

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: Creación escénica Oficina Central de los Sueños. **Énfasis (del proceso o lote):** Dramaturgia contemporánea. **Participantes (Comuna, Barrio, etc.):** Jóvenes y adultos de diferentes barrios y comunas de Medellín.

Fecha: agosto 2 **Horario:** sábado 9am a 1 p.m. **Lugar:** Teatro Oficina Central de los sueños.

Propósito del proceso:

Reconocer e investigar los géneros de la comedia para encontrar un tema

Propósito de la jornada:

Realización de bitácoras de trabajo.

Exploración corporal, gestual y escénica de posibles personajes para el montaje 2025.

Tiempo	Momentos	Descripción de las actividades	Responsable y recursos
45-60 minutos	1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y afiliación	Socialización de la agenda del día. Diligenciamiento de asistencia. Estudio y lectura de la teoría de Jacques lecoq. Proponer la elaboración de la bitácora	Responsable: Artista formador. Integrantes. Materiales: Texto método lecoq :El teatro que nace del cuerpo .
60 minutos	2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas	Ejercicios y juegos escénicos para el calentamiento y la activación corporal, vocal y creativa. Ejercicios planteados en la teoría de lecoq	Responsable: Artista formador. Materiales: Música.
60 minutos	3. Ampliación conceptual y experiencial	Exploración escénica con personajes y situaciones de la comedia del arte .	Responsable: Artista formador. Materiales:

Guía pedagógica y didáctica

DESCANSO (sugerido en el intermedio de las actividades. Depende del tipo de población, de la extensión de la jornada y tipo de técnicas empleadas)			
30-45 minutos	4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la proyección en la acción)	Muestra de ejercicios realizados con personajes de la comedia del arte basados en la teoría de lecoq	Responsable: Todos Materiales:
15-20 minutos	5. Valoración	Evaluación círculo de la palabra, reflexiones de los ejercicios y experiencia desde la práctica y consignación de impresiones en la bitácora.	Responsable: Todos Materiales: Bitácoras

Guía 3

Fecha: Agosto 9 **Horario:** Sábado 9am a 1pm pm. **Lugar:** Teatro Oficina Central de los sueños.

Propósito del proceso:

Reconocer e investigar los géneros de la comedia para encontrar un tema

Propósito de la jornada:

Continuar en el estudio e investigación de los géneros de la comedia

Tiempo	Momentos	Descripción de las actividades	Responsable y recursos
15-20 minutos	1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y afiliación	Presentación de la jornada de trabajo. Exploración de la técnica de la impro . Exploración desde la práctica los personajes de la comedia del arte.	Responsable: Todos Materiales:

Guía pedagógica y didáctica

20 – 30 minutos	2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas	Sumando los hallazgos encontrados en el encuentro anterior referente a la teoría de lecoq , se le propone a los participantes hacer una estructura de acciones físicas a manera de cardumen para trabajar los personajes de la comedia del arte .	Responsable: Artista formador Materiales: Vestuario , música incidental
30-45 minutos	3. Ampliación conceptual y experiencial	Estudiando a lecoq y su teoría de creación escénica a partir del cuerpo , nos encontramos con su estudio del Bufón y nos proponemos estudiarlo a profundidad	Responsable: Todos Materiales: Bitácoras.
DESCANSO (sugerido en el intermedio de las actividades. Depende del tipo de población, de la extensión de la jornada y tipo de técnicas empleadas)			
20 – 30 minutos	4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la proyección en la acción)	Socialización de las improvisaciones propuestas por los chicos.	Responsable: Todos. Materiales: Espacio escénico vestuario
20 – 30 minutos	5. Valoración	Círculo de la palabra para plasmar impresiones de la jornada en las bitácoras de trabajo.	Responsable: Todos Materiales: Bitácoras.

Guía 4

Fecha: Agosto 16
Central de los sueños.

Horario: sábado 9am a 1 p.m. **Lugar:** Teatro Oficina

Propósito de la jornada:

Guía pedagógica y didáctica

Improvisaciones escénicas para comenzar a definir algunos momentos escénicos y comprobar desde la praxis el personaje del Bufón.

