Bitácora

Sistematización de la experiencia

DATOS DE CONTEXTO

Red: Creación Escénica **Énfasis (lote):** 10/ Teatro Experimental
Laboratorio de Creación (Grupo): laboratorio Villa del Socorro
Participantes (Comuna, Barrio, etc.): Niños y niñas de 8 a 10 años, de grado tercero, de Vila del Socorro, Comuna 2
Fecha: agosto 2026 **Horario:** día jueves de 11:00 am – 2:00 pm **Lugar:** Institución Educativa Villa del Socorro – sede FIDEL ANTONIO SALDARRIAGA
Artista Formador: Julian Urrego Atehortua

1. OBSERVACIONES PROCESO DE EXPLORACIÓN ARTÍSTICA

Durante agosto el laboratorio continuó ampliando el repertorio expresivo construido en julio. El proceso avanzó desde cuerpo, objeto, narración y paisaje sonoro hacia máscara, construcción visual del personaje, espacialidad corporal, juego de persecución e improvisación de situaciones creadas con elementos cotidianos del aula.

Se mantiene como principio metodológico que la muestra final no se imponga de manera anticipada. Cada ejercicio funciona simultáneamente como experiencia formativa y como observación diagnóstica: permite reconocer qué lenguajes, capacidades e intereses aparecen en el grupo y cuáles pueden convertirse posteriormente en material de puesta en escena.

El juego continúa siendo el principal vehículo pedagógico. Las referencias teatrales sirven al artista formador para comprender y orientar lo que ocurre, pero se traducen a consignas concretas y apropiadas para niños de 8 a 10 años.

2. REFLEXIÓN ASPECTOS SOCIO CULTURALES DEL GRUPO Y FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES (IMAGINACIÓN, PENSAMIENTO CRÍTICO, DISFRUTE, PRÁXIS ÉTICA, AFILIACIÓN, SENSIBILIDAD, APROPIACIÓN DE LA REALIDAD DEL TERRITORIO Y LAS FORMAS DE INCIDIR EN ÉL, DESDE EL ARTE …)

SESIÓN 4 – 3 DE AGOSTO DE 2026

La máscara y la construcción de otro cuerpo: identidad, gesto, movimiento y personaje

La sesión estuvo enfocada en la máscara como elemento de transformación y construcción del personaje. Se compartieron referentes visuales e información sencilla sobre máscaras, sus usos rituales y teatrales y algunos términos propios del lenguaje escénico. A través del computador se observaron diferentes máscaras y se conversó sobre algunas de sus historias y características.

Antes del trabajo plástico se realizó la activación corporal. Los niños caminaron por el espacio y retomaron el ejercicio del cardumen, buscando desplazarse como una unidad. Posteriormente se colocó una tela translúcida sobre el grupo y se mantuvo la premisa de que todos debían permanecer dentro de ella mientras avanzaban. Se presentaron dificultades de coordinación, precisamente útiles para

evidenciar la necesidad de mirar, ajustar el ritmo propio y reconocer las decisiones del colectivo.

Construcción colectiva de elementos de la máscara

Se prepararon papeles de distintos colores, marcadores, lápices y cinta doble faz. Cada color correspondía inicialmente a una parte del rostro: azul para cabellos, amarillo para narices, verde para cejas y naranja para bocas. Las hojas circularon por el grupo y cada niño produjo distintas opciones. Posteriormente las piezas fueron recortadas y compartidas.

Cada participante seleccionó las cejas, boca, nariz y cabello que más le interesaban y los combinó para construir un rostro propio. Algunos complementaron las máscaras con color. La actividad permitió comprender que elegir, combinar y transformar materiales también constituye una acción creativa.

Máscara, cuerpo y personaje

Una vez construidas las máscaras se trabajó sobre la pregunta de cómo debía modificarse el cuerpo cuando el rostro ya proponía una identidad diferente. Se introdujeron, de manera sencilla, referencias físicas de la Commedia dell'Arte, especialmente Zanni y Pulcinella, para observar cómo un personaje puede poseer una manera particular de caminar, reaccionar y ocupar el espacio.

El propósito no fue enseñar técnicamente la Commedia dell'Arte ni aplicar un entrenamiento adulto. Se utilizó como referente para ampliar el gesto y hacer evidente que, al utilizar máscara, postura, ritmo, desplazamiento y movimiento

corporal adquieren mayor responsabilidad comunicativa. Esta lectura dialoga con pedagogías de máscara asociadas a Jacques Lecoq, donde el trabajo corporal adquiere especial importancia cuando el rostro deja de ofrecer toda la información expresiva.

