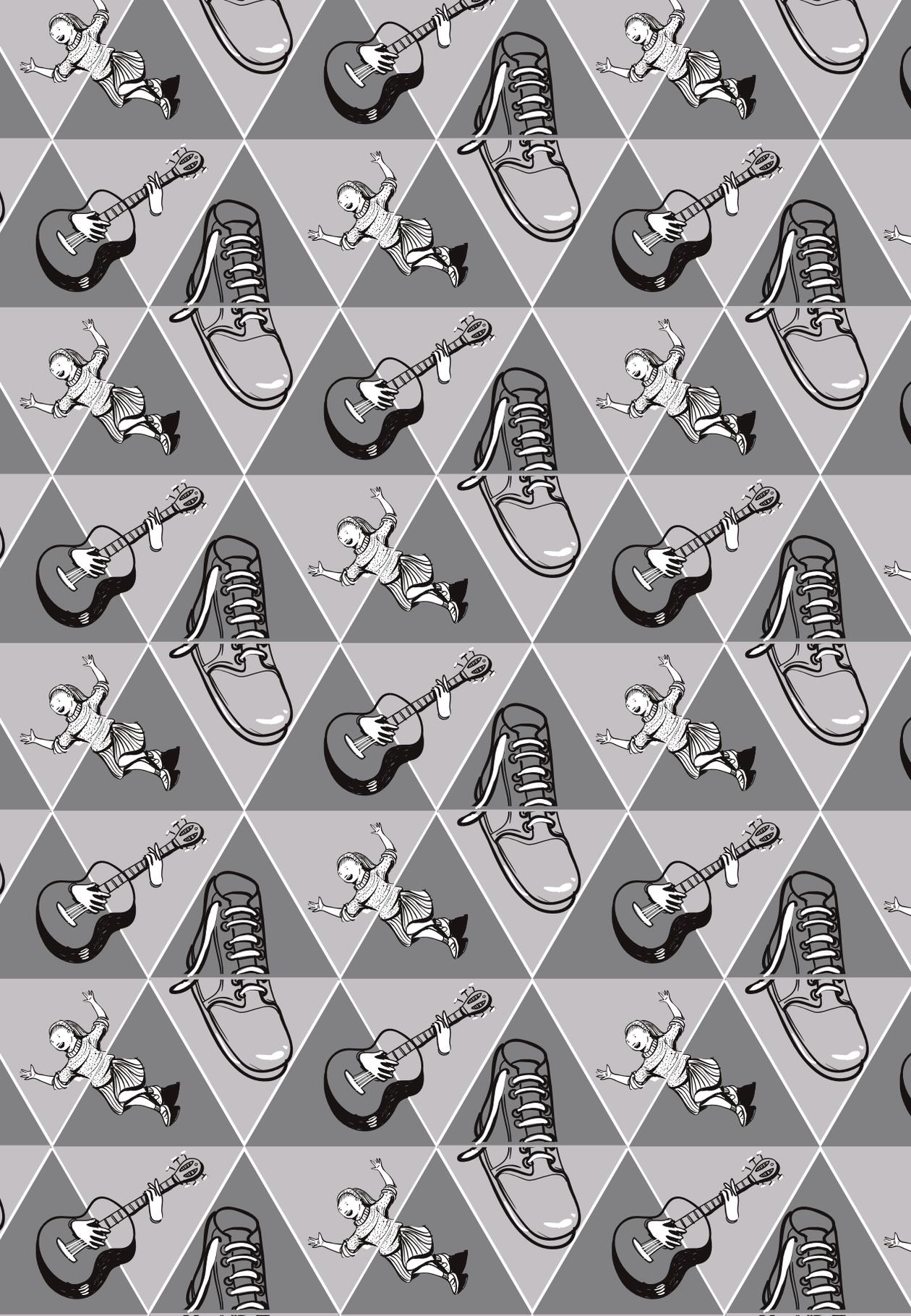


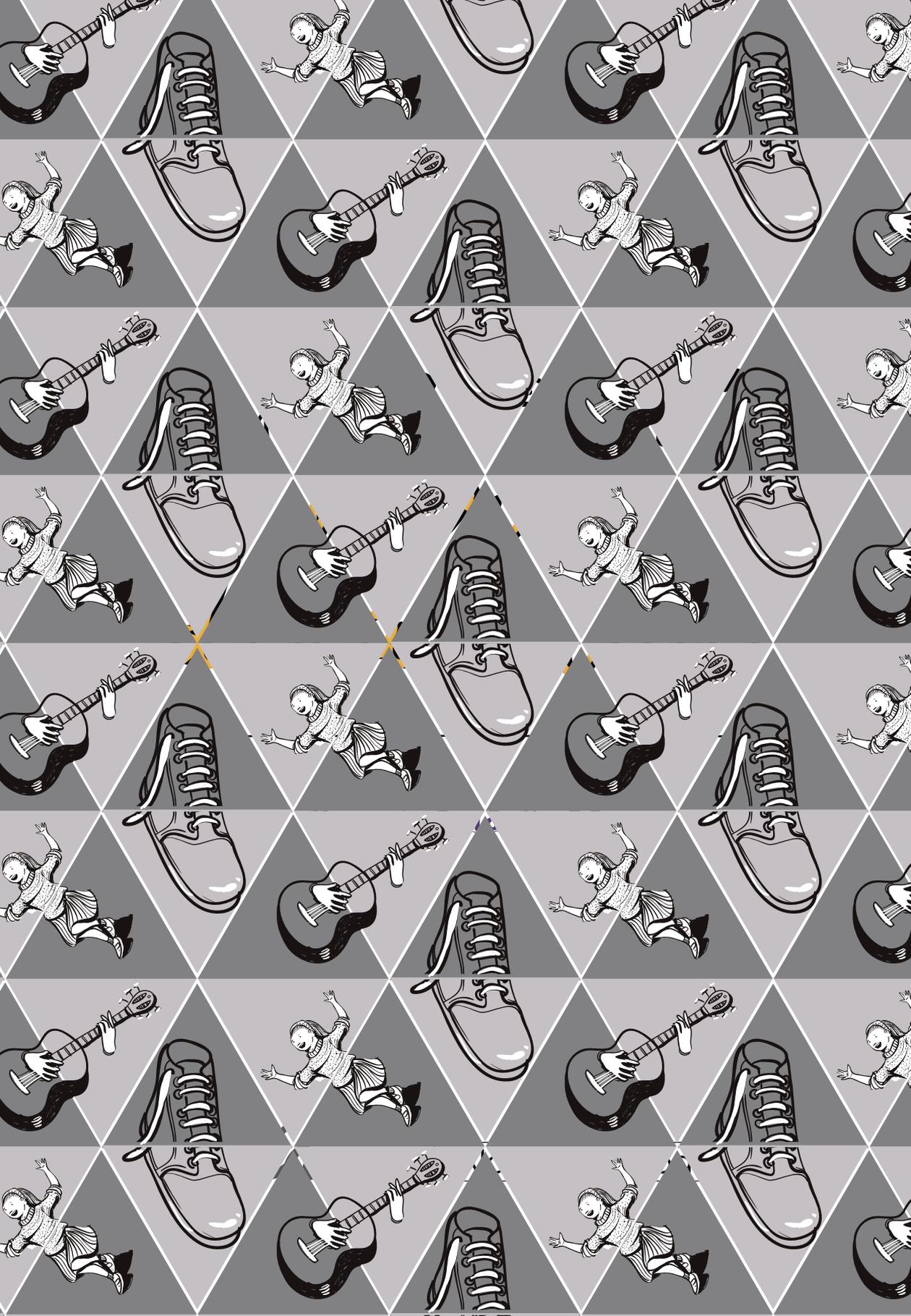
14 MODELOS  
para  
desarmar:

Programa Crea



Alcaldía de Bogotá







14 MODELOS

para  
desarmar

---

Programa Crea

crea

Alcaldía de Bogotá

### **Alcaldía de Bogotá**

Enrique Peñalosa Londoño  
*Alcalde de Bogotá*

### **Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte**

María Claudia López Sorzano  
*Secretaria de Cultura,  
Recreación y Deporte*

### **Instituto Distrital de las Artes-Idartes**

Juliana Restrepo Tirado  
*Directora general*

Jaime Cerón Silva  
*Subdirector de las Artes*

Lina María Gaviria Hurtado  
*Subdirectora de  
Equipamientos Culturales*

Marcela Trujillo Quintero  
*Subdirectora de Formación  
Artística*

Liliana Valencia Mejía  
*Subdirectora Administrativa  
y Financiera*

---

### **Programa Crea**

Leonardo Garzón Ortiz  
*Coordinador general*

Nancy Leyva González  
*Coordinadora territorial*

Alejandro Quintero Coral  
*Coordinador administrativo  
y financiero*

Miguel Andrés Salas Castro  
*Coordinador del sistema de  
información*

Francisco Tapiero Jiménez  
*Coordinador de circulación*

Juan Camilo Bautista  
*Coordinador de  
infraestructura*

Edwin Acero Robayo  
*Coordinador pedagógico*

María Fernanda Gómez  
*Asesora pedagógica en el  
área de Arte Dramático*

William Durán Suárez  
*Asesor pedagógico en el área  
de Música*

Jenny Caraballo Camargo  
*Asesora pedagógica en el  
área de Danza*

Leonardo Villamizar  
Villamizar  
*Asesor pedagógico en el área  
de Audiovisuales*

Constanza Martínez  
Camacho  
*Asesora pedagógica en el  
área de Literatura*

Lía García

*Asesora pedagógica en el  
área de Artes Plásticas y  
Visuales*

Carlos Enrique Pérez  
Jaramillo

*Asesor pedagógico en el área  
de Artes Electrónicas*

Juliana Escobar Cuéllar  
*Orientadora de investigación  
y publicaciones Programa  
Crea*

Juliana Escobar Cuéllar,  
Constanza Martínez y  
Edwin Acero

*Comité editorial  
Programa Crea*

**14 modelos para desarmar**

*© Instituto Distrital de las  
Artes-Idartes*

*Programa Crea, Formación  
y Creación Artística*

*Subdirección de Formación  
Artística*

*Mayo de 2019*

**Oficina Asesora de  
Comunicaciones**

Yinna Alexandra Muñoz  
*Asesora de Comunicaciones*

María Barbarita Gómez  
Rincón

*Coordinación editorial*

Alejandra Muñoz  
*Corrección de estilo*

José Manuel Valero  
*Artista formador del área de  
Artes Plásticas del Programa  
Crea*

*Portada, guardas e  
ilustraciones interiores*

Mónica Loaiza y Jimena  
Loaiza  
*Diseño y diagramación*

ISBN (impreso): 978-958-  
5487-66-6

ISBN (pdf): 978-958-5487-  
67-3

Impresión: Unión Temporal  
Idartes 2018

Impreso en Colombia

Centros de Formación  
Artística Crea

Carrera 8 # 15-46, piso 3  
(57+1) 379 57 50

<http://www.crea.gov.co/>  
[contactenos@idartes.gov.co](mailto:contactenos@idartes.gov.co)



# Contenido



11

Presentación

Juliana Restrepo Tirado

---

13

Prefacio: Un cielo azul como el arte

Edwin Acero Robayo

---

17

Exploración con cartón reciclado

Luis Castañeda

---

25

Taller de creación de videojuegos

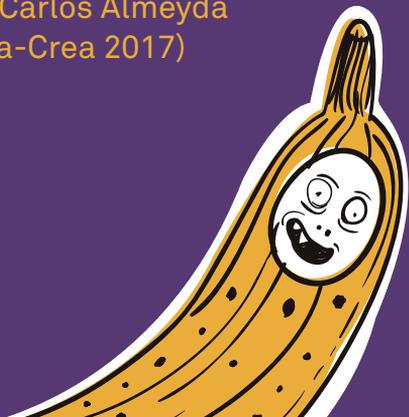
Daniel Alejandro Rodríguez García

---

33

Memoria, guion e imagen

Sonia González y Carlos Almeyda  
(Creación Literaria-Crea 2017)



41

**Derribando imaginarios.**

Yeisson Gil, Daniel Rivera, Clara Camacho y Leonardo Ruiz

---

51

**La voz cantada: Comunicación sensible y afectiva.**

Esteeven Niño Durán, David Montaña, Raúl González, Diana Blanco, John Pulido, Jorge Duarte y Jonathan Gutiérrez

---

61

**Cuerpos flexibles, cuerpos atentos: Cuerpos creativos.**

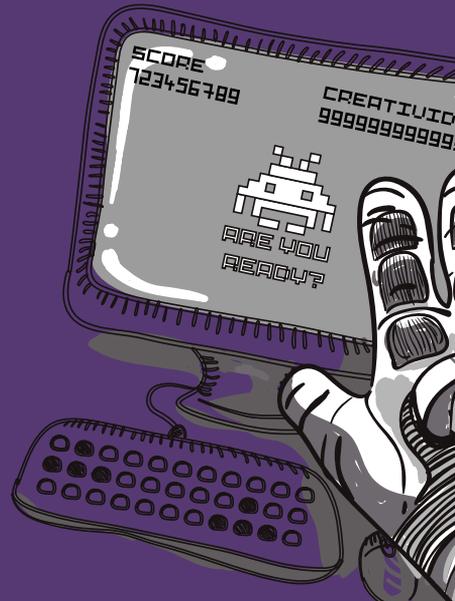
Diana León

---

73

**La oreja del emisor: ¡Vamos a comunicar!**

María Camila Caballero Páez, Carolina Peñuela Pinto, David Useche González y Felipe Camacho Otero







# Presentación

JULIANA  
RESTREPO TIRADO

DIRECTORA GENERAL DEL  
INSTITUTO DISTRITAL DE LAS  
ARTES-IDARTES

Es indudable el impacto que tiene la formación artística ofrecida por la Alcaldía de Bogotá a través del Instituto Distrital de las Artes-Idartes y su Programa Crea. La formación artística fortalece la creación en la ciudad y construye ciudadanías con un sentido crítico, poético y sensible de la realidad. La sensibilidad estética, la expresión simbólica y el desarrollo de habilidades propias de las artes se constituyen como conceptos fundamentales de la formación artística del programa, cuya impronta se reconoce por el valor conferido a los aspectos emocional, corporal, intelectual y creativo.

Los encargados de la formación artística conforman un equipo profesional que articula de manera innovadora el arte, la pedagogía y la sociedad. Los artistas formadores de las distintas áreas artísticas materializan conceptos, teorías y orientaciones pedagógico-artísticas en acciones creativas con los participantes de los talleres y los escenarios desarrollados en el marco del Programa Crea. Así, a través de sus propuestas y metodologías hacen visible la estructura pedagógica y artística del Idartes como un modelo interdisciplinar, flexible e innovador.

En su función de constructores de conocimiento sensible, los artistas formadores aportan nociones y prácticas renovadas sobre el arte y la sociedad, el cuerpo y el conocimiento, la sensibilidad y la realidad, permitiendo posicionar la voz del Programa Crea en los diferentes contextos de Bogotá.

Al finalizar el 2018, la cifra de 55.829 constituía el total de atenciones en las tres líneas estratégicas del programa, esto demuestra que su crecimiento es exponencial y que los índices de cobertura, satisfacción y calidad son esenciales para la vida cultural de la ciudad.

El Idartes reconoce el valor de la innovación y renovación en la formación artística, así como los procesos pedagógicos y artísticos que se desarrollan en los talleres con los beneficiarios, las muestras artísticas distritales, locales, el Festival Crea, la relación con la Secretaría de Educación del Distrito y otras entidades aliadas, y destaca el valor de las acciones que hacen posible construir una visión artística de Bogotá.

P R E F A C I O

Un cielo " "  
azul como  
el arte

EDWIN ACERO ROBAYO

COORDINADOR PEDAGÓGICO  
DEL PROGRAMA CREA

En estos tiempos el valor de la palabra es una nube pasajera, es viento débil que arrastra las pocas promesas de nuestra herencia hacia el olvido. En estos tiempos la palabra es tinta invisible. Antes, cuando nuestros abuelos eran jóvenes y las ciudades apenas nacían, el agua se recogía en cubetas y había que caminar hasta el pozo, la palabra se convertía en canción. Antes, cuando nuestros abuelos no eran abuelos cantaban para abrir los caminos, el camino es canción y la canción travesía, entonces, la palabra contenía un poder indeleble, inquebrantable, ineludible.

En estos tiempos en los que el verde de la naturaleza se pinta de cemento, en los que la palabra es arena movediza, los ríos serpientes disecadas y las ciudades casi las únicas realidades, aparecen alternativas de imaginar y crear otros colores, la necesidad de retomar el valor de la palabra, del canto, de la imagen, de la responsabilidad en la acción, del sonido que ya no estalla como bala sino como concierto de ruidos, que ya no muestran imágenes del terror de la violencia, sino imágenes de esa otra alternativa: el Arte.

El Arte con mayúscula porque aquí en el Crea las enseñanzas de los abuelos, las herencias culturales, las ciudades imaginadas, son para los niños, las niñas y los jóvenes. Creemos en nuestras visiones de una vida capaz de respetar la naturaleza y la vida. Creemos que la palabra *transformación* es una palabra demasiado larga y demasiado frágil.

La experiencia del Arte se convierte, para Crea, en una manifestación del pensamiento, de las emociones, en un amplio sentido, en el gigante de los guisantes, en Gregorio Samsa, el personaje de *La metamorfosis* de Franz Kafka, en el punto y la línea de Kandinsky, en el antihéroe Soloman, se convierte y se materializa en la razón que protegemos de las fauces del egoísmo, la individualidad y la ambición de poder.

Nuestra herencia es el canto que abre los caminos, cantamos para crear los días, caminamos para reconocer al otro, saltamos, reímos, lloramos, nos desesperamos, fracasamos y volvemos a saltar y a reír, leemos, escribimos, borramos, tachamos, dibujamos y volvemos a hacer lo mismo pero diferente; la palabra repetición nunca fue más divertida. Nuestra herencia está en nuestras acciones porque de ellas cuelgan los días siguientes, a esto le llamamos conciencia, nuestra herencia queda impresa en las canciones, en la palabra dicha, en la escrita. Nuestra herencia es guardar en la memoria los días difíciles de la historia de nuestro país pero también proyectar la felicidad y el anhelo de una vida diferente para las

generaciones que devienen en ciudadanías sensibles, creadoras y críticas.

