo de

cada momento de la guía, debe contener el nombre de la actividad, la técnica y pertinencia de la misma, descrita en detalle, y el núcleo temático a abordar .

Responsable y recursos Este espacio debe ser diligenciado con detalle realizando los diferentes requerimientos necesarios para el desarrollo de cada actividad propuesta, en caso de no requerirlos se debe especificar que no son necesarios o que No aplica. Y se debe diligenciar el nombre de la persona responsable o por definir. No dejar en blanco. Con base en este, la entidad asociada suministrará los materiales a usar en la jornada.

El Momento pretende visibilizar el espacio establecido por el laboratorio como dispositivo pedagógico para dar lugar a una jornada muy constructivista, que permita poner un contexto inicial, la afiliación o reconocimiento entre quienes asisten a la jornada, el reconocimiento de los saberes colectivos, la construcción colectiva, la participación activa del grupo, la proyección del saber en acciones concretas y la evaluación, a partir de los siguientes espacios:

Momento de encuadre y contexto de la actividad. Para dar inicio es necesario poner en contexto lo que vamos a realizar, a fin de retomar los hilos del proceso con los y las participantes, partiendo de interrogantes como: ¿qué hemos construido? (encuentros o actividades previas en el proceso), ¿qué vamos a construir? (objetivos e intencionalidades) y resultados o logros esperados, así como los tiempos y la agenda de la jornada o actividad.

Momento para el encuentro Este momento se encuentra encaminado a desarrollar la capacidad de afiliación tan necesaria en los procesos, por tal motivo se recomienda que sea una constante en los laboratorios, debe estar presente en cada una de las guías, ojalá siempre acompañada de una actividad lúdica. LA actividad de afiliación se orienta a la construcción de tejido social entre los participantes.

Recuperación de vivencias y experiencias previas: Se trata de un espacio dentro de la formación – creación, trascendente y fundamental, pues pretende comprender al participante en su subjetividad y particularidad, para orientar la jornada de manera pertinente, tanto en el acto formativo como creativo.

Para construir conocimiento y capacidades es necesario comprender el contexto, basado en las experiencias, percepciones, imaginarios y relacionamiento particular de cada

territorio y no sólo los conocimientos o intuiciones que se tienen frente a un tema determinado, sumado a ello este es el momento de construcción colectiva más importante del laboratorio, de cara a la reflexión- acción.

Ampliación conceptual y experiencial: Este es el momento para la adquisición de nuevos conocimientos, capacidades y habilidades, comprensión y reflexión con mayor profundidad, se enlaza directamente con el momento de Recuperación de vivencias y experiencias previas, para dar profundidad y fortalecimiento y generar diversas exploraciones.

Reflexión - acción: Permite la integración de las vivencias para la transformación de la realidad, puesta en práctica de los conocimientos, habilidades y actitudes desarrolladas, la reflexión acción desde el consenso para la transpolación de conocimientos es un momento que permite poner en contexto práctico y aplicable el o los conocimientos y capacidades adquiridas y proyectar horizontes de acción – creación.

La valoración transversaliza todos los momentos del laboratorio, permite analizar y reflexionar todos los momentos en sus maneras de realización, en la participación y la construcción colectiva de conocimientos, exploraciones, experiencias de los participantes. Va dirigido en dos caminos, evaluar el trayecto recorrido, el acto de creación, las apropiaciones y transformaciones.

Fuente: Adaptado de la guía pedagógica del Sistema de Formación ciudadana para la Participación – SFCP- (Secretaría de Participación Ciudadana)