Trabajo en parejas

Los niños trabajaron posteriormente en parejas. Uno realizaba los movimientos del personaje utilizando la máscara y el otro narraba quién era ese personaje. La actividad relacionó acción corporal y narración: el movimiento podía provocar información verbal y la narración podía ampliar aquello que el cuerpo estaba proponiendo.

La máscara permitió introducir de manera concreta la diferencia entre el comportamiento cotidiano y la construcción de una identidad ficcional. Para el niño, el principio puede expresarse de forma sencilla: al entrar en escena puedo construir un personaje que camina, mira, reacciona y se relaciona de una manera diferente a la mía.

Proyección hacia la muestra final

La sesión incorporó máscara, personaje y corporalidad ampliada al archivo creativo del laboratorio. No se define todavía que la muestra final sea un espectáculo de máscaras, pero aparece una posibilidad importante: construir escenas en las que la transformación visual y corporal reduzca la dependencia de textos extensos y permita combinar cuerpo, objeto, narración, sonido e imagen.

La cohesión grupal continúa siendo una necesidad. El cardumen bajo la tela mostró que el grupo todavía debe aprender a reconocer que una decisión individual modifica la composición completa. Este aspecto deberá seguirse trabajando de cara a una muestra con un número amplio de participantes.

FOTOS

SESIÓN 5 – 6 DE AGOSTO DE 2026

Del relato a la imagen: cuerpo, personaje, ilustración y atmósfera sonora

La actividad central retomó el libro álbum El río de colores, material utilizado previamente para la creación de paisajes sonoros. En esta oportunidad se profundizó en el relato mediante cuerpo, gesto, observación de ilustraciones, dibujo y conversación sobre los personajes.

Criaturas, animales y transformación corporal

La sesión comenzó con desplazamientos por el espacio. Los niños exploraron criaturas, bichos y animales: cómo caminaban, qué gestos tenían, qué sonidos producían, cómo utilizaban cabeza, piernas y torso y qué velocidades podían caracterizarlos. La consigna permitió retomar niveles, desplazamientos y transformación corporal desde una situación lúdica.

El ejercicio continúa la búsqueda de un cuerpo diferente al cotidiano. Desde la mirada del formador puede relacionarse con principios de preexpresividad de Eugenio Barba, no como entrenamiento aplicado literalmente a los niños, sino

como referencia para observar cómo cambios de equilibrio, velocidad, postura y organización corporal producen una presencia escénica distinta.

Lectura del libro álbum y elección de personaje

Se realizó la lectura de El río de colores mostrando las ilustraciones a medida que avanzaba la narración. Cada niño recibió papel y utilizó sus lápices de colores para dibujar el personaje que más le hubiera llamado la atención. El propósito no fue evaluar técnica plástica, sino hacer visible qué elementos de la historia permanecían en la imaginación de cada participante.

Los dibujos se ubicaron alrededor del salón y se realizó un recorrido colectivo a manera de exposición. Posteriormente cada niño explicó qué personaje había escogido y por qué. Este momento permitió trabajar memoria, expresión verbal, elección y argumentación sencilla, además de ofrecer al artista formador información sobre las imágenes y personajes que generan mayor interés.

Atmósfera sonora y reflexión

Se retomó la construcción de atmósferas sonoras asociadas al cuento. El relato pasó así por varios lenguajes: cuerpo, sonido, imagen, dibujo y palabra. La sesión cerró con una conversación sobre las razones por las cuales determinados personajes habían resultado significativos para los participantes.

Los dibujos se consideran parte del archivo creativo del laboratorio. Junto con monigotes, movimientos, voces, sonidos y máscaras, permiten observar

recurrencias y posibles materiales para el montaje sin asumir que el resultado final deba ser una adaptación literal del cuento.

FOTOS

SESIÓN 6 – 20 DE AGOSTO DE 2026

Espacialidad corporal, juego de persecución e improvisación con el mundo cotidiano

La sesión del 20 de agosto se desarrolló completamente en el salón de la profesora Gladys. El trabajo se concentró en espacialidad corporal, contacto y percepción del cuerpo, activación mediante juego tradicional e improvisación de situaciones creadas a partir de los objetos disponibles en el aula.

Cuerpo, suelo y relación con el compañero

La jornada incluyó ejercicios en el suelo orientados por el artista formador. Algunos niños se ubicaban acostados de espaldas mientras otros realizaban desplazamientos y rotaciones sobre o en relación con ellos, bajo acompañamiento y control de la actividad. Posteriormente se realizó un momento de relajación con todo el grupo en el suelo.