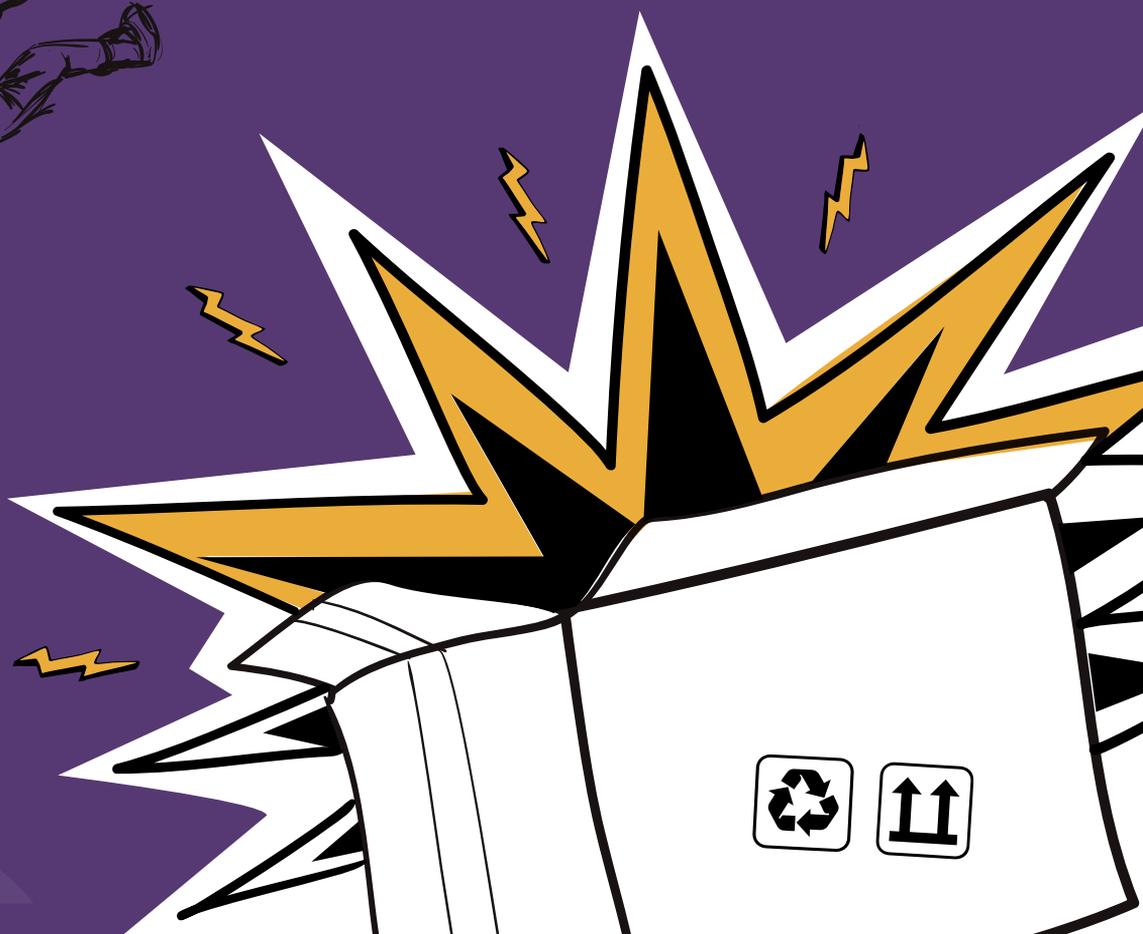
Es por esta herencia que el arte materializa la idea fragante del pensamiento, del pensamiento hecho cuerpo, del fuego que alienta las noches frías de la desesperanza. Esta edición muestra catorce propuestas de cómo el arte canta y escribe, actúa, imagina, construye y danza los más nobles propósitos humanos: reconocerse y sentirse creador.



EXPLORACIÓN

con cartón  
reciclado

LUIS CASTAÑEDA





## OBJETIVO

---

Proponer espacios interdisciplinarios de formación e intercambio de experiencias en la enseñanza de las artes que fortalezcan el hacer del artista, docente o formador de artes y la comunidad en general.



## DESCRIPCIÓN

---

Se desarrollará un taller práctico y teórico en el que se compartirán estrategias didácticas realizadas por los artistas formadores fomentando el diálogo de saberes. Con la realización práctica de un taller de cartón reciclado se parte del diseño de piezas mediante un ejercicio de garabateo para luego construir la pieza en volumen con cartón reciclado. El taller finalizará con un relato literario del personaje creado por cada artista formador, implementando estrategias de recolección de la información que surja en el proceso.

El taller Creando con cartón reciclado propone varias sesiones para trabajar problemáticas de relaciones personales, familiares y de consumo de sustancias psicoactivas y para propiciar un encuentro con el otro. A medida que el proceso avanza, con la construcción de personajes (garabateo) se va creando una historia fantástica atribuida al personaje; luego se dialoga sobre los papeles de los participantes en la historia; después se crea el personaje en tres dimensiones con cartón reciclado y por grupos se discute qué valores o antivalores tendrá y cómo resolverá las preguntas y retos que planteará el grupo. Para terminar, con la concertación de posibles finales en la historia del personaje en cartón reciclado, todos los participantes se comprometen con la realización de una parte del proceso de acuerdo con sus habilidades.



## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Espacio con mesas, sillas y tablero.
- Cinco pistolas de silicona gruesa y siliconas.
- Vinilos de varios colores.
- Lápices y colores.
- Hojas de tamaño carta.
- Tijeras y bisturí.
- Cartón reciclado.
- Pinceles de varios tamaños.





## METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Este taller se convierte en una herramienta pedagógica que el docente, profesor o artista formador puede utilizar para desarrollar diferentes contenidos conceptuales y más que todo procedimentales en el caso de las artes. El participante encuentra habilidades motoras finas y gruesas que le permitirán fortalecer otros aspectos como la lateralidad, la percepción espacial y la psicomotricidad.



### PASO A PASO



#### Presentación de los participantes

En los contextos sociales, culturales y educativos los individuos que participan en propuestas artísticas tienen muchos saberes que pueden contarnos para adaptar las actividades.



#### Conocimiento y familiarización con las propiedades intrínsecas del material

Se propone acercar la técnica de la exploración del trabajo con cartón de forma gradual, de lo más sencillo a lo más complicado, en lo que se refiere a los dobleces que se deben realizar, y elaborar algunas figuras que servirán de apoyo al trabajar en diversas áreas del conocimiento, cortes, pliegues y rasgados que se pueden hacer con este material.



#### Ejercicio de garabateo y construcción de personaje con hojas bloc y lápices de colores

En una hoja de papel bloc, con un lápiz hacer una raya continua con muchas formas en toda la hoja, al observar estos trazos encontraremos un personaje o una figura que el participante identificará y le dará forma con lápices de colores;



siempre saldrán personajes, animales o personajes raros.

### Construcción de historia narrativa sobre el personaje encontrado

Al tener claro qué forma o personaje salió de ese garabateo se hará una narración con preguntas motivadas por el tallerista sobre la procedencia del personaje, por qué llega a nuestro entorno, cómo apareció y preguntas como, por ejemplo, de qué planeta viene, que motiven a los participantes del taller a escribir historias ficticias o narraciones de realidades que inspiren la creación de este personaje.

### Diseño, corte y creación del personaje en cartón reciclado en tres dimensiones

Motiva al estudiante a ser creativo, ya que puede desarrollar sus propios modelos, perfeccionar otros y encontrar la conexión con otras áreas como la geometría. Al pasar a cartón a este personaje, los participantes lo cortan y lo pegan en varias piezas, puede ser una sobre otra, o buscan crear volumen, de acuerdo con los rasgos ya pensados.

### Pintura y terminaciones

Con vinilos deben pintar el personaje con los colores que cada participante crea convenientes de acuerdo con la historia y las características que hayan aparecido en los pasos anteriores.

### Figuras modulares (trabajo grupal)

Al realizar los personajes individuales se puede crear una historia colectiva armando grupos por intereses comunes o por similitud de los personajes; también se propone realizar aquí un juego de roles.





### Preguntas, comentarios y conclusiones

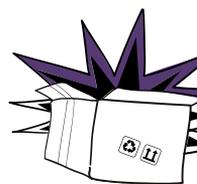
Se piensa en un espacio donde los participantes compartan la experiencia de trabajar con cartón reciclado, la metodología utilizada, las expectativas al realizar este taller en sus grupos de trabajo y los aportes para fortalecerlo.

El taller se desarrollará en un tiempo aproximado de 3 horas en cada sesión para un total de cuatro sesiones, con un receso de 10 minutos en la mitad de la jornada.



## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

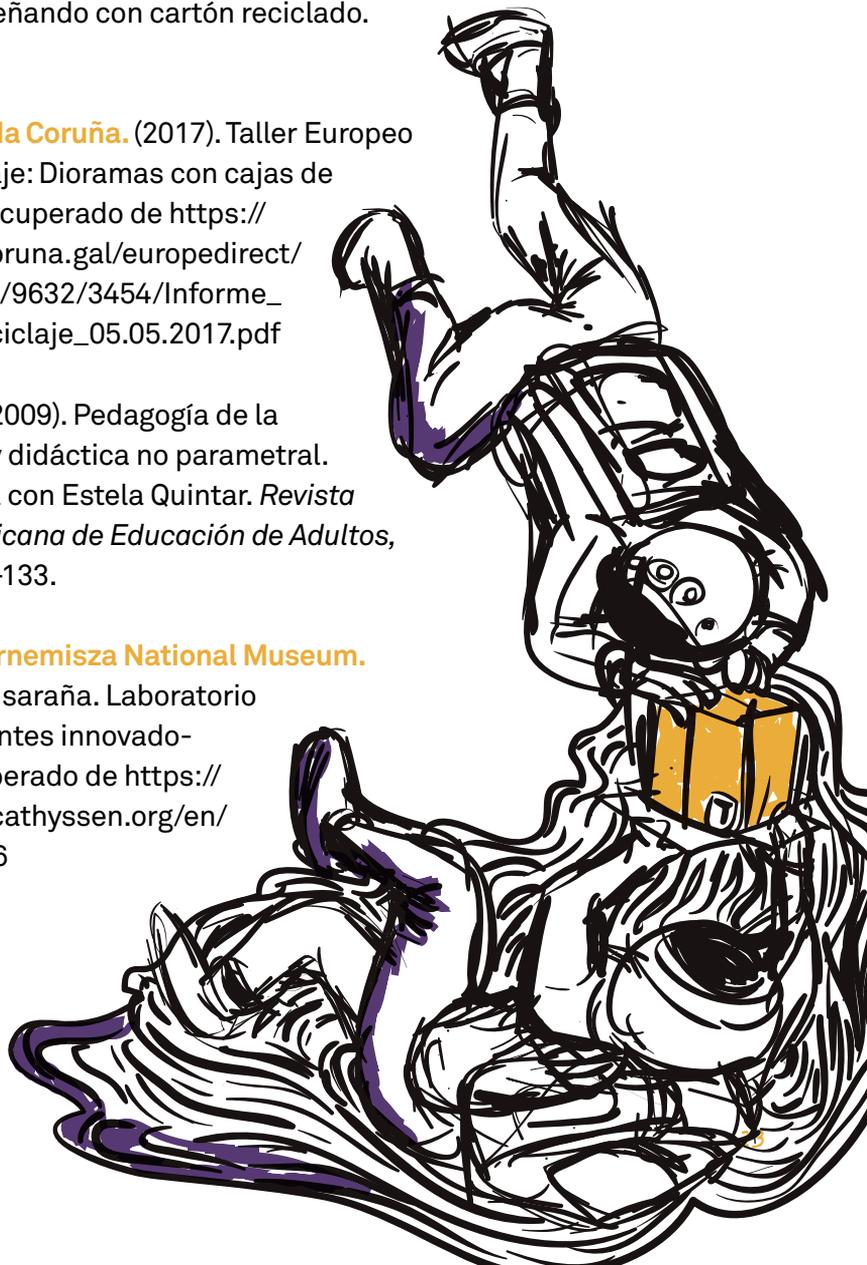
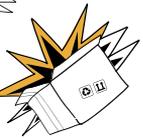
- ◆ La creación de historias colectivas en el proceso. Se ofrecerá la posibilidad de hablar sobre problemáticas culturales, sociales y educativas.
- ◆ El fortalecimiento del taller con nuevas propuestas metodológicas a partir de la práctica de las actividades.
- ◆ El desarrollo de destrezas manuales como la precisión y la exactitud.
- ◆ La implementación de trabajos interdisciplinarios con otros centros de interés.
- ◆ A medida que se vayan desarrollando las actividades prácticas, se irán introduciendo en los talleres los temas teóricos que serán diálogos entre pares con la presentación de estrategias exitosas de enseñanza de las artes.





## BIBLIOGRAFÍA

- 🌀 **Castañeda, L. B.** (2018). *El cartón reciclado como dispositivo didáctico de la enseñanza de las artes en comunidad* (trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/>
  
- 🌀 **Corporación Universitaria Taller Cinco.** (2016). Curso Diseñando con cartón reciclado. Bogotá.
  
- 🌀 **Diputación da Coruña.** (2017). Taller Europeo de Reciclaje: Dioramas con cajas de cartón. Recuperado de [https://www.dacoruna.gal/europedirect/files/7914/9632/3454/Informe\\_Taller\\_Reciclaje\\_05.05.2017.pdf](https://www.dacoruna.gal/europedirect/files/7914/9632/3454/Informe_Taller_Reciclaje_05.05.2017.pdf)
  
- 🌀 **Salcedo, J.** (2009). Pedagogía de la potencia y didáctica no parametral. Entrevista con Estela Quintar. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 31(1), 119-133.
  
- 🌀 **Thyssen-Bornemisza National Museum.** (2018). Musaraña. Laboratorio para docentes innovadores. Recuperado de <https://www.educathyssen.org/en/node/8796>



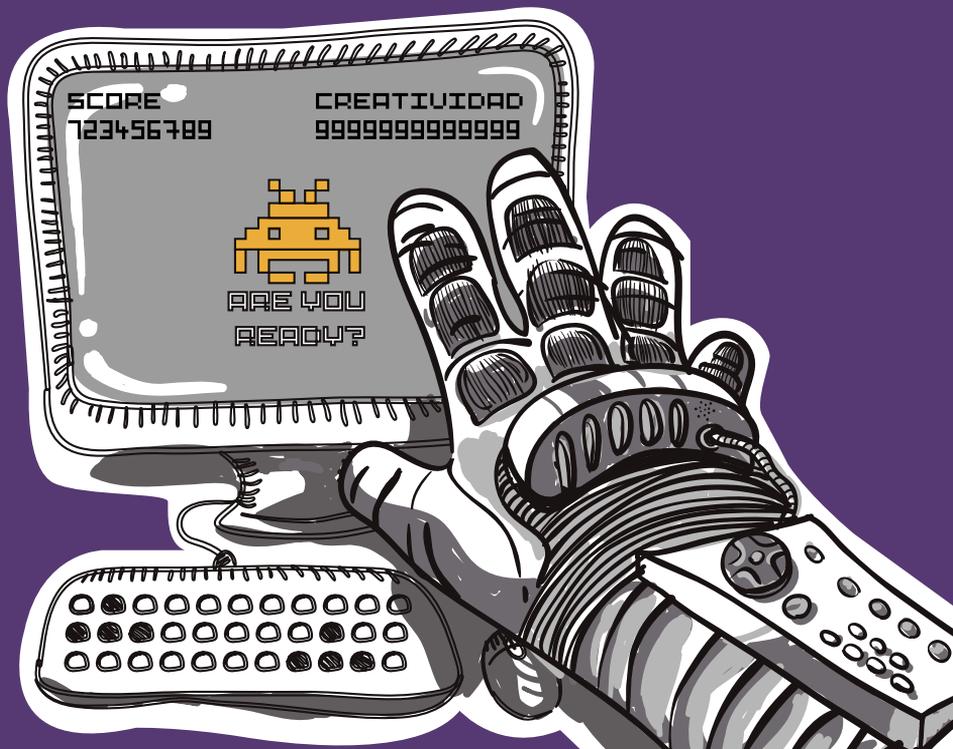


TALLER DE

creación de

# video- juegos

DANIEL ALEJANDRO  
RODRÍGUEZ GARCÍA





## OBJETIVO

---

Entender el juego y el videojuego como herramienta de ludificación, en lugares en los que normalmente no se encuentra, para crear escenarios de transformación social donde los estudiantes de colegios de Bogotá participen como creadores.



## DESCRIPCIÓN

---



El taller se centrará en herramientas y metodologías de diseño y creación de videojuegos, incentivando la exploración y la creatividad del participante.

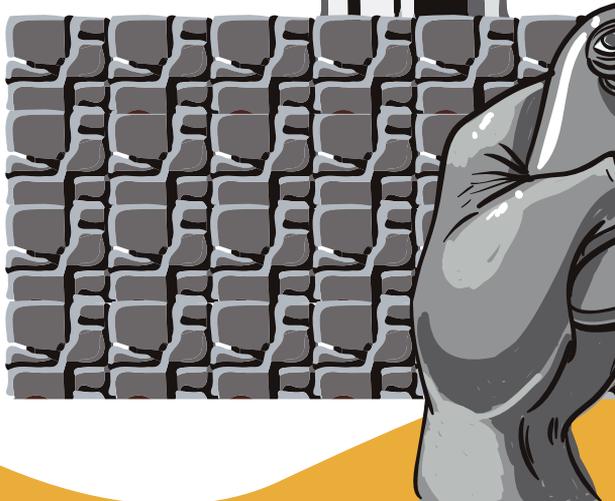
El taller tiene un primer momento de presentación breve sobre el diseño de videojuegos y su pertinencia en escenarios educativos y en las mismas dinámicas del aula de clase (5 minutos).

En un segundo momento, el tallerista presenta la actividad principal que consiste en llegar a un diseño preliminar de personajes y a una estructura inicial del videojuego basado en ese personaje, usando un juego de rol de cartas que permite crear personajes a través de la interacción del grupo, siguiendo las reglas del juego (10 minutos).

Los participantes se organizan en dos o tres grupos para iniciar la actividad (5 minutos).

Se explican las cartas de juego que sirven para diseñar personajes de una manera ágil usando sesiones de lluvia de ideas (*brainstorming*).

Las sesiones de lluvia de ideas se basan en la retroalimentación continua por





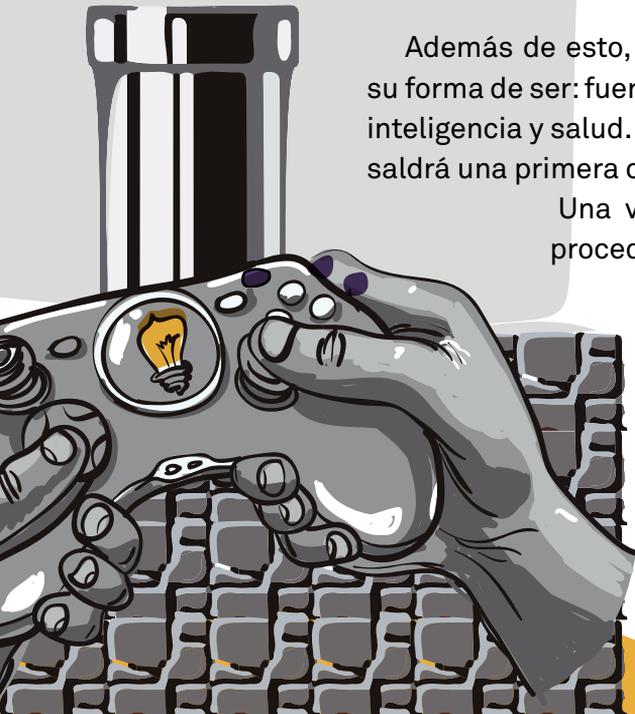
parte del grupo de trabajo sin un esquema previo de desarrollo, así poco a poco van surgiendo ideas y palabras que se tomarán como base en las siguientes fases de la actividad. En este caso, se usa esta metodología para la concreción de nombres de personajes, características, historias y otros elementos de la creación que permite el juego.

La actividad incluye cartas de juego con las siguientes características para los personajes:

- 1) Género (masculino, femenino, andrógino).
- 2) Especie (robot, criatura o humano).
- 3) Tamaño (varía de acuerdo con una cuadrícula de  $3 \times 3$  con los aspectos de peso y altura, pueden resultar personajes combinando estas dos características y cambiando su valor de 1 a 3).
- 4) Estilo de vida (sedentario o nómada).
- 5) Tiempo (si pertenece al pasado, al presente o al futuro).

Además de esto, las cartas nos dan atributos de su forma de ser: fuerza, sabiduría, destreza, carisma, inteligencia y salud. Juntando estos aspectos al azar saldrá una primera caracterización del personaje.

Una vez presentado el personaje se procederá a explicar las reglas que básicamente consisten en usar cartas de juego con seis grupos de seis personas enfrentándose entre sí, cada grupo tendrá seis cartas y combinará





los atributos del personaje que le salga al azar.

