Guía pedagógica y didáctica

SECRETARIA DE CULTURA CIUDADANA – SUBS. DE ARTE Y CULTURA
RED DE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES – FORMACIÓN CULTURAL

Laboratorio o Actividad de Formación Cultural: _Laboratorio Base_____
Red: __Artes escénicas_____ Énfasis (del proceso o lote) :__teatro contemporáneo- Laboratorio 3 Improvisación
Participantes (Comuna, Barrio, etc.): _Comuna 10 La candelaria, Barrio Prado_____
Fecha: Noviembre 4, 11, 18, y 15 de 2025_____ Horario: _martes de 9 a 1pm____ Lugar: ___Casa del teatro de Medellín_____
Propósito del proceso: Dar herramientas para el desarrollo de una escena improvisada, a partir de la técnica de teatro deportivo.
Propósito de la jornada: __Ofertar entrenamiento en relación a la escucha, el juego, la aceptación, el trabajo en equipo, entre otras, que permita a los y las participantes, tener herramientas claras y contundentes para construir improvisaciones en equipo, sin previo acuerdo.

Tiempo	Momentos	Descripción de las actividades	Responsable y recursos
Sesión 1 Noviembre 4	**1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y afiliación**	**Encuentro con la escena, compañeros de escena: introducción** - Presentación del curso. Reglas de la impro y de la clase. - Presentación de las personas participantes y su motivación para estar en el taller.	**Responsable:** Carlos Pérez.
		Exploraciones sobre las herramientas de juego. - Primeros acercamientos a la escena: niveles, ritmos. - Herramientas de liberación mental y acople entre los participantes	

		- Juegos de creatividad. - Juegos de disociación. - Ejercicios del vacío. Permanecer en la escena es exponerse. Exponerse es liberarse y perderle miedo al ridículo. - La biografía: conocer al compañero, conocer la improvisación.	
	2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas	Encuentro donde comunicaremos qué experiencias ha tenido con el tema de la escena, el teatro las artes o en específico, de la impro. Y eso cómo lo podemos relacionar con esta nueva experiencia.	**Responsable:** **Carlos Pérez** **Materiales:**
	3. Ampliación conceptual y experiencial	Aprendizaje de la técnica. Para poder improvisar hay que entrenar varias habilidades blandas que le permitirán a las personas entrar a crear una impro, un juego de improvisación o una historia improvisada, de manera más serena, concreta, divertida y rápida. Las herramientas se juegan en clase, y se van repitiendo y se van instalando en el cuerpo y la mente, para que luego el sujeto actúe sin pensar.	**Responsable:** **Carlos Pérez** **Materiales:**
DESCANSO (sugerido en el intermedio de las actividades. Depende del tipo de población, de la extensión de la jornada y tipo de técnicas empleadas)			
	4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la proyección en la acción)	Reflexión Grupal: Qué elementos de los vistos en clase han aportado al conocimiento de esta nueva experiencia de la improvisación.	**Responsable:** Carlos Pérez Pérez **Materiales:**

		Preguntas y respuestas de los conceptos y las herramientas con las que se entrena la técnica.	
	5. Valoración	Sentires de los y las participantes con relación al ciclo de aprendizaje en este primer encuentro. Aportes a la metodología y mejoras para el crecimiento del grupo.	**Responsable:** Carlos Pérez Pérez **Materiales:**
Sesión 2 Noviembre 11	**1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y afiliación**	**Encuentro con la escena, compañeros de escena: introducción** - Recordar los conceptos de la clase anterior. Presentación del tema de la clase: el juego del cuerpo, la velocidad en la palabra, los objetos imaginarios y la improvisación es un asunto de todos.	**Responsable:** Carlos Pérez.
		Exploraciones sobre las herramientas de juego. - El trabajo del cuerpo en la impro es importante. Ejercicios para desarrollar personajes, acciones, espacios imaginarios que les permita a los improvisadores poder imaginar e improvisar. - Herramientas de liberación mental, esta vez en una velocidad más alta. - La velocidad con la palabra. Exploraciones a la narración espontánea que genere ideas para historias.	