Tiempo	Momentos	Descripción de las actividades	Responsable y recursos
15 Minutos	1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y afiliación	Saludo Asistencia Presentación de la jornada Presentación de la investigación de cada participante del personaje del Bufón.	Responsable: Artista formador Materiales: Investigación de los participantes
45 - 60 minutos	2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas	A partir de la provocación del Bufón y la voz colectiva de los participantes quienes deciden abordar el tema de la guerra iniciamos desde el cuerpo y la investigación explorar los cuerpos desde lo grotesco y lo deforme ,	Responsable: Todos Materiales: Material teórico de investigación Lecoq Bitácoras
60-90 minutos	3. Ampliación conceptual y experiencial	Improvisaciones relacionadas con la lectura de los conceptos sobre el Bufón de Lecoq. Investigación sobre la guerra en el mundo, y la pregunta por el cuerpo en la guerra.	Responsable: Todos 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)			
30-45 minutos	4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la proyección en la acción)	Muestra de ejercicios sobre el cuerpo de la guerra y el cuerpo del Bufón	Responsable: Todos Materiales:
15-30 minutos	5. Valoración	Círculo de la palabra , reflexiones de la experiencia , de la investigación , preguntas y compromisos .	Responsable: Todos Materiales: Bitácoras.

Guía pedagógica y didáctica

Guía 5

Fecha: Agosto 23 **Horario:** sábados 9am a 1 p.m. **Lugar:** Teatro Oficina Central de los sueños.

Propósito de la jornada:

Empezar a escribir a partir de una provocación de escritura creativa la palabra del bufón



Guía pedagógica y didáctica

Tiempo	Momentos	Descripción de las actividades	Responsable y recursos
20 – 30 minutos	1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y afiliación	Plan de trabajo de la jornada. Exploración de la dramaturgia a través de ejercicios de escritura creativa partiendo del tema de la guerra y la verdad del bufón.	Responsable: Artista formador Materiales: Ejercicios de escritura creativa a partir de una imagen generadora
90-120 minutos	2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas	A partir de la búsqueda que se ha hecho a través del cuerpo y la teoría de lecoq sobre el Bufón , iniciamos la búsqueda de la dramaturgia	Responsable: Todos Materiales:
	3. Ampliación conceptual y experiencial	basados en la teoría de Lecoq sobre el bufón, las propuestas de improvisación teatral bosándonos en el tema de la guerra	Responsable: 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)			
30 – 60 minutos	4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la proyección en la acción)	Almuerzo tipo pic-nic para compartir la experiencia vivida en el museo.	Responsable: Todos Materiales: Cocas y fiambres
	5. Valoración		Responsable: Materiales:

Guía 6

Guía pedagógica y didáctica

Fecha: Agosto 30
Central de los sueños.

Horario: sábados 9am a 1 p.m. **Lugar:** Teatro Oficina

Propósito de la jornada:

Desarrollar elementos actorales y de montaje del inicio del ejercicio teatral a proyectar en el final del proceso 2025

Tiempo	Momentos	Descripción de las actividades	Responsable y recursos
15 minutos	1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y afiliación	Saludo Asistencia Presentación de la jornada.	Responsable: Artista formador Materiales:
45-60 minutos	2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas	Trabajo reflexivo en la bitácora sobre las emociones.	Responsable: Artista formador Materiales: Cartulina, colores, bitácora.
30-60 minutos	3. Ampliación conceptual y experiencial	Trabajo actoral con los resultados de la actividad anterior.	Responsable: Todos. 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)			
60-90 minutos	4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la proyección en la acción)	Exploración actoral y de montaje del inicio del montaje del cuento “El ahogado más hermoso del mundo” de García Márquez, que será los que vamos a proyectar en el final de este proceso.	Responsable: Todos Materiales:
30-45 minutos	5. Valoración	Socialización de la exploración anterior y evaluación oral del trabajo del día. Consignación en bitácoras.	Responsable: Todos Materiales: Bitácoras

Guía pedagógica y didáctica

Nota: 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 cuenta 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.

Guía pedagógica y didáctica

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

Guía pedagógica y didáctica

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)