Una vez tengan los atributos tendrán que hacer un promedio de estos y definir un solo personaje. *Ejemplo de personaje:* robot, masculino, sedentario, que vive en el futuro y es pesado, alto (3 × 3), sabio, inteligente y fuerte (7 minutos).

Después, cada grupo deberá inventar una historia para ese personaje y atribuirle características sobre gustos y disgustos (5 minutos).

Se hará un dibujo y se expondrá a los demás estudiantes: cada miembro del grupo dibujará la apariencia del personaje que acaba de crear y se procederá a votar por el mejor diseño y la mejor personificación.

Una vez elegido el personaje de cada grupo, el reto ahora será crear un escenario con reglas de videojuegos que se adapte a las características del personaje creado.

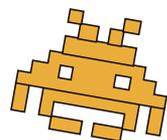
Las cartas tienen una ilustración que define el tipo de juego que se va a realizar. Al tener seis cartas, los miembros de cada grupo deberán elegir el tipo de juego que se adapte mejor a las características del personaje y escenario (10 minutos).

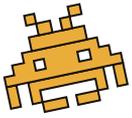
El resultado final será un personaje totalmente caracterizado y un modelo de videojuego que permitirá pensar en su futura realización.

Luego de este primer momento pasaremos a la fase digital del taller.

Se recomienda usar Construct 3 como motor para crear un videojuego con todas las herramientas aprendidas en nuestros prototipos físicos, o en su defecto Scratch. Ambas herramientas son gratuitas y se encuentran en línea. También, existen versiones de escritorio como Construct 2 y Scratch.

En el motor del juego se realizará un primer acercamiento al reconocimiento de la interfaz del programa identificando la zona de propiedades y la zona de objetos y capas para entender el funcionamiento del motor.





Luego procedemos a identificar la zona donde el juego cobra vida.

Una vez explicadas las herramientas y su interfaz se procederá a identificar la programación de comportamientos del juego como: saltos, plataformas, puntajes o cambio de nivel que, dependiendo de la herramienta seleccionada, pueden variar la programación. Sin embargo, tanto Scratch como Construct 3 no necesitan código para crear los juegos sino bloques y eventos ya prediseñados.

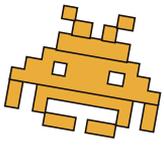


Figura 1. Interfaz de Construct 3



Figura 2. Interfaz de Scratch





En este punto los participantes serán libres de crear el nivel y el juego que deseen y al final del taller se realizará una prueba o retroalimentación entre cada participante en la que cada uno jugará el juego del otro.



## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Hojas tamaño carta.
- Lápices y colores.
- Computador con acceso a internet para usar versiones en línea.
- Si no hay internet se debe tener instalado Scratch o Construct 2 para escritorio.
- Monitor o tv con *video beam*.
- Tablero y marcadores borrables.
- Cabina de sonido.
- Edición de imagen: Gimp, Inkscape, Piskel App (todas versiones en línea o escritorio).
- Sonido: Drumbit (herramienta web).



## METODOLOGÍA Y PASO A PASO



### TALLER DE CREACIÓN DE PERSONAJES Y TALLER DE CREACIÓN DE JUEGOS CON CONSTRUCT O SCRATCH

Actividades sugeridas en el aula:

- 1) Diseño de personajes.
- 2) Juego de rol basado en Game Seed o su esencia (cadáver exquisito).
- 3) Teoría básica de la lúdica y el videojuego.





- 4) Descripción del arte por instrucciones y pensamiento algorítmico.
- 5) Creación de niveles basados en las características del personaje.
- 6) Creación de las mecánicas de juego (acciones que realizará el jugador en la interacción con el personaje, por ejemplo, saltar obstáculos).
- 7) Identificación de comportamientos de los personajes.
- 8) Creación gráfica del juego desde la pantalla de inicio hasta la finalización del juego.
- 9) Retroalimentación de las creaciones.



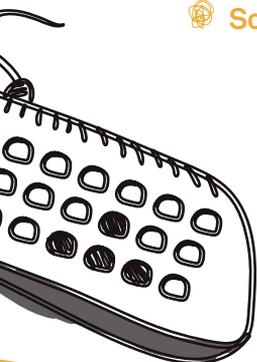
## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

- Personajes diseñados a partir del juego de cartas.
- Videojuego basado en el personaje generado en el primer momento.
- Los estudiantes tendrán mayor dominio y conocimiento de herramientas digitales y el proceso de diseño en físico del juego.



## BIBLIOGRAFÍA

- **Huizinga, J.** (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- **McGonigal, J.** (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press.
- **Scolari, C.** (2013). *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*, Colección Transmedia XXI. Barcelona: Universidad de Barcelona.





MEMORIA,  
*quien e*  
imagen'

SONIA GONZÁLEZ  
Y CARLOS ALMEYDA  
(CREACIÓN LITERARIA-  
CREA 2017)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Agradecimientos especiales a Johny Vimar y Jennifer Lizcano, artistas que también contribuyeron al planteamiento de este taller.



JENNIFER LIZCANO



## OBJETIVO

Generar experiencias comunicativas e investigativas por medio de la creación de historias, a partir de la estructura de guiones sencillos y aplicando la técnica del *story board* con grupos de ciclo 1.





## DESCRIPCIÓN

Se abordará la construcción del guion y su consolidación en imágenes con el **story board** que permite vincular a los niños y niñas con algunas de las metodologías de la creación literaria a partir de sus lenguajes cercanos. Los niños y las niñas del ciclo 1 están comenzando a desarrollar sus habilidades comunicativas. A partir de esto proponemos explorar la narración de historias mediante la oralidad y la imagen. También se trabajarán las dimensiones de tiempo y espacio al encontrarse con sus compañeros en el reto de la narración oral colectiva, primero desde la motricidad entre cuerpo y voz y, en un segundo momento, en los procesos cognitivos al desarrollar esquemas ordenados que surgen del guion; finalmente, el resultado será una ilustración. Se promoverá un espacio para la creatividad a partir de la representación gráfica y oral como insumo previo al campo de la lectura y la escritura del código lectoescrito.

Con los niños y niñas desarrollaremos un trabajo de sensibilización y exploración de formas de contar historias vinculando sus lenguajes propios y más cercanos: la imagen y la palabra oral. Los niños y niñas del ciclo 1 están familiarizándose con el mundo, por lo tanto, a través del guion y del tratamiento de la imagen ilustrada o en representación, podrán contar con un lenguaje cercano para comprender el mecanismo de las historias y además crear una propia utilizando estos elementos. El guion sería, en primer lugar, el antecedente de la construcción del **story board**, allí se evidencia una metodología de la enumeración que permitirá que los niños organicen los diferentes





momentos de la historia, algo fundamental para potenciar el “saber investigar” y la adquisición de conciencia sobre la organización clara en los procesos necesarios para generar comunicación con los otros.



### RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Lápices negros.
- Colores.
- Tajalápiz.
- Borradores.
- Cuartos de cartulina blanca.
- Revistas y periódicos.



### METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Este taller está pensado para niños y niñas entre los 6 y los 9 años de edad. Involucra el movimiento, el canto y la narración de historias a través de imágenes, ya que en estas edades el afianzamiento del código lingüístico está en proceso de consolidación.





## PASO A PASO



### Paso 1

Comenzaremos a contar historias a través del juego de palabras en *jitanjáfora*<sup>2</sup>, cantando una historia colectiva en círculo y coordinando diferentes movimientos. Este primer momento es fundamental para potenciar la energía del grupo y enfocarla, desde el inicio, en cómo se estructura una historia.



### Paso 2

Luego pasaremos a la narración de un libro álbum o libro ilustrado, haciendo un énfasis especial en la narración visual, en la observación y en el sentido comunicativo de cada uno de los elementos que “se narran a través de las imágenes”.



### Paso 3

Una vez realizado el ejercicio de lectura de imágenes, comenzaremos a jugar a contar historias con recortes de revistas o dibujos hechos por los participantes.



### Paso 4

Se organizarán parejas o grupos pequeños con el fin de configurar equipos de creación. Se les explicará cómo se arma una escaleta o guion breve. Posteriormente, se orientará a los niños para que organicen las imágenes según la estructura dada, teniendo en cuenta la alternancia de hechos entre detonante, premisa y reacción emotiva.



### Paso 5

Finalmente, estas imágenes serán utilizadas en la elaboración de la historia completa en una plantilla de *story board*, teniendo en cuenta la secuencia de acciones elaborada por cada grupo en el guion.

---

2 La *jitanjáfora* es una figura retórica que consiste en un enunciado carente de sentido que pretende lograr una sonoridad agradable. El término fue acuñado por el escritor mexicano Alfonso Reyes, que lo tomó de unos versos del poeta cubano Mariano Brull, quien buscaba dejar a las palabras desprovistas de su contenido intelectual y semiótico. El poeta colombiano León de Greiff es famoso por utilizar esta figura en algunas de sus composiciones.





## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Al finalizar la actividad, cada grupo entregará un *story board* con la secuencia de imágenes pactada entre los miembros; esta secuencia podrá ser compartida con todos los participantes en forma de historieta, video o el formato que el artista considere más apropiado.





## BIBLIOGRAFÍA

- 📍 **Ferradini, S. y Tedesco, R.** (1997). Lectura de la imagen. *Comunicar*, 8, 157-160. Recuperado de [http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Linguagem%20Visual/lectura\\_de\\_la\\_imagen.pdf](http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Linguagem%20Visual/lectura_de_la_imagen.pdf).
- 📍 **Hart, J.** (2001). *La técnica del story board*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE.
- 📍 **Juegos de palabras.** (s. f.). Concepto de jitanjáfora. Recuperado de <http://www.juegosdepalabras.com/jitanjafora.htm>.
- 📍 **Retóricas.** (s. f.). Figuras retóricas de orden. Recuperado de <https://www.retoricas.com/2009/06/principales-figuras-retoricas.html>.
- 📍 **Wigan, M.** (2008). *Imágenes en secuencia, animación, story boards, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups*. Barcelona: Gustavo Gili.



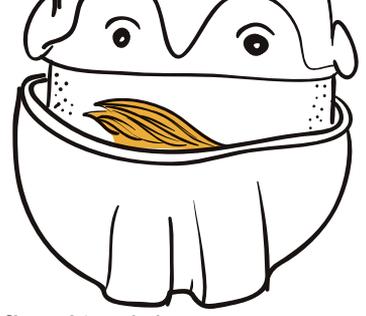


Derribando

imagi-  
narios

YEISSON GIL,  
DANIEL RIVERA,  
CLARA CAMACHO Y  
LEONARDO RUIZ





## OBJETIVO

Generar un espacio de reflexión, crítica y resignificación del cuerpo a partir del reconocimiento de los imaginarios sociales, los estigmas y las prácticas cotidianas del ser, donde se contribuya a una excelente comunicación, trabajo en equipo, respeto y prevención del matoneo (*bullying*).



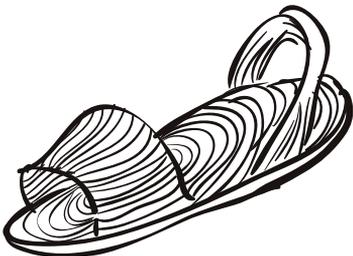
## DESCRIPCIÓN

Este taller se desarrollará en tres momentos (voz-cuerpo, energía individual y colectiva, cuerpo-comunicación), poniendo como punto de referencia “la construcción social del cuerpo” y sus respectivas relaciones.

Se propondrá una exploración desde la voz reconociendo los sonidos del entorno que habitamos y las múltiples posibilidades que nos señala como medio de comunicación y de interacción con el cuerpo y la mente del otro.

La energía individual y colectiva será el motor que mostrará los bloqueos energéticos de los participantes. Se plantea trabajar desde ejercicios básicos del bios escénico de Eugenio Barba, que consiste en una energía que nace del ser mismo y se convierte en una energía colectiva. Mover la energía significa hacer un escaneo interno y detectar el nivel energético que está presente según el estado anímico en el momento de participar en el taller.

De esta forma se pretende sensibilizar el cuerpo de los



participantes, en relación con el entorno, señalando posibilidades comunicativas en la comunidad. Este espacio le permitirá al participante explorar y “ponerse en los zapatos del otro”, animándolo a realizar una pequeña improvisación que logre exteriorizar su cuerpo imaginario, cargado de significados, temores, virtudes, memorias y huellas para lograr un espacio de reflexión desde el lenguaje creativo que genere discursos de respeto y aceptación, tanto individuales como colectivos.





## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Salón apto para la actividad didáctica.
- Un bloc de papel iris, tamaño carta.
- Un rollo de cinta de enmascarar delgada  $\frac{3}{4}$ .
- Un marcador Sharpie.
- Una cabina con lector USB y respectivos cables de conexión.
- Un bloc de hojas bond, tamaño carta.



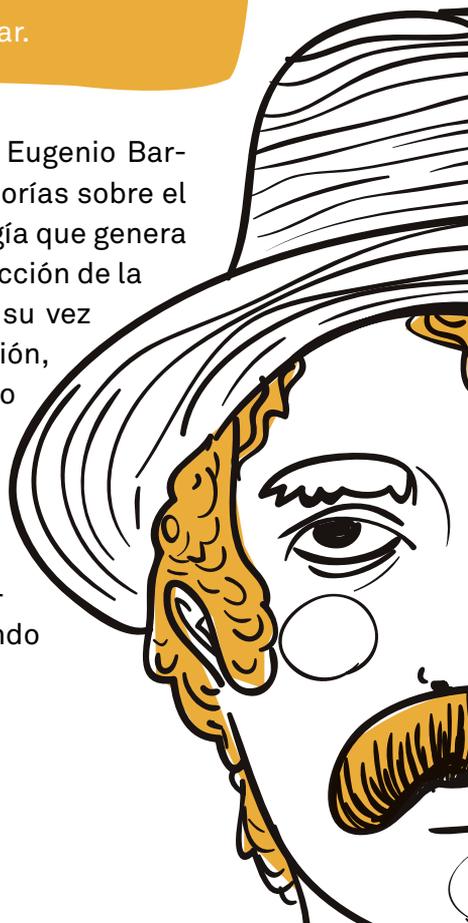
## METODOLOGÍA Y PASO A PASO

El método en este taller de tres encuentros de dos horas será:

- Experimentar. • Reflexionar. • Sensibilizar.

Para ello nos referimos a lo que expone Eugenio Barba, director de Odín Teatro, en una de sus teorías sobre el bios escénico, en la que plantea que la energía que genera un cuerpo en escena contribuye a la construcción de la energía general de una colectividad, que a su vez propicia un estado de creatividad, aceptación, reconocimiento y comunicación de un grupo de personas, quienes comprenden los devenires de sus compañeros y los potencian con sus propios cuerpos.

Se realizarán desplazamientos en el espacio propiciando niveles de energía que fortalezcan una conexión en colectivo, haciendo



énfasis en asumir los roles y las etiquetas de los contextos sociales que conocemos para facilitar un proceso reflexivo que se irá dando a partir de las emociones generadas por las distintas reacciones que tenemos como comunidad.

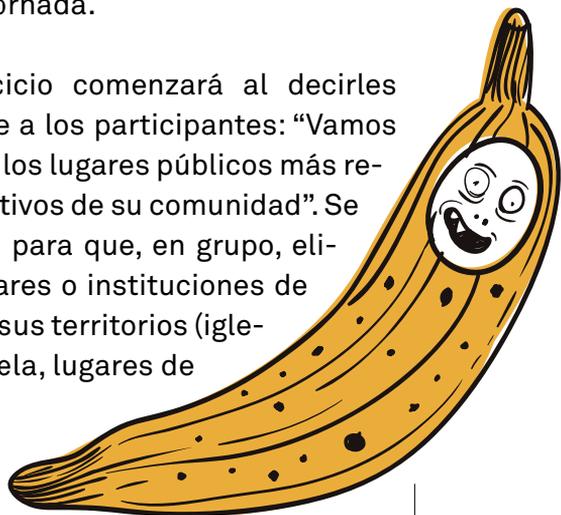
### PASO A PASO

A medida que los participantes van llegando escribirán su nombre en una cinta de enmascarar que se pegarán en un lugar visible. Esto tiene el propósito de crear un vínculo con los otros asistentes.

El artista formador dará la bienvenida a los participantes teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- Agradecer la participación de las personas.
- Reconocer las capacidades, así como los esfuerzos y recursos para estar en el espacio de formación.
- Presentar al equipo que acompaña la jornada.
  - Manifestar la alegría del encuentro y la continuidad en el proceso de formación.
  - Presentar la jornada.

El ejercicio comenzará al decirles esta frase a los participantes: “Vamos a dibujar los lugares públicos más representativos de su comunidad”. Se animarán para que, en grupo, elijan los lugares o instituciones de referencia en sus territorios (iglesia, parques, escuela, lugares de





fiesta, hospital, taberna, billares, plaza); es importante que queden lugares de diferentes categorías. Una vez identificados se les darán 10 minutos para que los dibujen en pliegos de papel y los peguen en distintos lugares del espacio.



Se procederá a caminar por el espacio estableciendo diferentes ritmos y niveles con el fin de realizar un calentamiento que facilite la sensibilización de los participantes, es primordial subir el ritmo hasta el punto de generar fatiga, momento en el que se les pedirá que se acuesten en el piso con los ojos cerrados; a cada persona se le pondrá una de las etiquetas. Ninguno debe conocer la etiqueta que tiene.



Las historias correspondientes a cada una de las etiquetas se irán introduciendo en los bolsillos de las personas según la etiqueta que tengan o las que se hayan identificado con cada sonido y lugar, con el fin de evitar que se lean anticipadamente.

Una vez que todos tengan su etiqueta el artista formador dará las siguientes indicaciones:



- Caminar por el espacio reconociendo a las

personas que están allí y el papel-etiqueta que están desempeñando a partir de la actividad planteada.

- 🍌 Saludar: se indica que cada persona saludará a la otra de acuerdo con el papel que está desempeñando, puede ser con un gesto, una palabra, etc. Es importante que durante el saludo no se le diga a la persona qué personaje tiene.
- 🍌 Caminar cerca de los personajes que les generan confianza.
- 🍌 Alejarse de las personas que les generan desconfianza.
- 🍌 Caminar por el espacio y hacer una mueca de desagrado a la persona que por la etiqueta no les gusta.

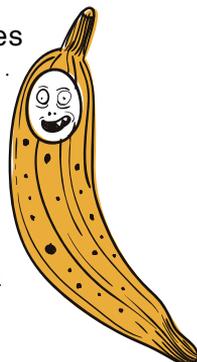
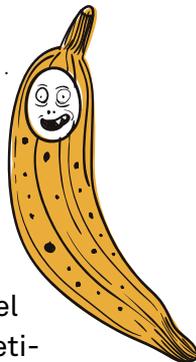
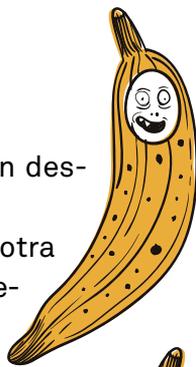
Luego, cada uno deberá leer la historia del personaje/papel que estaba representando. Después de leerla podrá ver la etiqueta que tenía en frente.

El artista formador preguntará: “Si pudiera cambiar alguna de mis reacciones frente a las indicaciones dadas, ¿cuál sería y por qué?”.

Luego de la participación de todos se tendrá una conversación reflexiva que puede orientarse a partir de las siguientes preguntas: ¿Cómo nos sentimos durante el ejercicio? ¿Qué emociones y pensamientos se suscitaron en mí a partir de las reacciones de los otros frente a las indicaciones dadas? ¿Cuáles creen que fueron las emociones que sintieron los otros frente a sus reacciones?