Estos ejercicios buscaron ampliar la percepción del cuerpo y del espacio cercano, modificar la relación habitual con la verticalidad y fortalecer atención, confianza y conciencia del compañero. Por tratarse de población infantil, el acompañamiento del formador y el establecimiento de reglas claras de cuidado son indispensables en cualquier ejercicio que implique proximidad o contacto corporal.

La chucha congelada: juego tradicional como entrenamiento escénico

Se incorporó el juego de la chucha en su variante congelada. En el contexto colombiano y particularmente antioqueño, la chucha o la lleva forma parte de los juegos tradicionales infantiles de persecución. Investigaciones y recopilaciones locales documentan diferentes variantes, incluida la chucha congelada, en la que el participante tocado debe detenerse hasta que se cumpla la regla establecida para continuar.

Dentro del laboratorio el juego no se utilizó solamente como recreación. La persecución exige correr, esquivar, reconocer trayectorias, reaccionar ante cambios inesperados y leer permanentemente la ubicación de los demás. La variante de congelarse agrega control inhibitorio: el niño pasa rápidamente del desplazamiento a la inmovilidad y debe sostener la consigna.

Pedagógicamente, los juegos de persecución son utilizados en educación física infantil para desarrollar habilidades locomotoras, escucha, respuesta a señales, detención, persecución y evasión. En el ámbito teatral estas mismas cualidades pueden ponerse al servicio de la presencia escénica: reacción, atención periférica, disponibilidad corporal, control del impulso y relación con el espacio.

El uso de la chucha tiene además una pertinencia territorial. No se introduce únicamente un ejercicio técnico externo; se recupera un juego reconocible dentro de la cultura infantil colombiana y se transforma en herramienta de entrenamiento para la escena.

Tres situaciones para improvisar

Después del trabajo corporal se organizaron tres situaciones diferentes para desarrollar pequeñas improvisaciones. Los niños recibieron un tiempo para planear y resolver las escenas con los recursos disponibles en el salón. Las premisas fueron: una empresa con jefe y empleados; un paseo con guía y turistas; y una familia conformada por adultos e hijos dentro de una situación determinada. No se les indicó específicamente que debían utilizar los objetos del aula de una manera teatral. Sin embargo, los propios participantes comenzaron a transformar aquello que tenían a la mano y a construir sus escenas alrededor del contexto escolar.

La empresa: de los bolsos a un almacén

Uno de los grupos transformó la situación de la empresa en un negocio relacionado con bolsos. Los bolsos de los compañeros fueron organizados como productos en un anaquel improvisado y los niños distribuyeron funciones: vendedor, secretaria, cajero y clientes. El objeto cotidiano dejó temporalmente de ser solamente una pertenencia escolar y adquirió una función dentro de la ficción.

El paseo: el salón se convierte en autobús y museo

Otro grupo utilizó las sillas para construir un autobús imaginario. Los participantes asumieron el papel de turistas y una niña tomó la función de guía. El recorrido terminaba en un supuesto museo construido con el propio salón de clase, donde la guía presentaba el escritorio de la profesora y los pupitres como si fueran piezas de exposición.

Esta solución evidenció una capacidad importante: no necesitar otro espacio para imaginar otro lugar. El aula permanecía físicamente igual, pero mediante la convención teatral podía convertirse primero en autobús y posteriormente en museo.

La familia: la experiencia escolar como material dramático

El tercer grupo tomó la situación familiar y la relacionó espontáneamente con una entrega de notas. Los niños construyeron una escena en la que padres y madres llegaban al colegio para conocer los resultados académicos de sus hijos.

Resulta significativo que, sin recibir la premisa de representar específicamente el colegio, los tres grupos recurrieran a elementos de su experiencia inmediata. La escuela apareció como fuente de personajes, espacios, objetos y situaciones. Esto muestra que los niños comienzan a comprender que el material teatral no tiene que provenir siempre de historias lejanas: también puede surgir de aquello que conocen y observan diariamente.

Improvisación, juego dramático y recursividad

Las tres situaciones funcionaron como ejercicios de improvisación y juego dramático. La consigna ofrecía un marco, pero los participantes debían decidir quiénes eran, qué estaba sucediendo, cómo organizar el espacio, qué objetos utilizar y cómo hacer comprensible la situación para quienes la observaban.

Esta lógica dialoga nuevamente con los juegos teatrales de Viola Spolin: plantear un problema concreto que debe resolverse mediante acción, atención al

compañero y relación con el entorno. También permite observar principios elementales de dramaturgia: situación, roles, espacio, acción y relaciones.
La transformación de bolsos en mercancía, sillas en autobús y aula en museo constituye además una primera aproximación al uso simbólico del objeto y del espacio. El niño aprende que en teatro una cosa puede representar otra siempre que la acción y la convención construyan con claridad esa posibilidad.