		- Juegos de impro donde se pueda poner en práctica todo lo anterior.	
	2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas	Sesión práctica y teórica donde veamos cómo estos ejercicios se acoplan a las capacidades corporales de los asistentes.	**Responsable:** **Carlos Pérez** **Materiales:**
	3. Ampliación conceptual y experiencial	El juego de la impro está lleno de posibilidades. Por ello el trabajo del espacio imaginario y de la acción, es tan importante para llenar vacíos en la escena y poder crear mundo posible donde sucedan historias. Improvisar es además trabajar siempre con y para el otro, escuchando en tiempo presente y estar dispuesto a dar y renunciar.	**Responsable:** **Carlos Pérez** **Materiales:**
DESCANSO			
	4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la proyección en la acción)	Reflexión Grupal: Qué elementos de los vistos en clase han aportado al conocimiento de esta nueva experiencia de la improvisación. Preguntas y respuestas de los conceptos y las herramientas con las que se entrena la técnica.	**Responsable:** Carlos Pérez Pérez **Materiales:**
	5. Valoración	Sentires de los y las participantes con relación al ciclo de aprendizaje en este encuentro. Aportes a la metodología y mejoras para el crecimiento del grupo.	**Responsable:** Carlos Pérez Pérez **Materiales:**

Sesión 3 Noviembre 18	**1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y afiliación**	**Encuentro con la escena, compañeros de escena: introducción** - Recordar los conceptos de la clase anterior. - Presentación del tema de la clase: improvisar con títulos, con otros insumos, con consignas.	**Responsable:** Carlos Pérez.
		Exploraciones sobre las herramientas de juego. - Entender la escucha de la impro como la unión de varios elementos: escucha, disociar, personaje, acción, juego, avanzar. - El trabajo del título a la impros aporta una ruta para construir historias y para no perderse en el camino. - Los insumos son la gran promesa. Cumplirlos es parte del trabajo del improvisador.	
	2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas	Cómo los participantes se acoplan a insumos extras para desarrollar improvisaciones. Qué de sus conocimientos o habilidades pueden servirles para resolver la escena.	**Responsable: Carlos Pérez** **Materiales:**
	3. Ampliación conceptual y experiencial	El juego de la escena improvisada tiene varias premisas que el espectador da para comprobar que efectivamente si es improvisada. El trabajo del improvisador es trabajar con dichos insumos. Hay varias maneras de usarlos: como eje principal de la impro, como elemento	**Responsable: Carlos Pérez** **Materiales:**

		transitorio, como elemento metafórico o juego de palabras. El entrenamiento ofrece mejorar la agilidad mental para encadenar tantos insumos sueltos y tejerlos en una sola dramaturgia.	
DESCANSO			
	4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la proyección en la acción)	Reflexión Grupal: Qué elementos de los vistos en clase han aportado al conocimiento de esta nueva experiencia de la improvisación. Preguntas y respuestas de los conceptos y las herramientas con las que se entrena la técnica.	**Responsable:** Carlos Pérez Pérez **Materiales:**
	5. Valoración	Sentires de los y las participantes con relación al ciclo de aprendizaje en este encuentro. Aportes a la metodología y mejoras para el crecimiento del grupo.	**Responsable:** Carlos Pérez Pérez **Materiales:**
Sesión 4 Noviembre 25	**1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y afiliación**	**Encuentro con la escena, compañeros de escena: introducción** - Recordar los conceptos de la clase anterior. - Presentación del tema de la clase: Los juegos de impro	**Responsable:** Carlos Pérez.
		Exploraciones sobre las herramientas de juego.	

		Juegos como: abcdario, personaje de dos cabezas, contrareloj, solo preguntas, más por menos.	
	2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas	Los juegos de impro son una manera de poner en práctica la técnica. Acá los estudiantes también van viendo, dentro de sus facultades, en cuál juego se mueven más y cuáles habilidades creen que tienen potencial en ellos.	**Responsable:** **Carlos Pérez** **Materiales:**
	3. Ampliación conceptual y experiencial	Los juegos de impro, al poner en práctica la técnica, ofrecen un vértigo y un virtuosismo diferente a los ejercicios de entrenamiento. En la práctica, los improvisadores deben poner toda su atención en la escena para afrontar retos con estructuras y con consignas dadas por los espectadores.	**Responsable:** **Carlos Pérez** **Materiales:**
DESCANSO			
	4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la proyección en la acción)	Reflexión Grupal: Qué elementos de los vistos en clase han aportado al conocimiento de esta nueva experiencia de la improvisación. Preguntas y respuestas de los conceptos y las herramientas con las que se entrena la técnica.	**Responsable:** Carlos Pérez Pérez **Materiales:**

	5. Valoración	Sentires de los y las participantes con relación al ciclo de aprendizaje en todo el curso. Relación del final del curso con la pregunta inicial y cómo o qué ha cambiado o se produjo en ellos a lo largo del taller.	**Responsable:** Carlos Pérez Pérez **Materiales:**

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.

Conceptos y nociones desde la formación

- **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 para el encuentro, contextualización y afiliación.** 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.
- Este momento se encuentra también 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.
- Es el momento donde se abordan con mayor fuerza los contenidos temáticos del laboratorio de acuerdo al énfasis del proceso o lote.
- **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 apropiación de conocimientos es un momento que permite poner en contexto práctico y aplicable los conocimientos y capacidades adquiridas o desarrolladas desde la reflexión, en términos de ciudadanía cultural y práctica artística, para 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)