Luego se invita a una persona a uno de los lugares que están previstos en el espacio porque consideran que es importante que esa persona de la etiqueta esté allí.

Después se dirigen al espacio que les genera más confianza y se ubican cerca de los personajes con los que quieren relacionarse. El artista formador invitará a que las personas que quieran compartan por qué este espacio les genera confianza y si hay algún otro espacio con el que tengan la misma sensación.





En seguida, van al espacio que no les gusta. El artista formador invitará a que las personas que quieran compartan por qué este espacio no es agradable para ellas.

Después deben decirle en secreto a alguna persona: “me han contado cosas malas de personas como tú”.

Y le dicen en secreto a alguna persona: “prefiero no estar cerca de personas como tú”.

Una vez terminado este ejercicio se invitará a los participantes para que, sentados en círculo, sin quitarse la imagen de la frente, expresen las sensaciones experimentadas y traten de imaginar la etiqueta que tienen.



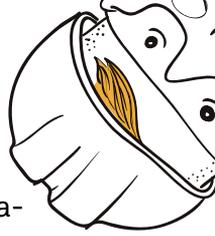
## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Este taller se enfoca en sensibilizar a los participantes sobre la observación continua de su entorno, a través del imaginario que tienen de los diferentes géneros musicales que escuchan, bailan y cantan.

En esta medida, se encontrarán los estereotipos emergentes del contexto, lo que desembocará en una reflexión sobre el trabajo en equipo para evitar juicios destructivos y señalamientos incriminatorios.

Por otro lado, esta propuesta busca profundizar en el matoneo escolar o *bullying*, problema que se ha presentado con





más frecuencia dentro y fuera de la escuela, y que ha propiciado en los participantes actitudes que perjudican las relaciones interpersonales.

En consecuencia, lo que se quiere generar es un cambio de conciencia frente al matoneo escolar, como inicio de una campaña de tipo social que posibilite la transformación del pensamiento de los estudiantes y los docentes frente a este hecho.

En el proceso se presentarán los hallazgos de los talleres en un video corto. También se escribirá un texto reflexivo donde se dé cuenta del proceso.



## BIBLIOGRAFÍA

- 🍌 **Barba, E.** (2009). *El arte secreto del actor*. México: Escenología.
- 🍌 **Monllor, R.** (2016, 11 de octubre). El impacto de la música en la sociedad. Revista *Diapasón*. Recuperado de <https://revista-diapason.com/el-impacto-de-la-musica-en-la-sociedad/>





# La voz cantada:

COMUNICACIÓN  
SENSIBLE Y  
AFECTIVA

ESTEEVEN NIÑO DURÁN,  
DAVID MONTAÑO,  
RAÚL GONZÁLEZ,  
DIANA BLANCO,  
JOHN PULIDO,  
JORGE DUARTE Y  
JONATHAN GUTIÉRREZ





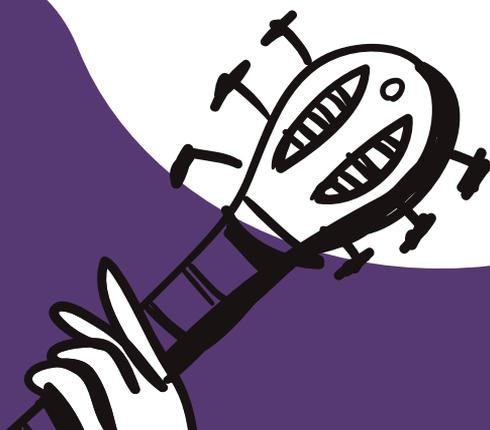
## OBJETIVO

Desarrollar un taller de formación musical que involucre a todos los participantes, incluyendo grupos multigrados, con capacidades diversas y dificultad de atención en espacios diferentes al aula o en espacios no convencionales.



## DESCRIPCIÓN DEL TALLER

Es un taller exploratorio para el desarrollo de la voz cantada, pensado para espacios no convencionales, al aire libre, sin instrumentos musicales, en cursos multigrados, con grupos de estudiantes de capacidades diversas y grupos con problemáticas de convivencia. La implementación de este taller requiere el estudio de la propuesta y su preparación antes de aplicarlo. La persona que oriente el taller debe cantar y acompañarse de un instrumento armónico (opcional). Mediante este mecanismo el formador tendrá un insumo para involucrar el cuerpo en su dimensión expresiva, cognitiva y procedimental. Para la formación, cada grupo será diverso en su caracterización, por lo tanto, se partirá de la pregunta orientadora: ¿qué estrategias podemos emplear para que todos los niños y las niñas participen en las actividades del taller?





## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Una guitarra.
- Un cuatro o un ukelele.



## METODOLOGÍA Y PASO A PASO

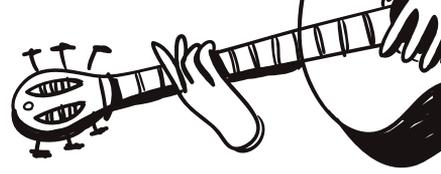
Saludo y momento inicial: se organiza el grupo en círculo y se inicia con las siguientes actividades:

- Proponer estiramientos con los pies ligeramente separados: se estiran las extremidades superiores e inferiores, los cuádriceps; se alargan los brazos; se movilizan las cervicales; se llevan los brazos al cielo; se hacen estiramientos de cuello. Se puede alternar con acciones y ejercicios que conozca el formador.
- Tomar aire por vía nasal, mantenerlo en los pulmones y finalmente soltarlo suavemente por la boca. Se hacen ejercicios de respiración diafragmática/abdominal: inspirar y expulsar el aire con mucha presión por la boca casi cerrada (con un psssss, ps-hshshsh, fffffff, xtxtxt...), mientras se controla con la mano sobre el abdomen que la presión sea constante. Expulsar todo el aire de los pulmones, luego inspirar suave y profundamente hasta llenar el abdomen (en primer lugar), los pulmones y el pecho en una misma inhalación. Mantener el aire unos segundos y después expulsarlo oralmente y con lentitud. Finalizar con una inspiración lenta y profunda, a la que le sigue una exhalación rápida y forzada desde el abdomen, subiendo el ritmo de inhalación-exhalación cada dos segundos hasta un total de diez respiraciones.
- Formular un momento de juego, rondas, secuencias rítmicas corporales, palmoteos y trabalenguas que pueda conocer o preparar el formador que orientará el taller: trabajar un juego o ronda que facilite la integración y la interacción simultánea de todos los participantes (Agudelo, 2016).

### ACTIVIDAD CENTRAL DEL TALLER

Aprender y entonar una canción, esta debe estar en un registro adecuado a las características del grupo y en un rango melódico estándar usando la siguiente metodología: el formador





debe cantar la canción de principio a fin acompañándose de una guitarra. Luego, por efecto de imitación, el formador canta la melodía de la canción utilizando onomatopeyas o el solfeo de la melodía y los participantes repiten. Después se reemplazan las onomatopeyas y el solfeo por el texto de la canción hasta que el grupo pueda memorizarlo<sup>1</sup>.

## PRÁCTICA Y PROFUNDIZACIÓN

Momento en el que se practica la canción aprendida pensando en una puesta en escena desde la profundización de mecanismos e insumos técnicos, expresivos e interpretativos.

## DESPEDIDA

Se realizan actividades para retroalimentar, evaluar y autoevaluar el desarrollo del taller.

---

1 Puede verse un ejemplo de la canción *Buenaventura se quema*, del grupo La Bandola, en [https://www.youtube.com/watch?v=wJ\\_hQIQE7Ak](https://www.youtube.com/watch?v=wJ_hQIQE7Ak)



## RECOMENDACIONES

- Implementar trabajo de técnica vocal sobre cantos urbanos para el desarrollo rítmico.
- Antes de iniciar cualquier actividad es necesario que el formador haya logrado capturar la atención del grupo.
- Identificar canciones del entorno mediático y convertirlas en una unidad didáctica para el desarrollo técnico e interpretativo desde lo instrumental y vocal. Por ejemplo, temas de la sonorización de telenovelas con audiencia alta, como la canción *Te invito* del grupo Herencia de Timbiquí que aparece en la telenovela *La Niña*; o canciones de vallenato con melodías muy bien estructuradas y que se repiten mucho en novelas como *Los Morales*.
- También, canciones muy mediatizadas como *Despacito* (se puede pensar en cambiar la letra por un texto más educativo).



### ACTIVIDAD OPCIONAL Y COMPLEMENTARIA

**Nombre de la actividad:** sílabas y figuras rítmicas. **Objetivo de la actividad:** identificar, reconocer e interiorizar la duración de las figuras rítmicas (negra, corchea y semicorchea), fortaleciendo la noción de pulso y acento.

**Dificultad de la actividad:** desarrollar conscientemente el pulso a través de células rítmicas,



asignando palabras que tengan el mismo número de sílabas de sonidos, según las figuras.

## ARTICULACIÓN CON LOS EJES TRANSVERSALES DEL ÁREA

• **Lúdica y juego:** la presentación de la actividad se plantea desde la lúdica y el juego, usando la interacción entre los integrantes para romper el hielo y activar la participación de todos.

• **Corporeidad:** se articula mediante la asignación de movimientos corporales que involucran las extremidades superiores e inferiores, es decir, palmas y golpes en el piso con las plantas de los pies.

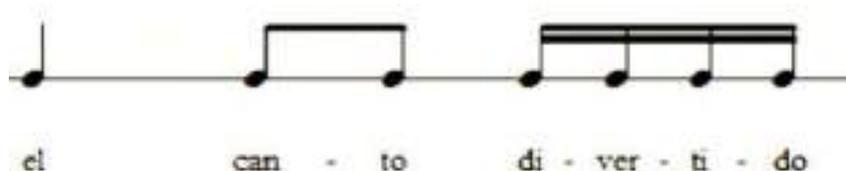
• **Territorio:** las palabras usadas para el estudio rítmico hacen parte del lenguaje cotidiano y del entorno de los niños y niñas (no aplican palabras que vulneren la integridad emocional o moral de los participantes).

• **Creatividad y creación:** los participantes crean o asignan las palabras según su preferencia y también deciden los movimientos corporales que representan las figuras. Finalmente, los integrantes crean frases rítmicas, combinando libremente las figuras intervenidas y concretando patrones rítmicos que se convierten en elementos sonoros.

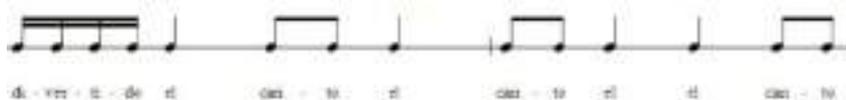
## DINÁMICA DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes se ubican formando un círculo; se presentan las figuras rítmicas entendiendo que representan la duración de los sonidos. Después, los participantes asignan palabras con cierto número de sílabas para las figuras según el número de sonidos de cada una, por ejemplo, dos corcheas = ca-sa.

Finalmente, se crean frases rítmicas con esas palabras. Al principio se puede establecer un número específico de pulsos, se recomienda usar cuatro. A continuación se puede ver un ejemplo de cada paso de la actividad.



**Figura 1.** Asignación de palabras a las figuras rítmicas



**Figura 2.** Creación de las frases





## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Grabación de video y audio de canciones y rondas que involucren secuencias rítmicas corporales y de una canción cantada al unísono donde se evidencie la participación activa de cada uno de los integrantes del grupo.



## BIBLIOGRAFÍA

- 📖 Documento pedagógico del área de Música del programa Crea 2017.
- 📖 Zuleta, A. (2008). *El método kodaly en Colombia*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- 📖 Zuleta, A. (2014). *Antología kodaly colombiana II*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.





CUERPOS FLEXIBLES,

*cueros  
atentos :*

# Cuerpos creativos

DIANA LEÓN





## OBJETIVO

Desarrollar estrategias y herramientas creativas a partir de la relación entre el cuerpo y el espacio para poner en juego los saberes individuales.



## DESCRIPCIÓN

La creación artística, y propiamente el pensamiento creativo, pueden entrenarse, estimularse y fortalecerse a través de espacios, metodologías y rutas pedagógicas que permitan la resolución de problemas de orden interpersonal. La danza, independiente de los géneros, técnicas o características, aborda la idea de la creación desde el cuerpo, el movimiento y la relación con el espacio. La organicidad, la simultaneidad y la fuerza son usados como hilos dramáticos para el trabajo colectivo. Este taller ofrece una variedad de ejercicios físicos y estrategias colectivas e individuales para abordar el juego, la improvisación y la relación con otros, con la idea introducir a los participantes en la práctica corporal desde estrategias como el entrenamiento corporal.





## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Salón o espacio cerrado apto para la actividad física, con excelente ventilación e iluminación.
- Un reproductor de sonido.
- Un juego de dados de tamaño mediano.
- Hojas blancas y lápices, tantos como participantes.
- Tres o cuatro impresiones del cuadro *Composición 8* de Vasili Kandinsky (1923) tamaño doble carta.



## METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Se propone una estructura apoyada en imágenes y pautas de movimiento que, como estrategia de creación colectiva e individual, ponen en juego conceptos propios de las artes escénicas, por ejemplo, velocidad, niveles en el espacio, dinámicas, cualidades de movimiento y conciencia de la respiración. La estructura se divide en tres momentos:

- **Disposición técnica y corporal (preparatorio).** Tendrá ejercicios de conciencia corporal que permitirán el estudio y la conexión respiración-movimiento.
- **Juego de focos (relación con el espacio y el grupo).** Pautas de improvisación con orden aleatorio, partiendo de la premisa de “dar foco”.
- **Traducción.** Herramientas para componer y crear apoyadas en la *Composición 8* del pintor y precursor de la pintura abstracta Vasili Kandinsky.



## DISPOSICIÓN TÉCNICA Y CORPORAL

### VIBRACIÓN Y LIBERACIÓN

Se organiza el grupo en círculo para calentar y preparar el cuerpo y la atención para la sesión. A partir de la respiración se realizan ejercicios de vibración y rebote que invitan a hacer conciencia del peso y la estructura articular y muscular. El tiempo destinado para este momento dependerá de la disposición del grupo y las necesidades de concentración, se puede combinar con pausas o regulación en el ritmo del rebote según sea necesario.

### EXPANSIÓN Y CONTRACCIÓN

Apoyados en la respiración y manteniendo el círculo, se indaga sobre la expansión y contracción conectando el movimiento con la respiración. Se puede inventar una rutina que involucre los niveles, alto, medio y bajo o realizar las dos acciones en relación con la respiración, por ejemplo, al inhalar, expandir las extremidades y, al exhalar, contraer llevando las extremidades al centro del cuerpo o viceversa.

### INTERCAMBIO DE PASOS Y GÉNEROS (30 MINUTOS)

El grupo se dispondrá en círculo. De manera individual, cada participante creará un movimiento vinculando la respiración y la pregunta: ¿Cómo me siento hoy? De manera acumulativa, el grupo deberá repetir cada movimiento propuesto por cada participante, identificando el ritmo y la dinámica. Con la llegada de un nuevo movimiento se repetirán los otros propuestos, de tal manera que se geste



una coreografía colectiva. Se puede repetir la secuencia o hacer variaciones.

Posteriormente, el grupo se distribuirá por tríos o cuartetos, se pueden intercambiar pasos, gestos, secuencias de movimiento de acuerdo con el género dancístico de su interés o desempeño, por ejemplo, tango, salsa, *break dance*, contemporáneo. Bajo la pregunta ¿cuál es el movimiento que más te gusta hacer?, cada participante le compartirá al trío o cuarteto el o los movimientos escogidos. Así, se obtendrá un material en cuartetos o tríos que se podrá usar en el tercer momento.

Esta primera etapa permitirá hacer una lectura de los conocimientos técnicos y de las habilidades del grupo.





## LOS JUEGOS

### JUEGO DE FOCOS

Espacio: ¿1, 2, 3 o cuántos en el espacio?

Preparar al grupo con un ejercicio de improvisación.

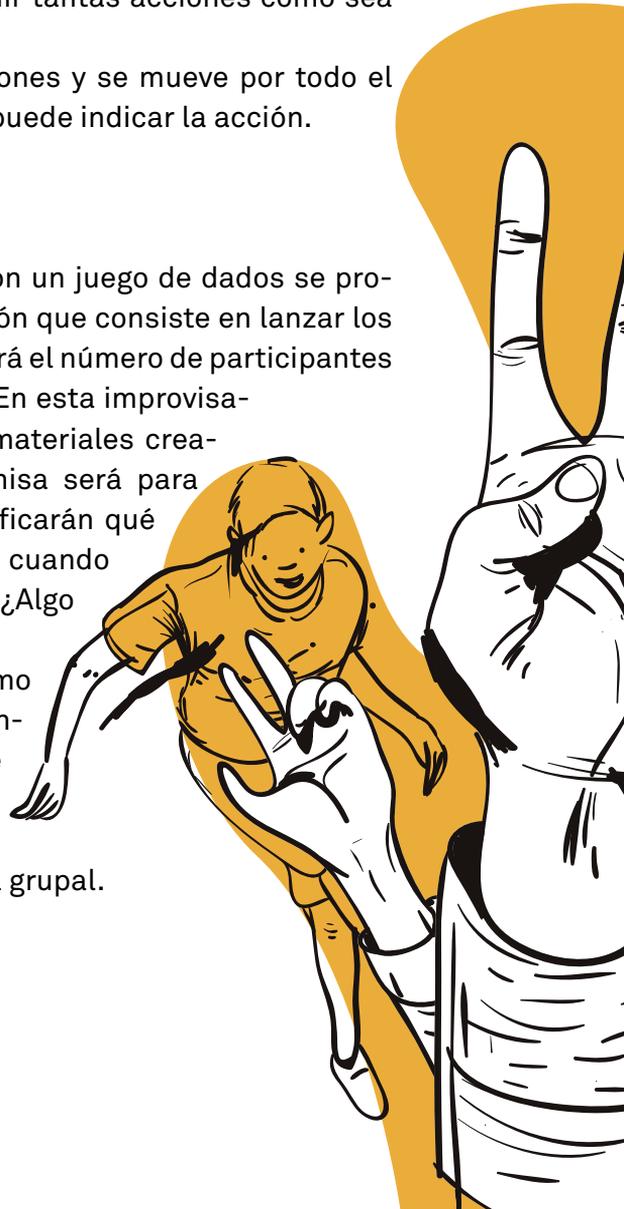
♦ Hacer una lista de acciones o imágenes, por ejemplo: tomar café, soplar, caminar como pingüino, electrocutarse. Pedir que el grupo realice esta acción con todo el cuerpo. No se trata de imitar o representar sino de traducir la palabra a un movimiento con todo el cuerpo. Reunir tantas acciones como sea necesario.

♦ Todo el grupo explora las acciones y se mueve por todo el espacio. Cualquier participante puede indicar la acción.

### JUGAR A LOS DADOS

Organizar al grupo en círculo. Con un juego de dados se propone un ejercicio de improvisación que consiste en lanzar los dados y el número que resulte será el número de participantes que bailarán dentro del círculo. En esta improvisación se pueden usar todos los materiales creados durante la sesión. La premisa será para los observadores quienes identificarán qué cambios surgen en el espacio cuando bailan cinco, tres o una persona. ¿Algo cambia?

Esta etapa preparatoria tiene como objeto identificar las herramientas en número y acciones que se pueden usar en el siguiente ejercicio de improvisación, además de identificar el nivel de escucha grupal.