Diagnóstico del artista formador

La sesión permitió observar creatividad, recursividad, capacidad de organización, distribución espontánea de roles, escucha y comprensión de la convención teatral. También mostró qué participantes proponen con mayor facilidad, cuáles organizan al grupo, quiénes encuentran usos inesperados para los objetos y quiénes necesitan todavía mayor acompañamiento para desarrollar una acción más allá de la primera idea.

La aparición espontánea del universo escolar constituye información valiosa para la construcción del resultado final. No significa que la muestra deba desarrollarse necesariamente en una escuela, pero evidencia que el contexto cotidiano de los participantes posee un potencial dramático que puede aprovecharse en futuras exploraciones.

FOTOS

3. REFLEXIÓN PEDAGÓGICA Y PROYECCIÓN DEL MONTAJE

Bitácora

Sistematización de la experiencia

Las sesiones desarrolladas hasta el 20 de agosto muestran una ampliación progresiva del lenguaje del laboratorio. A los recursos construidos en julio se suman máscara, transformación visual, dibujo, espacialidad corporal, juego tradicional, improvisación y resignificación de objetos y espacios cotidianos.

El proceso comienza a mostrar que los niños responden especialmente bien cuando reciben una premisa concreta pero conservan margen para decidir cómo resolverla. La función del artista formador no es definir cada resultado, sino construir condiciones para que las soluciones de los participantes puedan aparecer, ser observadas y posteriormente organizadas teatralmente.

Para la muestra final se consolidan varias líneas posibles: cuerpo colectivo, objetos animados y resignificados, máscara, narración, atmósferas sonoras, transformación del espacio e improvisaciones nacidas de experiencias cercanas. Aún no corresponde cerrar una dramaturgia definitiva; sí comienza a ser posible reconocer qué herramientas poseen mayor potencia para este grupo.

La sesión del 20 de agosto aporta una pista especialmente relevante: el mundo cotidiano de los niños puede convertirse en material de creación. La escuela, los bolsos, las sillas, el escritorio, los roles adultos que observan y las situaciones familiares pueden ser transformados mediante ficción. Esto acerca la creación a su propia experiencia y permite que la muestra final no sea únicamente algo aprendido, sino también algo construido desde su mirada.

4. OBSERVACIONES PARTICULARES DEL ARTISTA FORMADOR

La cohesión grupal continúa siendo un eje transversal. Los ejercicios colectivos han mostrado avances, pero también dificultades que deben seguir trabajándose. El juego de persecución, los cardúmenes y las composiciones grupales permiten entrenar atención periférica, reacción y conciencia del otro de una manera adecuada para la edad.

La utilización exclusiva del salón de la profesora Gladys durante la sesión del 20 de agosto confirmó nuevamente la necesidad de adaptar los ejercicios a un espacio reducido. Sin embargo, las improvisaciones mostraron que esta limitación también puede convertirse en estímulo creativo cuando los participantes aprenden a resignificar los elementos disponibles.

Hasta este corte, el proceso evidencia un tránsito desde el juego espontáneo hacia una comprensión progresiva de la convención escénica. Los niños empiezan a reconocer que un cuerpo puede transformarse, un objeto puede representar otra cosa, un salón puede convertirse en otro lugar y una experiencia cotidiana puede organizarse como una escena.

El reto de las próximas sesiones será comenzar a seleccionar, combinar y repetir algunos de estos hallazgos para que dejen de ser únicamente ejercicios aislados y puedan convertirse en material consciente de composición para la muestra final.

5. REFERENTES DE APOYO PARA LA SISTEMATIZACIÓN

- Viola Spolin: juegos teatrales como resolución de problemas escénicos mediante experiencia, acción y relación grupal.

- Eugenio Barba: nociones de preexpresividad utilizadas por el artista formador como referencia para observar organización corporal y presencia escénica, adaptadas pedagógicamente a la edad del grupo.
- Jacques Lecoq y pedagogías de máscara: la máscara como herramienta que desplaza atención hacia cuerpo, gesto, postura y movimiento.
- Commedia del Arte: personajes físicos como Zanni y Pulcinella utilizados como referentes sencillos para ampliar y diferenciar la corporalidad.
- Juego tradicional colombiano de la chucha o la lleva: juego de persecución con múltiples variantes, incluida la chucha congelada; utilizado aquí como herramienta para desplazamiento, evasión, reacción, detención y percepción espacial.
- Juego dramático e improvisación: construcción de situaciones mediante roles, objetos cotidianos, convención espacial y decisiones colectivas.