Planeación de eventos

COBERTURA CORPORACIÓN ARTE CÁMARA

DATOS DE CONTEXTO

Fecha: martes 28 de octubre de 2025

Hora del evento y duración: 9:00 a 10:15 am

Lugar: Corporación Arte Cámara

Comuna y Barrio: Comuna 13 – San Javier Barrio El Danubio

Perfil de los asistentes: Niñas, niños entre los 9 y 12 años

Número de convocados: 18 **Asistentes:**

Contacto del encargado del evento: Carolina Palacio Montoya - 3128117669

OBJETIVO

1. Realizar actividades complementarias: formativas, de sensibilización, didácticas, lúdicas, de relacionamiento o comunitarias que contribuyan al reconocimiento y posicionamiento de la Red en los corregimientos, barrios o en sectores de la ciudad que tengan bajo impacto o ausencia de la Red.

2. Desarrollar un taller reflexivo vivencial de Circo Social en el que las y los participantes experimenten los momentos pedagógicos a través de la metáfora de “El arte vive en nuestro cuerpo”

Orden del día:

No.	Momento	Responsable	Tiempo	Horario
1	Saludo y bienvenida	Carolina Palacio	5 min	9:00- 9:05
2	Encuadre	Carolina Palacio	5 min	9:05 – 9:10
3	Presentación	Carolina Palacio	15 min	9:10 – 9:25
4	Calentamiento	Carolina Palacio - Rosa María Gómez	10 min	9:25 – 9:35
5	Experiencia	Rosa Maria Gómez	30 min	9:35 – 10:05
6	Reflexión y Cierre	Carolina Palacio	10 min	10:05 - 10:15

Planeación de eventos

DINÁMICA A DESARROLLAR SEGÚN LA MODALIDAD DEL EVENTO (INTERCAMBIO, CIRCULACIÓN, ETC.)

1. **SALUDO Y BIENVENIDA:**

Se brinda una bienvenida alegre a las y los participantes, en la que se agradece por la apertura y disposición del espacio, usando como pregunta movilizadora si les gusta el arte y si creen que sus cuerpos pueden generar arte.

2. ENCUADRE

Luego de la bienvenida se explicará a los y las participantes sobre el espacio, sobre la RED de Prácticas Artísticas y Culturales y la Red de Creación Escénica y los diferentes laboratorios a los que pueden participar. Así mismo, se plantearán los momentos del encuentro, la duración y los acuerdos básicos de respeto, escucha, inclusión y participación.

3. PRESENTACIÓN

Se realiza una breve presentación de las facilitadoras del encuentro y del espacio. Luego, se invita a que cada asistente, en círculo, se presente con su nombre y comente cuál ha sido su juguete o juego favorito, como una manera de introducción al reconocimiento de gustos y habilidades.

4. CALENTAMIENTO

Tras la presentación, se mantiene el círculo y se invita al “descubrimiento de las partes del cuerpo”, en el cual se pide que cada uno muestre una manera de encontrarse con distintas partes del cuerpo, haciendo un movimiento que la active, lo cual será repetido por los demás participantes. Por ejemplo, hacer un movimiento que permite reconocer los codos, o las orejas, etc.

5. EXPERIENCIA

Pinturas Vivas: Se explora el cuerpo como instrumento de representación y se invita al trabajo en equipo para la construcción de réplicas de obras de arte, usando sus cuerpos. Se subdivide al grupo en equipos de a 4 o 5 personas, de acuerdo al número de participantes y se les entrega una imagen con una obra de arte que debe ser representada por ellos, tratando de replicarla, lo más parecida posible, usando sus cuerpos y algunos elementos que se dispondrán en el espacio.

Tejido rítmico: Se ambienta el espacio con sonidos en diferentes ritmos y se invita a las y los participantes a mover el cuerpo según lo vaya sintiendo. Unos instantes después de pasar por el ritmo, se disponen tiras de tripas de pollo de diferentes colores, las cuales se integran al movimiento, danzando con el ritmo musical. Luego se pide que en momentos rítmicos, se vayan entrelazando las tiras de tripas de pollo, las cuales pueden compartir con otros participantes y generar un tejido colectivo.

Finalmente, se conversa en círculo acerca de cómo la velocidad, el ritmo, la forma de desplazarse en el espacio, el disfrute de los sonidos, pueden ser movilizadores de vínculos y de sensaciones, y que pueden ser la base de nuevas experiencias.

6. REFLEXIÓN Y CIERRE

Se propone a las y los participantes que plasmen en cartulina, con lanas y pintura aguada, figuras o formas que representen su sentir y su percepción del cuerpo como instrumento para la exploración artística. En este punto se enfatiza en la importancia del juego en el desarrollo de las personas, en diferentes etapas del curso de vida y la posibilidad de aprender desde el disfrute y la diversión.

Se agradece la participación de las y los asistentes, reconociendo la importancia de vincularse a las diferentes actividades culturales, artísticas, lúdicas y pedagógicas que se ofertan a la ciudad.

Planeación de eventos

Para la despedida, se brinda información referente a la Red de Prácticas Artísticas y Culturales y sobre los laboratorios que conforman la Red de Creación Escénica, invitando a la comunidad para que se apropie de estas ofertas que dispone el Distrito y puedan solicitar en su entorno la presencia de estos escenarios de participación y desarrollo cultural para todas y todos.