## FOCO: ¿QUIÉN TIENE EL FOCO?

Con la premisa anterior se buscarán diferentes maneras de dar foco a uno o varios participantes. Un grupo de cinco personas pasará al centro del espacio. Antes de iniciar la fotografía, se decidirá quién de los cinco será el personaje principal, el resto del grupo deberá componer una imagen en GIF, es decir que tenga movimiento repetitivo, y pone el foco en él. El foco se puede dar de diferentes maneras: a) En relación con el nivel: el personaje principal estará en el suelo y el coro (grupo) de pie. b) En relación con la cualidad de movimiento: el personaje principal se moverá muy lento y el coro rápido. c) En relación con el espacio: el personaje principal estará en una esquina del espacio y el coro en una opuesta a este.

Se propone jugar con las posibilidades y descubrir nuevas maneras de dar “foco”.

Al terminar este momento se puede hacer una lista de todos los elementos y materiales coreográficos vistos durante el taller:

- Conciencia de la respiración.
- Coreografía grupal con la pregunta ¿cómo me siento hoy?
- Tríos y cuartetos con la pregunta ¿cuál es mi movimiento favorito?
- Uso de acciones por el espacio en diferentes ritmos y niveles.
- Uso de los dados para decidir el número de participantes.
- Relaciones de espacio y participantes para dar foco.

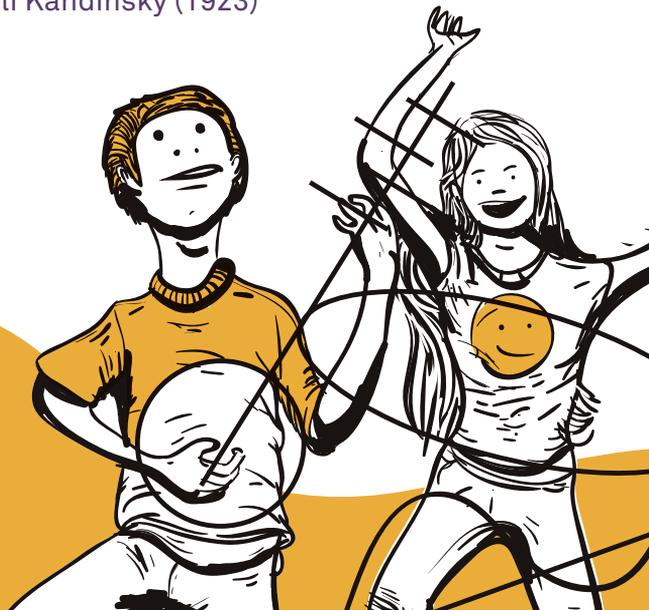
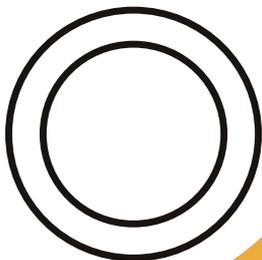


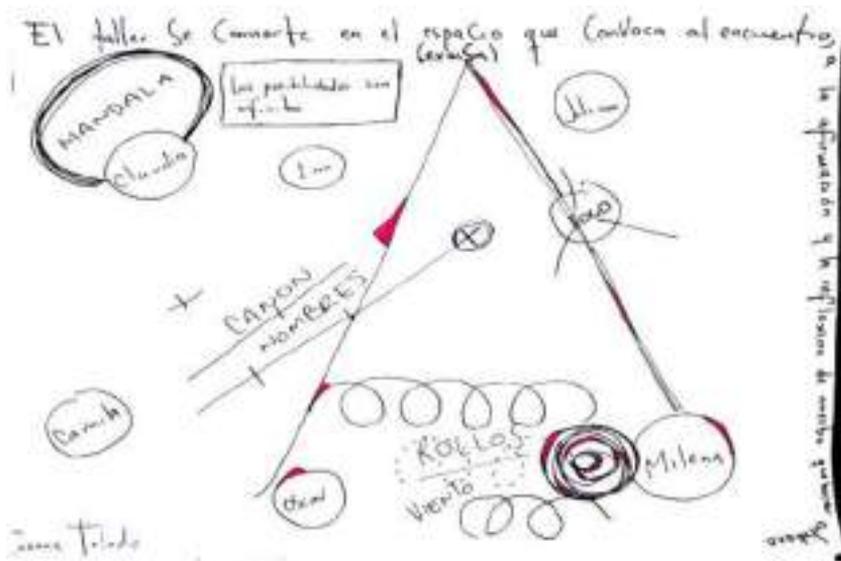
## LA TRADUCCIÓN

Durante la sesión se exploran y plantean diferentes detonantes de movimiento: individuales, colectivos y grupales. Se abordan los múltiples diseños espaciales y se analizan sus implicaciones dramáticas. Para la última parte y dependiendo del número de participantes se pueden conformar dos o tres grupos.



Figura 1. *Composición 8* de Vasili Kandinsky (1923)





**Figura 2.** Ejemplo de interpretación de los integrantes del grupo de la *Composición 8* de Kandinsky.

Se presenta el cuadro de Kandinsky como la base de la planimetría, se pide que cada grupo traduzca las líneas, colores y diseños del cuadro en una puesta escénica, por ejemplo, los círculos negros son las acciones, la mancha roja el cuarteto y el círculo amarillo uno solo con la primera pauta...

Se da un tiempo prudente para la elaboración de la planimetría y se presenta la creación de cada grupo.

### CIERRE

Se puede hacer un ejercicio de escritura automática. Durante 3 minutos, en una hoja en blanco, cada participante escribe sin parar ideas, textos o preguntas que detonó el taller.

## PROYECCIÓN DE PRODUCTOS POR PARTE DE LOS PROPONENTES

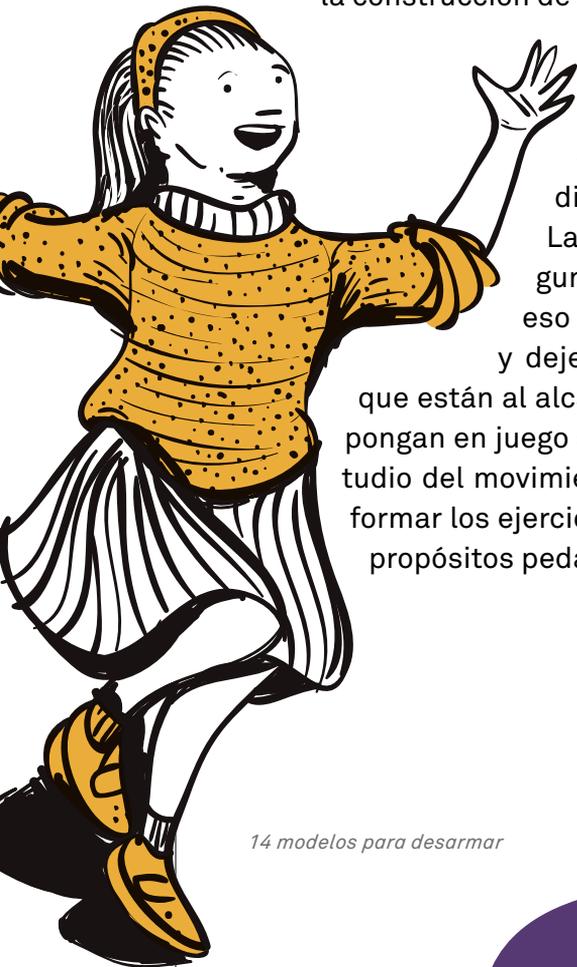
Registro de las producciones finales de cada grupo. Cada participante hace una reflexión sobre el taller, a modo de carta, de dibujo o de comentario.



## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

A menudo pensamos que el ejercicio creativo es un flechazo de ingenio o un proceso muy complejo que requiere grandes artefactos. Aunque el ingenio, la complejidad y el trabajo hacen parte del ejercicio creativo, también es cierto que con estrategias y algunos insumos se podría diseñar una ruta hacia la construcción de material creativo. En el campo de las artes del cuerpo llamamos “material” a partituras físicas, estructuras de movimiento y coreografías que pueden ser modificadas.

La creación ha sido una gran pregunta para el área de la danza, por eso se diseña un taller que ofrezca y deje ver las múltiples posibilidades que están al alcance para crear coreografías que pongan en juego el espacio, las relaciones y el estudio del movimiento. Es posible adaptar o transformar los ejercicios descritos de acuerdo con los propósitos pedagógicos o temáticos.





## BIBLIOGRAFÍA

- 🌀 **Agamben, G.** (2009). *Desnudez*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- 🌀 **Araiz, Ó., Litvak, G., Prado, G. y Tambutti, S.** (2007). *Creación coreográfica*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- 🌀 **Barnsley, J.** (2007). *El cuerpo como territorio de la rebeldía*. Caracas: Instituto Universitario de Danza. Gráficas Lauki.
- 🌀 **Castoriadis, C.** (1997). *Ontología de la creación. Ensayo y Error*.
- 🌀 **Cunningham, M. y Lesschaeve, J.** (2008). *El bailarín y la danza, conversaciones de Merce Cunningham con Jacqueline Lesschaeve*. Barcelona: Global Rhythm Press.
- 🌀 **Franklin, E.** (1996). *Dance imagery for technique and performance*. Illinois: Human Kinetics.
- 🌀 **Fuentes, Á.** (2012). *El dramaturgista y la deconstrucción en la danza*. Bogotá: Icano.
- 🌀 **Lepecki, A.** (2006). *Agotar la danza. Performance y política de movimiento*. La Coruña: Centro Coreográfico Gallego.
- 🌀 **Santi, M.** (2002). *Improvisation, between technique and spontaneity*. Londres: Cambridge Scholars Publishing.





LA OREJA

del emisor:  
¡Vamos a  
comunicar!

MARÍA CAMILA CABALLERO PÁEZ,  
CAROLINA PEÑUELA PINTO,  
DAVID USECHE GONZÁLEZ Y  
FELIPE CAMACHO OTERO





## OBJETIVO

Reflexionar y construir el concepto de comunicar por medio de diferentes ejercicios audiovisuales que involucran las diferentes áreas artísticas: música, artes plásticas, artes escénicas, danzas y artes electrónicas.



## DESCRIPCIÓN

Este taller está diseñado para que los participantes puedan tener un primer acercamiento a los medios audiovisuales, por lo que se desarrollarán actividades que, por un lado, permitirán que el tallerista y los estudiantes se reconozcan mutuamente, y, al mismo tiempo, sensibilizarán al grupo sobre el potencial comunicativo que tienen los medios audiovisuales. Se busca promover la creación de pequeñas historias que serán plasmadas en formato audiovisual, para luego hacer un proceso de visualización y reflexión en torno a las piezas realizadas dentro del aula.



## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Tres cámaras de video.
- Preguntas impresas en pequeños papeles.
- Papel, lápices, colores.



## METODOLOGÍA Y PASO A PASO



Este taller se desarrollará en cuatro fases o momentos:

### PRESENTACIÓN

En esta fase el tallerista invitará a los participantes a que desarrollen una actividad en la que puedan reconocer sus intereses personales, en este caso, para aplicar un formato audiovisual se realiza una dinámica de entrevistador y entrevistado, en la que uno de los estudiantes es el entrevistador que saca preguntas al azar como: ¿Cuál es su película favorita y por qué? Luego entrevista a otro de los estudiantes (a manera de programa de opinión) para, a través de las preguntas, conocer la opinión y los conceptos que tienen respecto a la comunicación (sin necesidad de que se trate de una “cátedra” sobre la comunicación, sino más bien un ejercicio que le permita al tallerista establecer la postura que tienen los niños con situaciones relacionadas respecto a los procesos comunicativos). Este momento puede servir también para sensibilizar a los asistentes con el audiovisual y el potencial comunicativo que tienen.

### REFLEXIÓN SOBRE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

En esta fase el tallerista sintetizará las respuestas obtenidas en la actividad anterior invitando a los participantes a que reflexionen sobre la comunicación y el potencial que tienen los medios audiovisuales para fomentarla. Pueden analizar contenidos audiovisuales como noticieros, propagandas, videos virales y canales de YouTube, mostrar un contraste entre los cuatro y generar una discusión en torno a cuál puede ser el más efectivo.



## REALIZACIÓN Y PRÁCTICA AUDIOVISUAL

En esta fase los participantes pueden realizar una pequeña práctica audiovisual en la que explorarán las temáticas de su interés, plasmándolas en formato audiovisual. Para esta fase es importante dividir a los integrantes en tres grupos; a cada grupo se le entregará un formato (video de *youtuber*, noticiero, propaganda) y un tema al azar. De acuerdo con el tema, los integrantes tendrán un tiempo para grabar en plano secuencia la idea desarrollada según el formato.

## VISUALIZACIÓN

En la fase final el tallerista invitará a los participantes a que realicen un proceso de visualización de los productos audiovisuales creados durante el taller, indagando por su percepción sobre el trabajo y fortaleciendo la idea de que el medio audiovisual tiene un potencial comunicativo importante, ya que gracias a la era de la tecnología actual, la información se presenta a través de audiovisuales, desde noticias, programas televisivos y series, hasta contenidos de YouTube, videos virales y web. Toda esta información es consumida diariamente por la población mundial y no solo son productos de entretenimiento sino que además hacen parte de los canales de información más efectivos y directos.



## PASO A PASO

Se sugieren las siguientes actividades para cada una de fases metodológicas descritas. Sin embargo, el tallerista puede crear actividades que a su juicio tengan en cuenta la metodología propuesta.

## PRESENTACIÓN/MAGAZÍN DE PREGUNTAS

Por medio de una actividad lúdica los participantes podrán presentarse y conocer las formas y formatos que tienen los medios audiovisuales para crear contenidos altamente comunicativos. La actividad se compone de un juego de roles en el que se invita a los asistentes a imaginar que están en un programa de televisión en vivo, por lo que se les pedirá que se dividan en grupos de cinco personas y escojan un presentador que les hará preguntas a sus cuatro panelistas (sus compañeros de grupo); estas preguntas serán previamente creadas por el tallerista, impresas en pequeños papeles y se le entregarán al presentador antes de iniciar la “emisión en vivo”. Las preguntas deberán tener en cuenta las edades de los participantes y se espera que muestren los gustos e intereses generales de cada uno, y que, al mismo tiempo, indaguen en lo que cada estudiante entiende por comunicación, así como sus procesos y formas. Las preguntas deberán ser dinámicas, atractivas y de fácil respuesta para apoyar el juego de estar en un *talk show* realizado en vivo. El tallerista puede registrar esta actividad con una cámara de video y se sugiere que se haga con corte directo en cámara para que se pueda visualizar sin necesidad de editarla al final de la sesión, junto con los productos audiovisuales que realizarán los asistentes.





## REFLEXIÓN SOBRE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

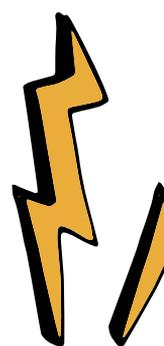
Por medio de una mesa redonda y teniendo en cuenta las respuestas que se dieron en la actividad anterior, el tallerista invitará a la reflexión acerca de la comunicación y será el momento en que se podrá hacer énfasis en el potencial comunicativo que tienen los medios audiovisuales. En esta etapa el tallerista puede indagar sobre algunos de los temas e historias que cada asistente podrá explorar y expresar por medio del trabajo audiovisual.

## REALIZACIÓN Y PRÁCTICA AUDIOVISUAL

El tallerista invitará a los participantes a retomar los grupos en los que previamente se habían dividido para la actividad del *talk show* y les pedirá que creen una pequeña historia (con una duración de menos de 3 minutos) para que luego la puedan hacer en formato audiovisual.

Así mismo, establecerá unos parámetros que constan de un personaje, una locación, una situación problema y un formato de realización (filminuto, ftohistoria, video con estilo de youtuber). Se espera que estos parámetros fomenten el desarrollo creativo de los participantes.

Cuando los grupos hayan creado su historia, con el apoyo del tallerista, se les invita a que la imaginen en formato audiovisual para luego grabarla con una cámara de video.



## VISUALIZACIÓN

Al finalizar los pequeños rodajes de cada grupo, el tallerista invitará a los asistentes a que visualicen los productos del taller: el video del *talk show* y cada uno de los trabajos de los grupos de participantes. El tallerista puede hacer un



cierre en el que los participantes evalúen el trabajo, al mismo tiempo que se puede reforzar el concepto de saber comunicar propuesto para este taller.



## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

- Productos audiovisuales realizados por los asistentes del taller.
- Reflexiones en torno a los productos realizados luego de ser apreciados por el grupo.



## PROYECCIÓN DE RESULTADOS

Como resultado de este taller se obtendrán las piezas audiovisuales realizadas por los participantes; también quedará un registro audiovisual del proceso de presentación de la primera fase del taller. Al mismo tiempo se creará un documento reflexivo, enfocado en establecer los hallazgos del taller, el análisis del proceso metodológico propuesto y las conclusiones de los asistentes en torno al potencial de los medios de comunicación.



## BIBLIOGRAFÍA

- **McLuhan, M.** (1997). *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.



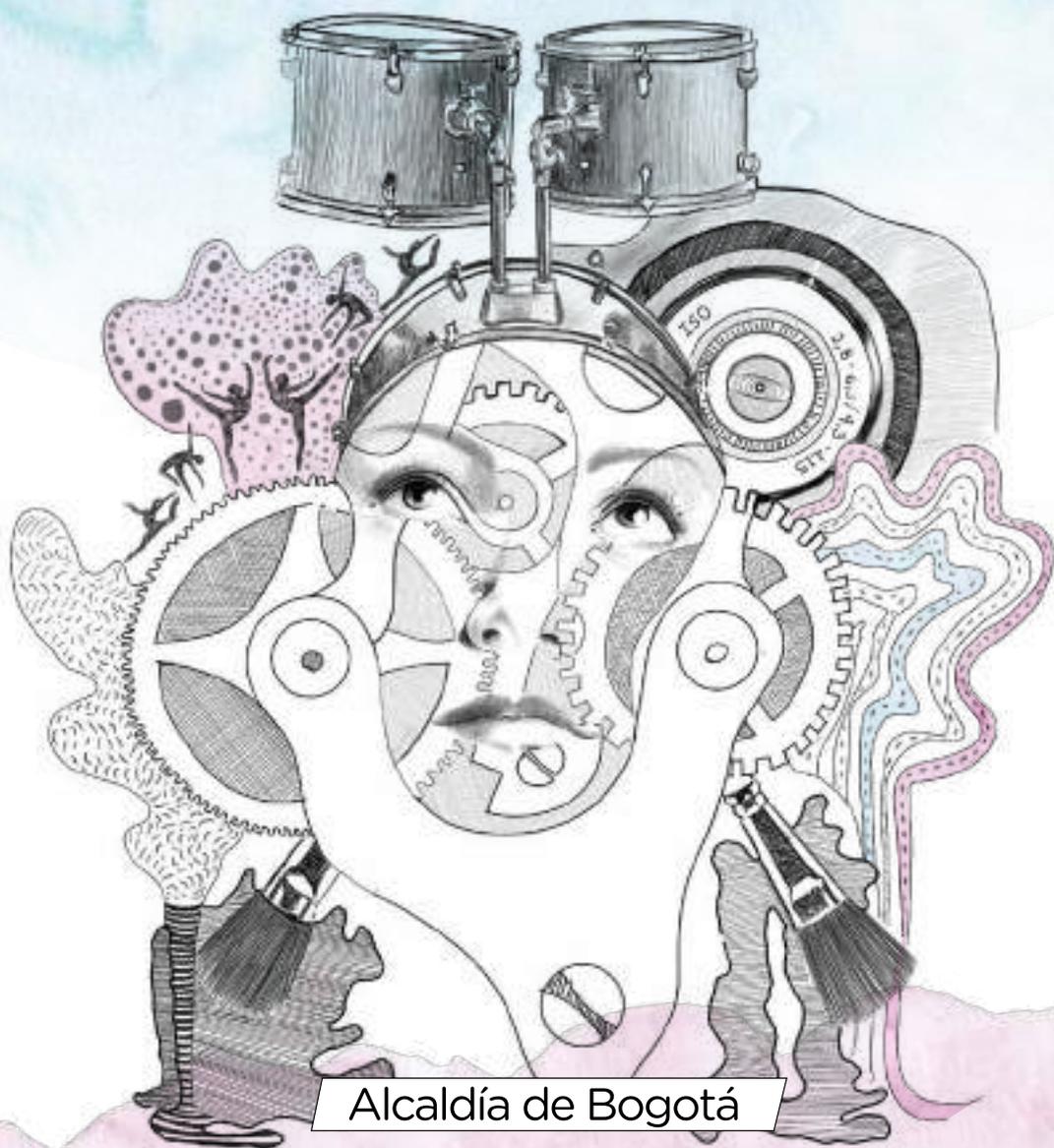




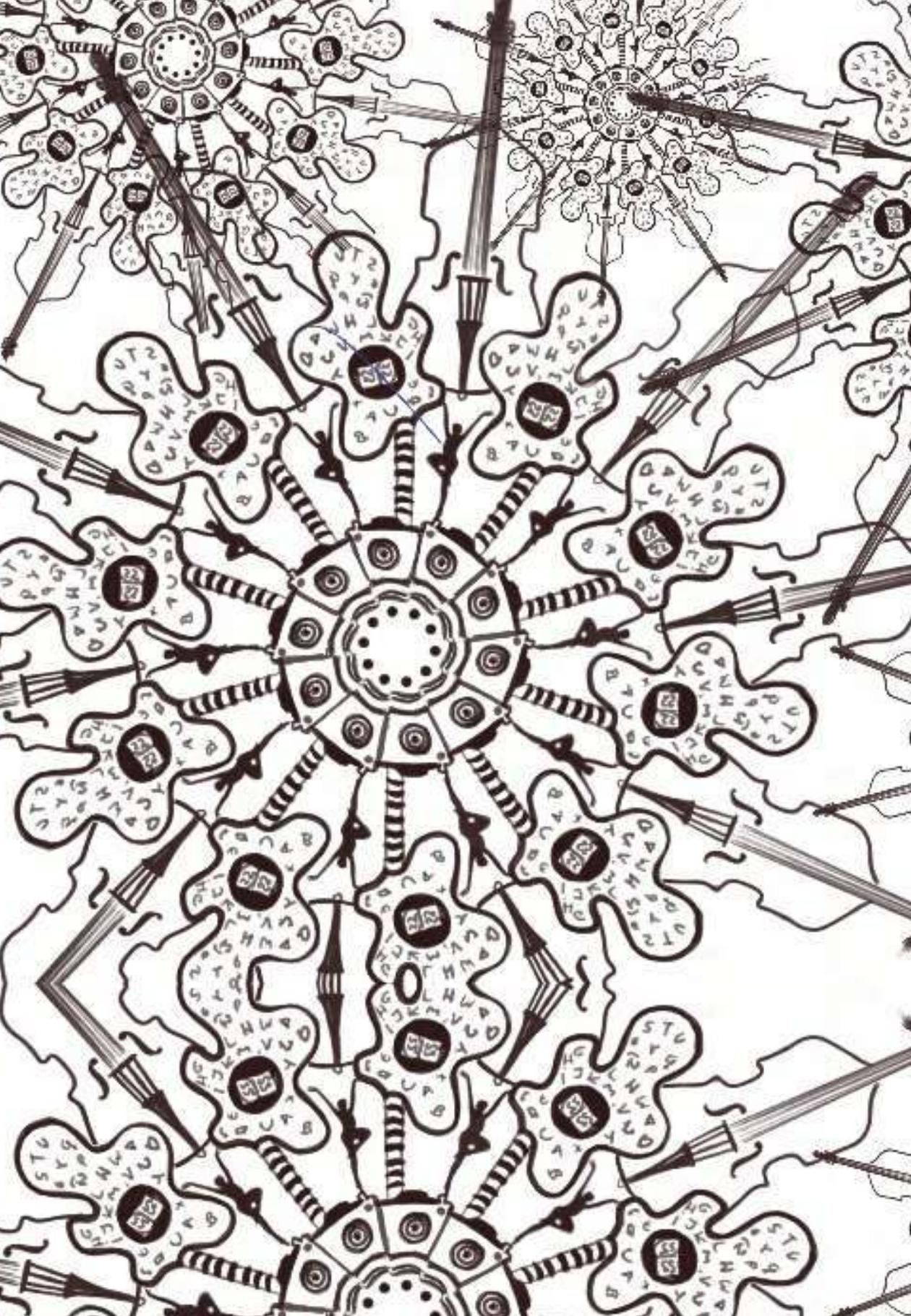


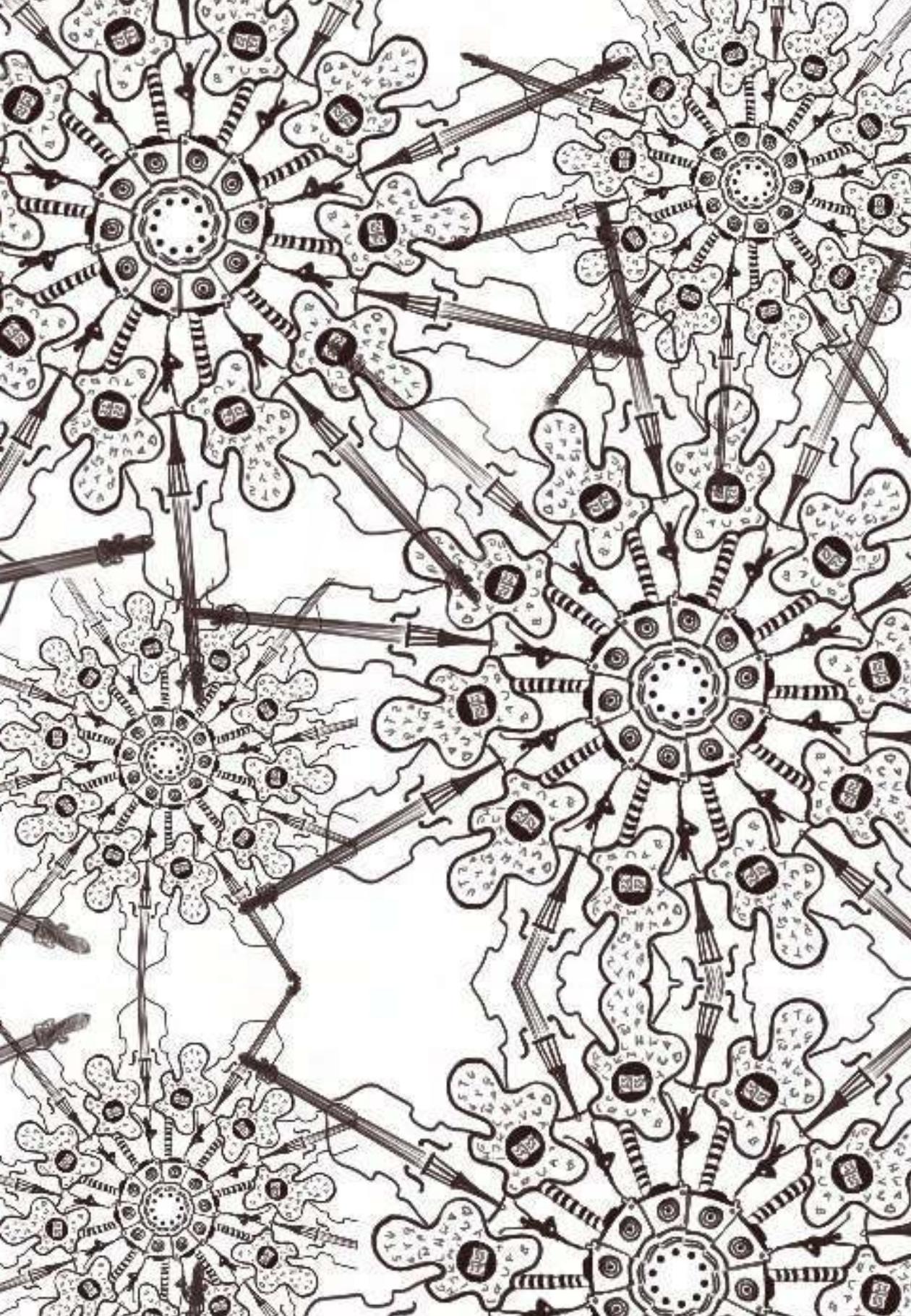
# 14 MODELOS para DESARMAR

PROGRAMA CREA



Alcaldía de Bogotá







14 MODELOS

para

DESARMAR



PROGRAMA CREA

crea

Alcaldía de Bogotá

**Alcaldía de Bogotá**

Enrique Peñalosa Londoño

*Alcalde de Bogotá*

**Secretaría de Cultura,  
Recreación y Deporte**

María Claudia López Sorzano

*Secretaria de Cultura,  
Recreación y Deporte*

**Instituto Distrital de las  
Artes-Idartes**

Juliana Restrepo Tirado

*Directora general*

Jaime Cerón Silva

*Subdirector de las Artes*

Lina María Gaviria Hurtado

*Subdirectora de  
Equipamientos Culturales*

Marcela Trujillo Quintero

*Subdirectora de Formación  
Artística*

Liliana Valencia Mejía

*Subdirectora Administrativa  
y Financiera*

---

**Programa Crea**

Leonardo Garzón Ortiz

*Coordinador general*

Nancy Leyva González

*Coordinadora territorial*

Alejandro Quintero Coral

*Coordinador administrativo  
y financiero*

Miguel Andrés Salas Castro

*Coordinador de sistema de  
información*

Francisco Tapiero Jiménez

*Coordinador de circulación*

Juan Camilo Bautista

*Coordinador de  
infraestructura*

Edwin Acero Robayo

*Coordinador pedagógico*

María Fernanda Gómez

*Asesora pedagógica en el  
área de Arte Dramático*

William Durán Suárez

*Asesor pedagógico en el área  
de Música*

Jenny Caraballo Camargo

*Asesora pedagógica en el  
área de Danza*

Leonardo Villamizar

Villamizar

*Asesor pedagógico en el área  
de Audiovisuales*

Constanza Martínez

Camacho

*Asesora pedagógica en el  
área de Literatura*

Lía García

*Asesora pedagógica en el  
área de Artes Plásticas y  
Visuales*

Carlos Enrique Pérez  
Jaramillo

*Asesor pedagógico en el área  
de Artes Electrónicas*

Juliana Escobar Cuéllar  
*Orientadora de investigación  
y publicaciones Programa  
Crea*

Juliana Escobar Cuéllar,  
Constanza Martínez y  
Edwin Acero

*Comité editorial  
Programa Crea*

**14 modelos para desarmar**

*© Instituto Distrital de las  
Artes-Idartes*

*Programa Crea, Formación  
y Creación Artística*

*Subdirección de Formación  
Artística*

*Mayo de 2019*

**Oficina Asesora de  
Comunicaciones**

Yinna Alexandra Muñoz  
*Asesora de Comunicaciones*

María Barbarita Gómez  
Rincón

*Coordinación editorial*

Alejandra Muñoz  
*Corrección de estilo*

Stefany Layton  
*Artista formadora del área  
de Artes Plásticas del  
Programa Crea*

*Portada, guardas e  
ilustraciones interiores*

Mónica Loaiza y  
Jimena Loaiza  
*Diseño y diagramación*

ISBN (impreso): 978-958-  
5487-66-6

ISBN (pdf): 978-958-5487-  
67-3

Impresión: Unión Temporal  
Idartes 2018

Impreso en Colombia

**Centros de Formación  
Artística Crea**

Carrera 8 # 15-46, piso 3  
(57+1) 379 57 50

<http://www.crea.gov.co/>  
[contactenos@idartes.gov.co](mailto:contactenos@idartes.gov.co)





# CONTENIDO



11

Presentación  
Juliana Restrepo Tirado

---

13

Prefacio: Un laboratorio  
para experimentar  
Juliana Escobar Cuéllar

---

17

Carteles para ambidiestros  
(también se aceptan disléxicos)  
Óscar Nossa

---

25

Prácticas híbridas entre arte,  
ciencia y tecnología  
Samanta García, Carlos Pérez,  
Pablo Gómez y Diego Serrano

---





35

Taller de creación de canciones  
Wilmer Carranza, Esteeven Niño,  
Liliana Mestizo y David Amorocho

---

45

Cajas para la imaginación  
María Angélica Navas (artes plásticas) y  
Constanza Martínez (creación literaria)

---

51

Con mi voz, jugando  
Diana Jaramillo Gutiérrez

---

57

Experiencia audiosensorial para comunicar  
Liz Stefhanie Cubillos, Julián Ruiz y  
Alejandro Sabogal

---

63

Interpretación. La danza integrada como  
herramienta pedagógica  
Mónica Alejandra Jaramillo Sanjuán







saber

ser

crear

# PRESENTACIÓN

**JULIANA RESTREPO TIRADO**

Directora general del Instituto Distrital  
de las Artes-Idartes

Es indudable el impacto que tiene la formación artística ofrecida por la Alcaldía de Bogotá a través del Instituto Distrital de las Artes-Idartes y su Programa Crea. La formación artística fortalece la creación en la ciudad y construye ciudadanías con un sentido crítico, poético y sensible de la realidad. La sensibilidad estética, la expresión simbólica y el desarrollo de habilidades propias de las artes se constituyen como conceptos fundamentales de la formación artística del programa, cuya impronta se reconoce por el valor conferido a los aspectos emocional, corporal, intelectual y creativo.

Los encargados de la formación artística conforman un equipo profesional que articula de manera innovadora el arte, la pedagogía y la sociedad. Los artistas formadores de las distintas áreas artísticas materializan conceptos, teorías y orientaciones pedagógico-artísticas en acciones creativas con los participantes de los talleres y los escenarios desarrollados en el marco del Programa Crea. Así, a través de sus propuestas y metodologías hacen visible la estructura pedagógica y artística del Idartes como un modelo interdisciplinar, flexible e innovador.

En su función de constructores de conocimiento sensible, los artistas formadores aportan nociones y prácticas renovadas sobre el arte y la sociedad, el cuerpo y el conocimiento, la sensibilidad y la realidad, permitiendo posicionar la voz del Programa Crea en los diferentes contextos de Bogotá.

Al finalizar el 2018, la cifra de 55.829 constituía el total de atenciones en las tres líneas estratégicas del programa, esto demuestra que su crecimiento es exponencial y que los índices de cobertura, satisfacción y calidad son esenciales para la vida cultural de la ciudad.

El Idartes reconoce el valor de la innovación y renovación en la formación artística, así como los procesos pedagógicos y artísticos que se desarrollan en los talleres con los beneficiarios, las muestras artísticas distritales, locales, el Festival Crea, la relación con la Secretaría de Educación del Distrito y otras entidades aliadas, y destaca el valor de las acciones que hacen posible construir una visión artística de Bogotá.



## Prebacio

# UN LABORATORIO PARA EXPERIMENTAR

**JULIANA ESCOBAR CUÉLLAR**

Orientadora de investigación y publicaciones  
del Programa Crea

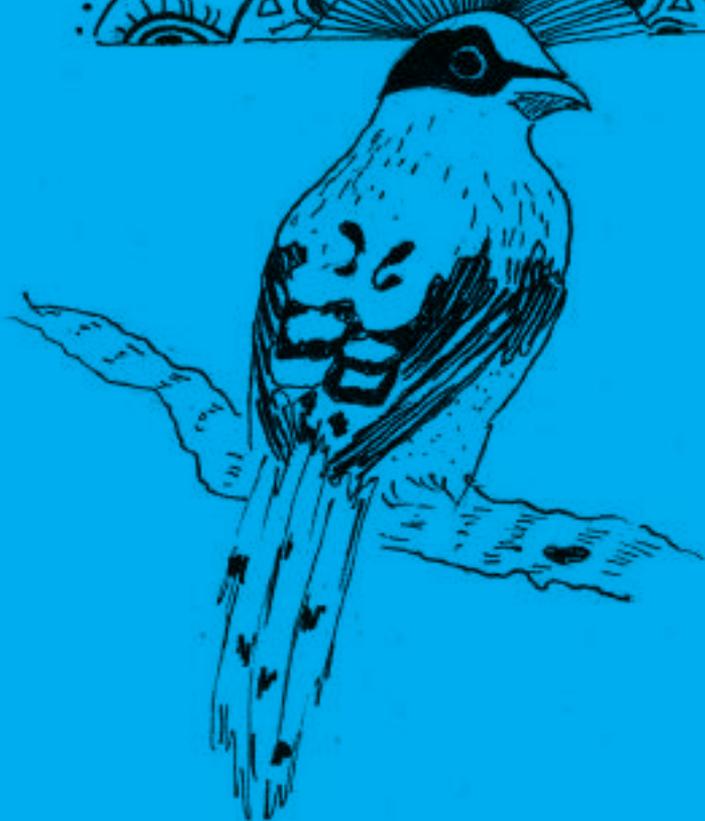
*14 modelos para desarmar* reúne las múltiples identidades metodológicas de las prácticas artísticas y pedagógicas, que son el reflejo de los orígenes, también variados, de los actores que las propician. Artistas formadores y gestores pedagógicos territoriales navegaron por la ciudad con sus talleres para construir catorce caminos, derivas o instrucciones para experimentar *la creación literaria, las artes plásticas, la danza, el teatro, las artes electrónicas, la música y los medios audiovisuales*.

Los talleres son un laboratorio para experimentar los modos de hacer de la educación artística, en los que la pregunta “¿cómo se hace la formación artística?” se contesta ensayando, creando y reparando metodologías que son algunas veces explícitas y nombrables y otros veces abstractas e intuitivas. El taller permite representar, en un formato pedagógico, las etapas de desarrollo de la creación artística, acercando al participante a la naturaleza de los procesos del arte a través de la experiencia.

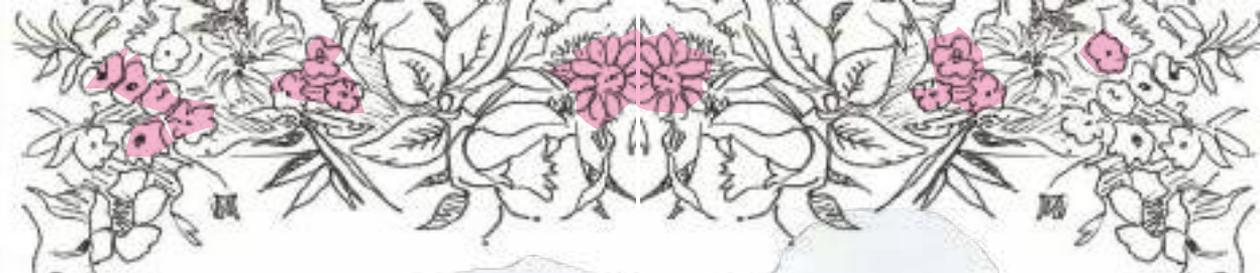
En el Programa Crea del Instituto Distrital de las Artes-Idartes la escuela y el taller son escenarios de intercambio; las

experiencias, los saberes y la imaginación de los participantes son monedas de cambio y el diálogo es el dispositivo que hace posible el trueque. Como máquina para el intercambio, el diálogo es un catalizador de la construcción colectiva de conocimiento que amplía los márgenes del cerebro para que dos modos de ver el mundo se encuentren, afilen sus sentidos y ramifiquen sus sentires. Así, se abre el camino para que los niños, niñas, jóvenes y los nuevos paisajes de las calles y barrios, que se descubren navegando la ciudad, permeen y transformen los mapas de la educación artística, recreando sus estrategias hasta un proceso de expansión que alberga modelos flexibles y desarmables.

De esta manera, los catorce ejercicios o talleres propuestos aquí no deben ser comprendidos como premisas de un método científico o recetas para crear, pues son rutas móviles para desarmar, adaptables al contexto en el que emergen y listas para ampliarse en el diálogo con sus lectores y constructores activos. Realizar un modelo desarmable de taller implica construir otro nuevo cada vez que este se recree, pues al extrapolarse del papel, el taller escrito ya no será el mismo y tendrá, por tanto, vidas diferentes con la impronta de sus ejecutores.







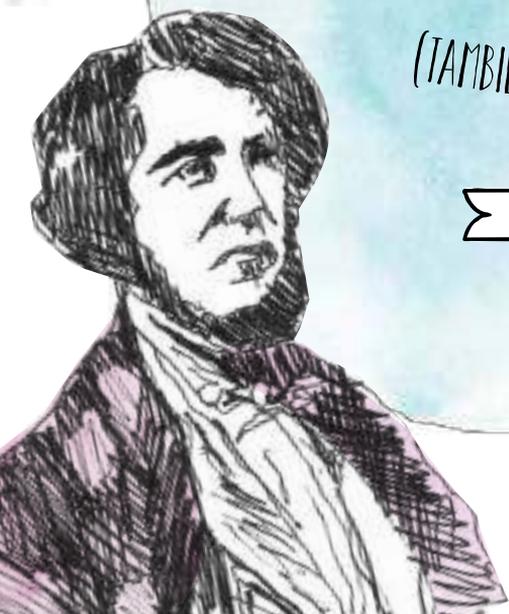
# CARTELES

para

# AMBI- DIESTROS

(TAMBIÉN SE ACEPTAN DISLÉXICOS)

ÓSCAR NOSSA





## OBJETIVO

Pensar la limitación, la falta de destreza y el descuido como posibilitadores creativos para la elaboración de imágenes auténticas al distanciarse de lo estandarizado de las herramientas digitales.

## DESCRIPCIÓN

El taller “Carteles para ambidiestros (también se aceptan disléxicos)” busca la exploración del error, lo deforme, lo poco claro, como una estética comunicativa válida para anunciar eventos, festivales, nuevos discos, libros, etc. Por medio de la realización de ilustraciones y tipografías, utilizando prótesis o desacomodando el cuerpo, se busca que el resultado visual aunque sea de difícil legibilidad (en algunos casos) adquiera una cualidad de único. Como excusa para iniciar el taller se





utilizará el Almanaque Bristol, publicación popular que ha permeado a generaciones con su sabiduría sobre ciclos lunares y productos de belleza. De este se tomará una frase, ya sea para escribir o ilustrar, explorando diversas formas donde el cuerpo del autor entre en situaciones de incomodidad al distanciarse de las formas habituales de hacer las cosas. Para evitar el temor y la sensación de torpeza técnica se presentarán referentes que han recorrido el camino de “la chabonada” obteniendo reconocimiento y empleo<sup>1</sup>. Se hará el análisis de los elementos de un cartel y la forma en que se ubica la información dentro de las composiciones. Al final se expondrán los resultados y exploraciones en imagen y tipografía.



1 Varios autores de carteles, como Alejandro Magallanes o Peter Bankov, han recibido premios en festivales de cartelismo; su trabajo es apetecido por editoriales, gracias a que han sabido incluir la estética de lo manual en un mundo de retoques digitales y exactitud computarizada.



## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ✔ Televisor con entrada USB.
- ✔ Cabina de sonido.
- ✔ Dos blocs por veinticinco hojas de papel edad media, tamaño ¼.
- ✔ Veinticinco hojas de papel dúrex tamaño ¼.
- ✔ Cincuenta hojas de papel pergamino o mantequilla tamaño ¼.
- ✔ Marcadores negros.
- ✔ Lápices.
- ✔ Reglas.
- ✔ Colores.
- ✔ Crayolas.
- ✔ Vinilo amarillo.
- ✔ Vinilo azul.
- ✔ Vinilo rojo.
- ✔ Vinilo blanco.
- ✔ Vinilo negro.
- ✔ Tinta china.
- ✔ Plumillas.
- ✔ Borradores.
- ✔ Bisturís.
- ✔ Ecolines.
- ✔ Paletas para mezclar.
- ✔ Pinceles gruesos de cerda.
- ✔ Pinceles sintéticos delgados.

*Se recomienda que cada artista traiga un Almanaque Bristol y revistas si desea realizar su cartel en collage.*



## METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Se iniciará el taller con la lectura del Almanaque Bristol para luego exponer el trabajo de los cartelistas e ilustradores Peter Bankov, Alejandro Magallanes y Danny Sangra. Cada uno de los participantes elegirá una frase del almanaque y luego procederá a ilustrarla. Se brindarán dos posibilidades:

1. Dibujar la ilustración y la tipografía utilizando herramientas y/o prótesis en las manos, que dificulten el desarrollo de sus habilidades normales.
2. Hacer la ilustración con la mano derecha y la tipografía con la izquierda y viceversa.

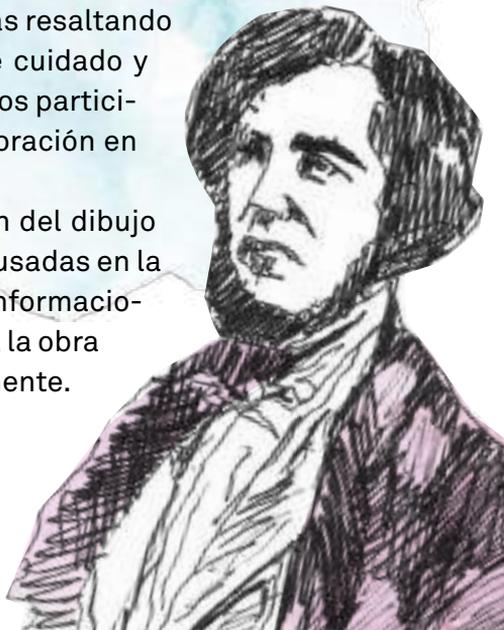
Al final se expondrán los carteles y se hablará de lo experimentado dentro del taller.

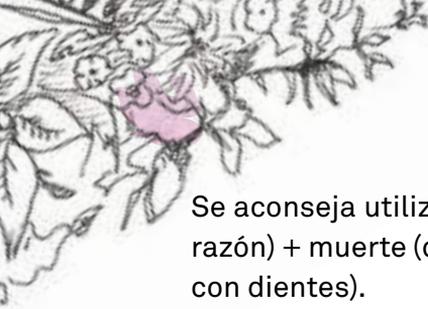
### PASO A PASO

**Lectura (20 min.).** Se hará énfasis en el carácter que tiene el texto: informativo, cómico, etc., y se hablará de los elementos gráficos que se asocian al tipo de información en cuanto al color, el estilo, las formas y los contrastes.

**Exposición de referentes (20 min.).** Se analizará el trabajo de los tres ilustradores y cartelistas resaltando la estética manual y de apunte (no de cuidado y obra final) con la intención de relajar a los participantes y abrir la posibilidad de la exploración en la elaboración de dibujos y escritura.

**Ilustración (60 min.).** Para la realización del dibujo se presentará una de las técnicas más usadas en la ilustración que consiste en unir dos informaciones en una sola imagen. Para este caso, la obra de Alejandro Magallanes es muy pertinente.





Se aconseja utilizar ejemplos simples: amor (dibujo de un corazón) + muerte (dibujo de una calavera) = amor fatal (corazón con dientes).

**Tipografía (50 min.).** Para la escritura de la frase elegida en el Almanaque Bristol se recomienda utilizar diferentes herramientas (lápices, pinceles, marcadores, cucharas, palos de escoba, peinillas, ropa interior) y manejarlas con diferentes partes del cuerpo (mano derecha, izquierda, boca, amarrar la herramienta a la cintura, etc.). Se aconseja realizar los ejercicios de tipografía sobre papel calcante o pergamino para no dañar la ilustración. Luego se sobreponen las letras a la imagen y se analiza cuál de ellas se ajusta más al concepto.

**Exposición y conversación (30 min.).** En la exposición de los carteles se pregunta sobre las herramientas y partes del cuerpo utilizadas, las dificultades o destrezas descubiertas. Se analiza también por separado el dibujo y la escritura. En la ilustración se mira si la representación de la idea es muy literal (amor = corazón) y se conversa sobre otras posibilidades para representar el concepto. En la tipografía se analizan sus componentes estéticos y su pertinencia (por ejemplo, escribir una pelea de cuchillos en letra Comic Sans es, a todas luces, un desatino). También se conversará sobre la necesidad de hacer las cosas bien y los intentos de dominar todo el cuerpo como si se hiciera con la mano con la que se escribe habitualmente.

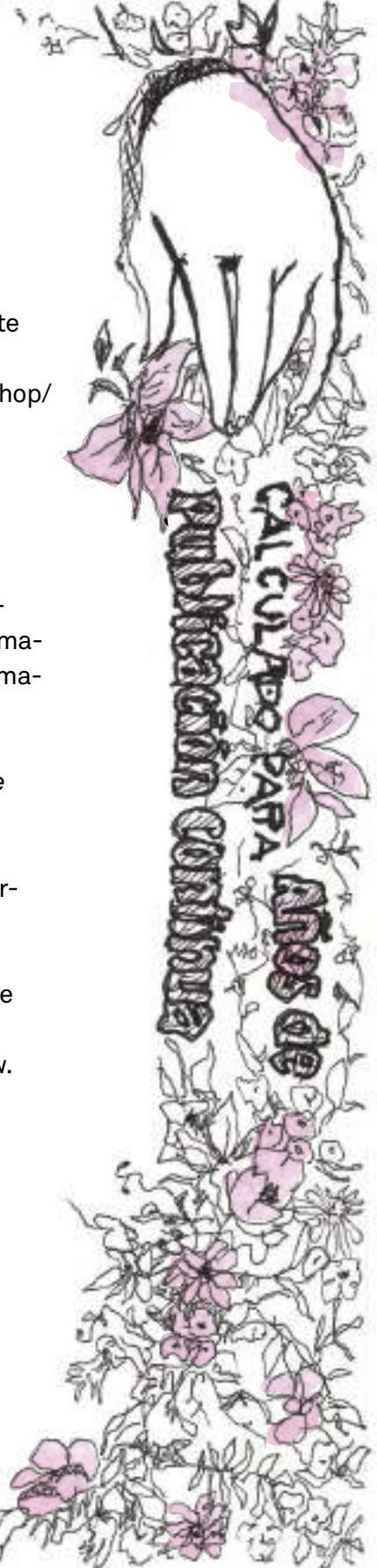
## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

### ➔ UN CARTEL



## BIBLIOGRAFÍA

- 🌀 **Bankov, P.** (2018). Los carteles de Peter Bankov exploran la tipografía realizada manualmente con una estética cercana al expresionismo. Recuperado de <http://bankovposters.com/shop/posters/colors/>
- 🌀 **Bathori, M.** (2011). *Pas de repit pour les zombis*. Marsella: Le dernier cri.
- 🌀 **Magallanes, A.** (2018). Carteles de Alejandro Magallanes. Recuperado de <https://dimad.org/madrid-grafica-17-115-carteles-de-alejandro-magallanes/>
- 🌀 **Min, A., Landsberger, S. R. y Duo, D.** (2003). *Chinese propaganda posters*. Colonia: Taschen.
- 🌀 **Moolinex.** (2016). *El vaginodrama del horror*. Marsella: Le dernier cri.
- 🌀 **Sangra, D.** (2018). Dibujos e intervenciones sobre impresos de Danny Sangra. Recuperado de <http://www.dannysangra.com> y <https://www.instagram.com/dannysangra/?hl=es-la>
- 🌀 **Stan Liquide.** (2017). *Beurre fondu*. Marsella: Le dernier cri.



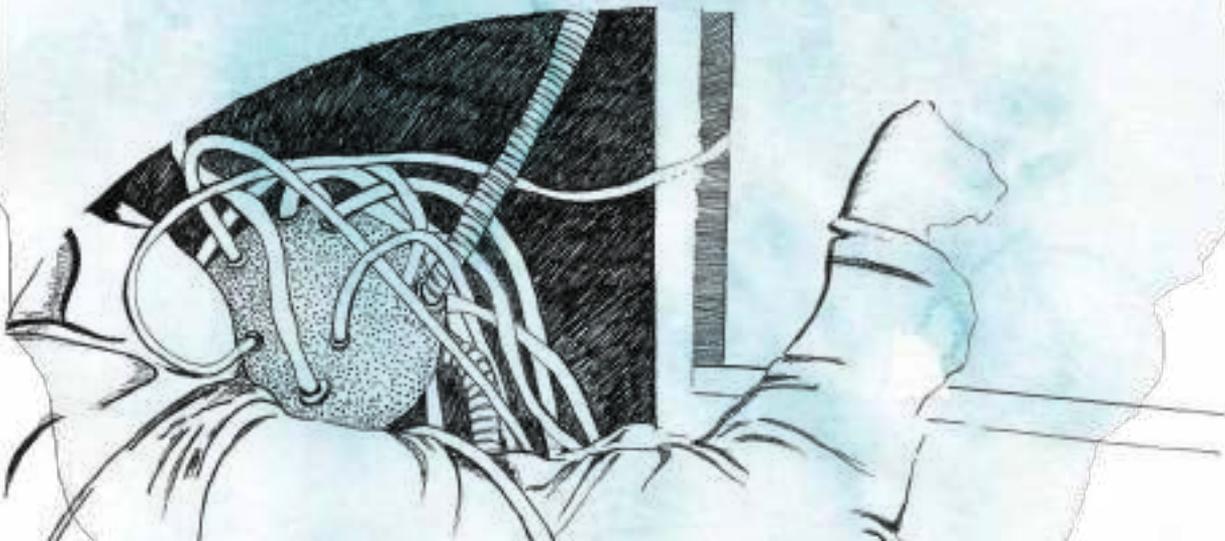


≈ PRÁCTICAS HÍBRIDAS ≈

entre

# ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

SAMANTA GARCÍA, CARLOS PÉREZ, PABLO GÓMEZ Y DIEGO SERRANO





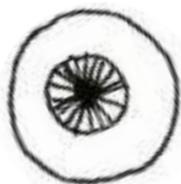
## OBJETIVO

Generar una experiencia sensible de carácter pedagógico que les permita a los participantes aproximarse a prácticas de creación híbridas entre arte, ciencia y tecnología.

## DESCRIPCIÓN

Esta caja de herramientas busca incentivar la curiosidad y la capacidad de experimentar los fenómenos que nos rodean a través de experiencias didácticas puntuales como la construcción de dispositivos visuales y la comprensión de algunos fenómenos físicos (luz, sonido y perspectiva) para el goce y la producción creativa.

Apelando a los saberes, competencias y propuestas pedagógicas del área de artes electrónicas, esta caja de herramientas se propone como laboratorio tecnológico/artístico en donde se propicie un saber-hacer que identifica, experimenta y apropia algunos de los conceptos que trabajamos en el área, como por ejemplo, el tiempo, los dispositivos de visión y el *hackeo*, para conectar la ciencia, la tecnología y el arte con los saberes e imaginarios de niños, niñas y jóvenes. En este sentido, se trabaja desde perspectivas como el sonido en la ciudad, el paisaje sonoro, el reconocimiento del territorio y lo que, aunque está en nuestra cotidianidad, difícilmente vemos con nuestra percepción sensorial humana.



## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ✓ Tela negra.
- ✓ Mesas y sillas.
- ✓ Cabina de sonido.
- ✓ Veinte marcadores borrables y permanentes.
- ✓ Veinte resaltadores amarillos, naranjas, verdes.
- ✓ Colchonetas.
- ✓ Tres docenas de acetatos.
- ✓ Cinta pegante.
- ✓ Hojas de papel blanco.

## METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Se propone un acercamiento práctico al uso y construcción de diversas herramientas provenientes de los campos de la ciencia y la tecnología aplicadas a la creación artística, mediante la utilización recursiva e imaginativa de elementos comunes de bajo costo y fácil acceso.

### PASO A PASO

#### Ver lo invisible

En esta actividad se realizarán dos experimentos para revelar los fenómenos invisibles que nos rodean. Por un lado, se construirá un microscopio casero básico y uno sofisticado con un celular para observar distintas





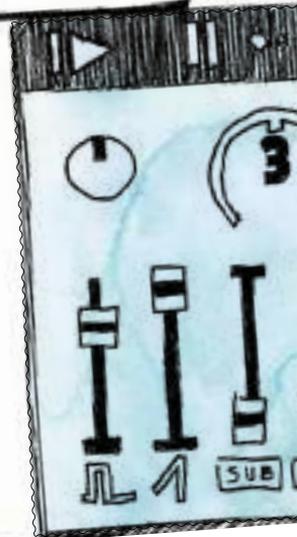
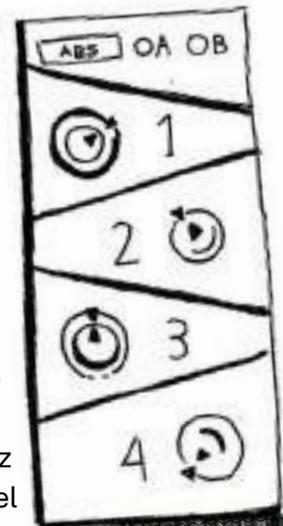
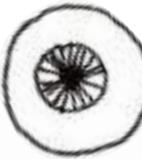
superficies y ver las cosas que a simple vista no vemos. Por otro lado, se jugará con luz ultravioleta para hacer grafitis fluorescentes que solo se ven con luz negra.

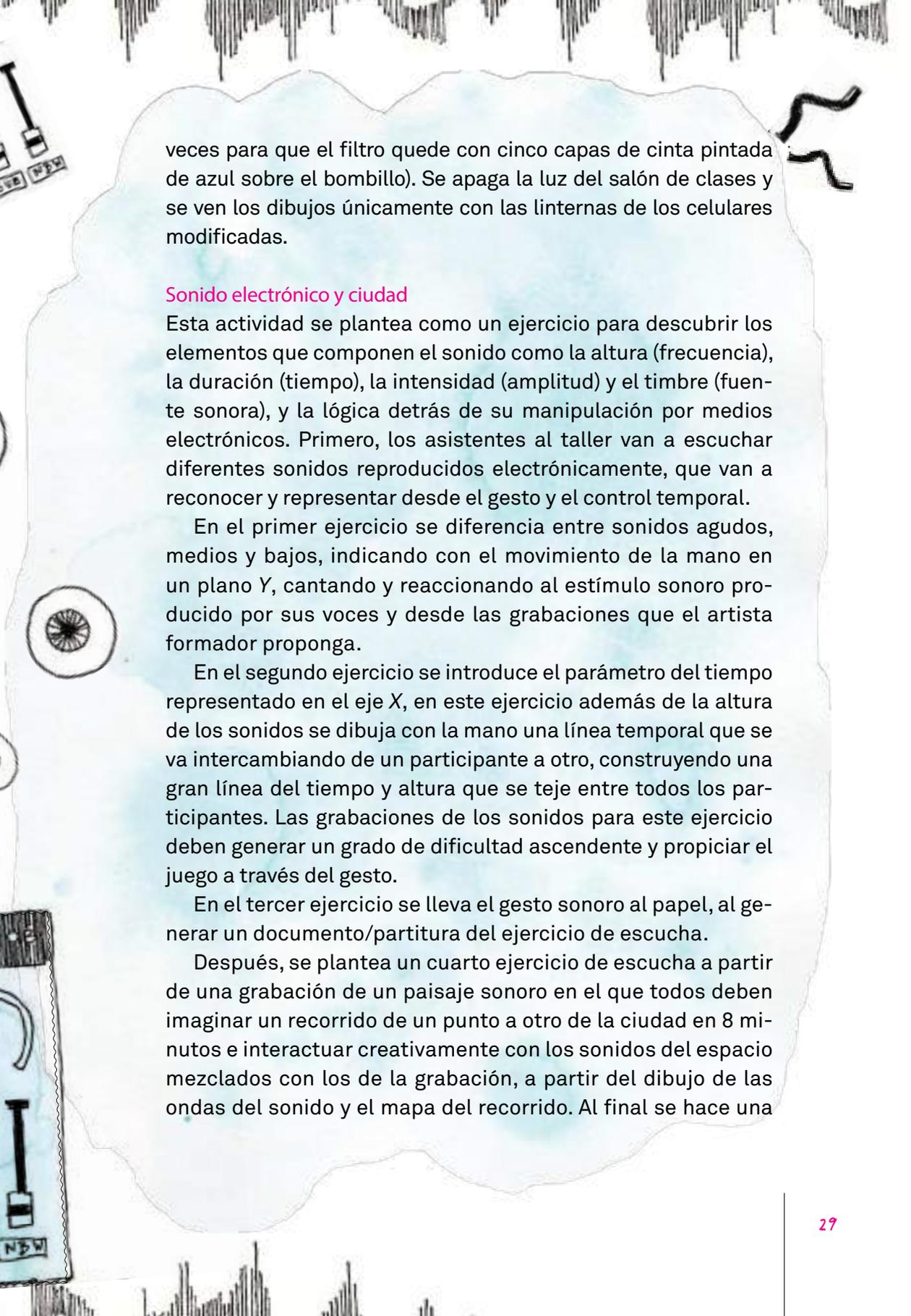
El microscopio se elaborará de dos maneras:

**Microscopio casero básico:** se pone una gota de agua que cubra por completo el lente de la cámara del teléfono celular y este se voltea con cuidado (no importa si se riega un poco del agua que cubre el lente). De esta manera, la gota de agua que cubre el lente de la cámara actuará como un lente macro que podrá enfocar objetos a una distancia mucho más corta de lo que puede hacer una cámara de celular sin ninguna intervención.

**Microscopio casero sofisticado:** para este experimento el artista formador deberá conseguir unos apuntadores láser (cualquiera sirve), desarmarlos y quitarles con cuidado el pequeño lente que tienen en su interior. Los estudiantes tomarán este lente y con una pinza para el pelo lo pondrán sobre el celular de tal forma que el lente del láser cubra el lente de la cámara del teléfono; una vez hecho esto se asegurará con un poco de cinta pegante. Este tipo de microscopio permite un acercamiento y una definición mucho mayor que el microscopio de agua.

Otra parte de esta actividad son los grafitis con luz negra, en la que se debe oscurecer lo más posible el salón de clases. Primero, los estudiantes harán dibujos en hojas blancas de papel con resaltadores y marcadores fluorescentes. Después se elaborará una lámpara de luz negra utilizando la linterna del teléfono celular. Para hacerla se pone cinta pegante transparente sobre el bombillo de la linterna y se dibuja con marcador azul un filtro que cubra por completo el bombillo (se debe repetir esto cinco





veces para que el filtro quede con cinco capas de cinta pintada de azul sobre el bombillo). Se apaga la luz del salón de clases y se ven los dibujos únicamente con las linternas de los celulares modificadas.

### Sonido electrónico y ciudad

Esta actividad se plantea como un ejercicio para descubrir los elementos que componen el sonido como la altura (frecuencia), la duración (tiempo), la intensidad (amplitud) y el timbre (fuente sonora), y la lógica detrás de su manipulación por medios electrónicos. Primero, los asistentes al taller van a escuchar diferentes sonidos reproducidos electrónicamente, que van a reconocer y representar desde el gesto y el control temporal.



En el primer ejercicio se diferencia entre sonidos agudos, medios y bajos, indicando con el movimiento de la mano en un plano Y, cantando y reaccionando al estímulo sonoro producido por sus voces y desde las grabaciones que el artista formador proponga.

En el segundo ejercicio se introduce el parámetro del tiempo representado en el eje X, en este ejercicio además de la altura de los sonidos se dibuja con la mano una línea temporal que se va intercambiando de un participante a otro, construyendo una gran línea del tiempo y altura que se teje entre todos los participantes. Las grabaciones de los sonidos para este ejercicio deben generar un grado de dificultad ascendente y propiciar el juego a través del gesto.

En el tercer ejercicio se lleva el gesto sonoro al papel, al generar un documento/partitura del ejercicio de escucha.



Después, se plantea un cuarto ejercicio de escucha a partir de una grabación de un paisaje sonoro en el que todos deben imaginar un recorrido de un punto a otro de la ciudad en 8 minutos e interactuar creativamente con los sonidos del espacio mezclados con los de la grabación, a partir del dibujo de las ondas del sonido y el mapa del recorrido. Al final se hace una

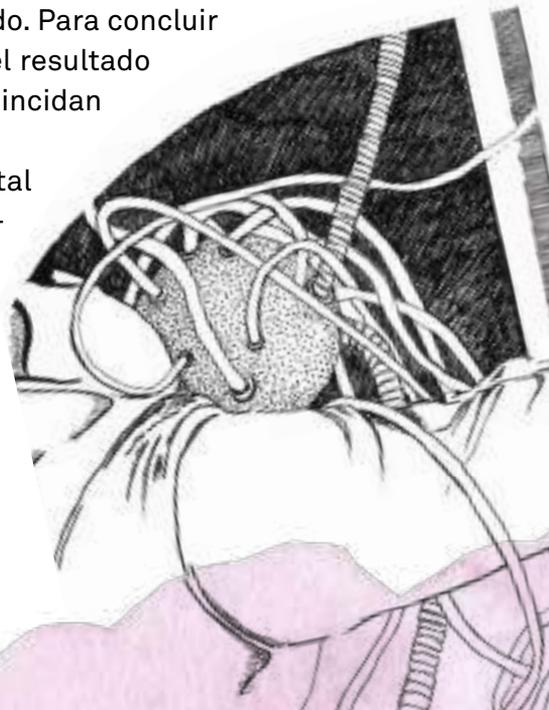


reflexión sobre el recorrido y las aventuras que experimentaron los participantes en esos 8 minutos y qué tanto percibieron el sonido de la grabación, el sonido de la calle y los que imaginaron en su recorrido mental.

### Perspectiva y dispositivos de visión

Esta actividad se plantea como un ejercicio en el que se reflexiona acerca del uso de dispositivos tecnológicos prefotográficos en la representación visual y el desarrollo de la perspectiva. Primero: los estudiantes mirarán el paisaje por la ventana y dibujarán en una hoja de papel el paisaje en su totalidad o algún elemento que haya llamado su atención, tal como lo recuerdan y según su propio estilo de dibujo. Segundo: utilizando marcadores los estudiantes “calcarán” el paisaje y la perspectiva dibujando directamente sobre la ventana. Aquí es muy importante utilizar marcadores borrables para poder limpiar fácilmente el cristal de la ventana o, si se quiere un resultado permanente, se pueden pegar sobre la ventana hojas de acetato y dibujar sobre el acetato con marcadores permanentes (los plumones normales que se utilizan para dibujar sobre papel no funcionan bien sobre el acetato o el vidrio). También se recomienda utilizar únicamente marcadores negros o de colores muy oscuros, dado que es difícil ver los colores claros con el paisaje real de fondo. Para concluir la actividad se tomarán fotografías del resultado intentando que las líneas del dibujo coincidan con el paisaje de la ventana.

En este ejercicio se utiliza el cristal de la ventana como dispositivo tecnológico de visión y se observa que un pedazo de vidrio, que es algo muy común, puede ser utilizado como herramienta para ver, pensar y representar imágenes.



## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

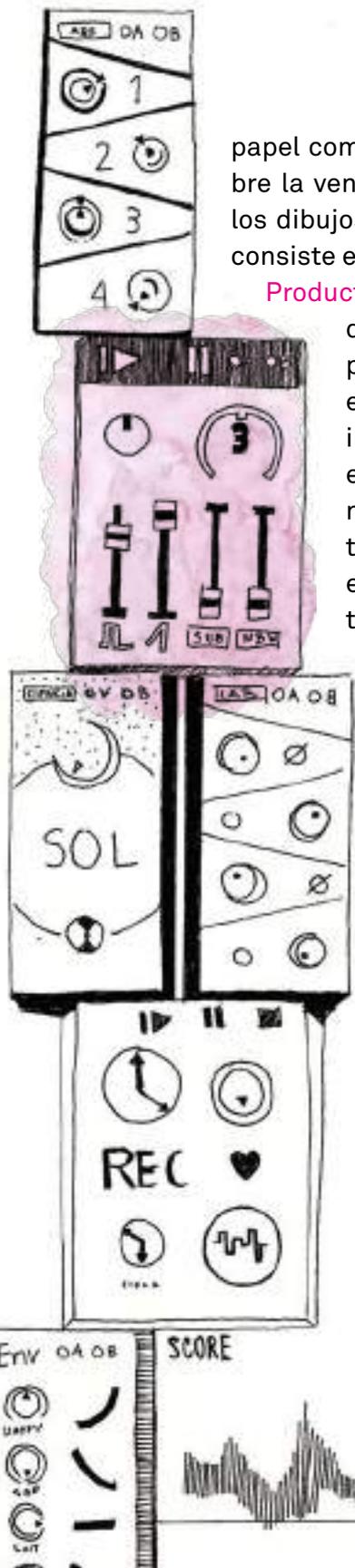
La proyección de productos por parte de los proponentes (reflexión + filminuto [aciertos/desaciertos]) se desarrollará así: se escribirá un texto con una reflexión sobre la experiencia con los estudiantes tras realizar alguna o la totalidad de las actividades propuestas, y en donde se indague acerca de los aciertos o dificultades experimentales en el momento de llevar a cabo los ejercicios. Así mismo, el tallerista propondrá o sugerirá formas de enriquecer o mejorar las actividades planeadas desde su propia área de trabajo. Además, se realizará un filminuto con luz negra que registre y dé cuenta del desarrollo y resultado de las actividades con los estudiantes.

## PROYECCIÓN DE PRODUCTOS POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES

**Ver lo invisible:** se cuentan las fotos y los videos capturados con los microscopios caseros realizados por los niños. Cada foto debe estar identificada con una ficha informativa sobre el material expuesto. Los grafitis fluorescentes hechos por los estudiantes también son productos de esta actividad.

**Sonido electrónico y ciudad:** como resultado de esta actividad quedarán varios dibujos en los que se representa el sonido desde el gesto y el control temporal a partir de los ejercicios de escucha y un mapa del recorrido imaginario de los 8 minutos que cada uno hizo por la ciudad en el ejercicio del paisaje sonoro.

**Perspectiva y dispositivos de visión:** se encuentran los dibujos realizados por los estudiantes (tanto los dibujos sobre



papel como los dibujos realizados en los acetatos sobre la ventana). Igualmente, el registro fotográfico de los dibujos de la ventana con el paisaje real de fondo consiste en un producto del trabajo de los estudiantes.

**Producto adicional:** una vez realizadas las actividades propuestas con los estudiantes, se les pide que a partir de las experiencias con los ejercicios diseñen una máquina/dispositivo inventado, imaginado, soñado. El formato en el que presenten los estudiantes sus máquinas es libre. Puede ser dibujo, escultura, texto, sonido, *performance*, etc., y dependerá del enfoque o técnicas que defina o trabaje el artista formador.

Dada la variedad de elementos gráficos y visuales (dibujos, fotografías, videos) resultantes de cada una de las actividades propuestas, se puede pensar en diferentes formas de presentar los resultados. A continuación proponemos algunas posibilidades:

**Microscopios:** exponer las fotografías y/o videos realizados por los estudiantes con sus microscopios, junto con un instructivo, paso a paso, que explique cómo se hace y con el registro de los estudiantes durante la creación y uso de los microscopios.

Grafitis en luz negra: instalar los dibujos realizados por los estudiantes en una sala oscura e iluminarlos con luz negra para que los espectadores experimenten de primera mano el efecto lumínico.

**Sonido electrónico y ciudad:** exponer los dibujos que representan las



diferentes características del sonido, junto con la reproducción de los sonidos producidos en el espacio.

**Perspectiva y dispositivos de visión:** exponer los dibujos que realizaron los estudiantes en papel junto con las fotografías del dibujo sobre la ventana con el paisaje detrás; si se realizó el ejercicio utilizando acetatos, estos se exponen también. En caso de que la sala de exposición tenga una ventana y vista interesantes, se podría hacer un dibujo *in situ* durante la muestra por el grupo de estudiantes.



## BIBLIOGRAFÍA

- 🌀 **Hertz, G. y Parikka, J.** (2012). Zombie media: Circuit bending media archaeology into an art method. *Revista Leonardo*, 45(5).
- 🌀 **Hockney, D.** (2001). El conocimiento secreto. Recuperado de <https://vimeo.com/93787405>
- 🌀 **Mattin y Iles, A. (eds).** (2009). *Ruido y capitalismo*. Recuperado de [http://www.mattin.org/ruido\\_capitalismo.pdf](http://www.mattin.org/ruido_capitalismo.pdf)
- 🌀 **Mitchell, W. J. T.** (2003). Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual. *Estudios Visuales* (1), 17-40.
- 🌀 **Sánchez, P.** (2013). Dispositivos, prótesis y artefactos de la subjetividad cibernética. *Injuve*, 1(102), 4153.
- 🌀 **Virilio, P.** (1998). *La máquina de la visión*. Madrid: Cátedra.





TALLER DE



creación  
**DE CANCIONES**

WILMER CARRANZA, ESTEEVEN NIÑO, LILIANA MESTIZO Y DAVID AMOROCHO

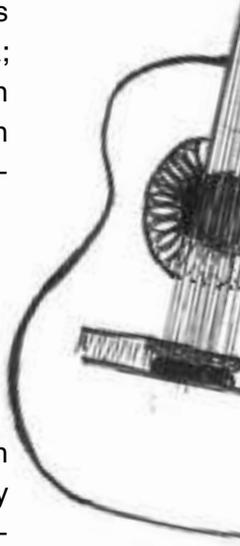
## OBJETIVO

Reforzar procesos de creación colectiva de canciones, en los cuales cada participante haga aportes para el resultado final, respetando las ideas e iniciativas de los otros. Este proceso de creación busca proponer y experimentar diversas metodologías para la creación de canciones en el aula; desarrollar un producto pedagógico materializado en partitura y audio y proyectar la conformación de un banco de canciones del área de música para ser utilizado en un territorio.

T  
E  
R  
R  
I  
T  
O  
R  
I  
O

## DESCRIPCIÓN

Las canciones, vistas como unidad didáctica, permiten hacer un reconocimiento de territorios, pensamientos y contextos, así como de los elementos básicos de la música: ritmo, melodía, armonía, timbre, altura. A la vez, su creación estimula la capacidad creativa de los estudiantes mediante la implementación de ejercicios de creación en los cuales el uso de los elementos que la componen (texto, melodía,





ritmo, armonía) contribuyen al desarrollo de sus habilidades. Tales conceptos enriquecen las herramientas en el aula de un artista formador en música y aportan a la consolidación de un repertorio musical y de actividades que fortalezcan los saberes esenciales y las competencias planteadas en los documentos emitidos por la Secretaría de Educación del Distrito.

## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ✓ Instrumentos armónicos (teclado, guitarras, cuatros).
- ✓ Treinta hojas de papel *bond*, tamaño carta.
- ✓ Treinta lápices de punta negra.
- ✓ Treinta borradores.
- ✓ Cinco marcadores para tablero.
- ✓ Un televisor.
- ✓ Un cable RCA.
- ✓ Dos aulas disponibles: una para componer y otra para grabar.
- ✓ Una cabina de sonido.

## METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Así como en la preparación de un plato típico de comida se sigue una receta con unos ingredientes, también la creación de canciones comprende una serie de elementos y un proceso de elaboración. Una canción está formada, en su generalidad, por una melodía y un ritmo que comprenden la acentuación, el pulso o metro, una armonía que acompaña la melodía, una





forma que caracteriza la estructura de la canción en versos, coro, introducciones, finales y una textura que corresponde a cómo está organizada la factura de sonidos y ritmos en esta creación. La metodología buscará motivar la creación de canciones desde una mirada natural y sencilla mediante el análisis previo de canciones conocidas y la estructura de sus versos: las figuras literarias, el tipo de rima y la organización en sus métricas.



## PASO A PASO

### 1. Construcción narrativa del texto de la canción:

- Escoger un tema o argumento para la canción.
- Mensaje: intención o idea que se quiere transmitir.
- Carácter: triste, alegre, fiestero, bravío, etc.
- Modalidad: infantil, juvenil, moderno, tradicional.
- Forma: secciones que conforman la canción, estrofas, coro, introducción, intermedios.
- Ritmo: establecer las acentuaciones y el pulso.
- Progresión: establecer los acordes o la armonía.

### 2. Crear música para luego ponerle letra:

- Se establece la forma de la canción, introducciones, secciones, final.
- Se compone una melodía sencilla que sea fácil de memorizar en un registro estándar (ni demasiado grave, ni demasiado agudo).

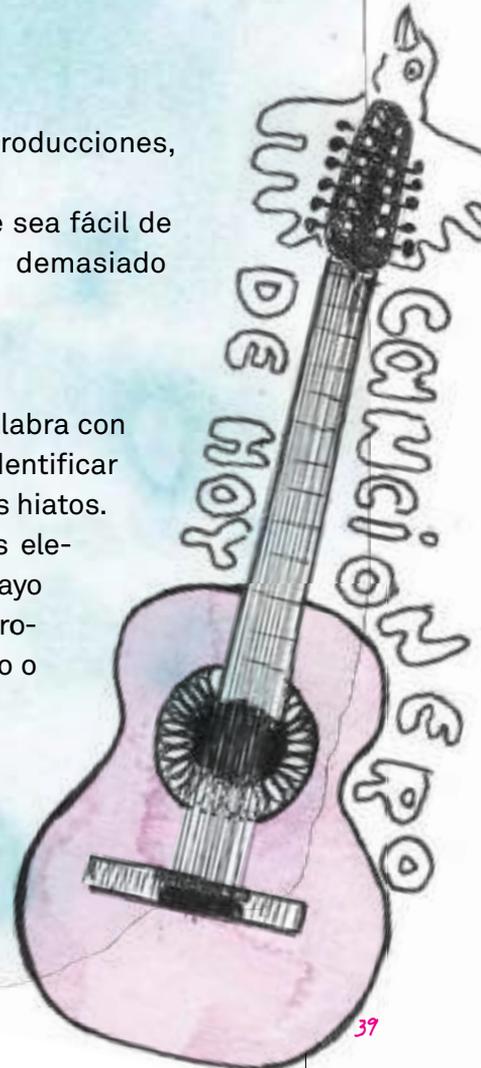
### 3. Adaptar una melodía a una letra:

Se debe relacionar la métrica de cada palabra con la métrica y las duraciones musicales. Identificar para esto los diptongos, las sinalefas y los hiatos.

Una vez estructurado cada uno de los elementos de la canción se procede al ensayo y montaje que también hacen parte del proceso de creación. Luego se hace el registro o grabación del video.

#### Sesión 1

**Paso 1, día 1:** escoger una temática para la canción, por ejemplo,



medio ambiente, familia, contexto social, música, conquista, amor, belleza...

**Paso 2, día 1:** hacer una lluvia de palabras relacionadas con la temática, por ejemplo, si se escogió la temática de la belleza las palabras podrían ser: hombre, mujer, niño, sonrisa, corazón, cara.

**Paso 3, día 1:** escribir cuatro versos octosílabos (coplas) utilizando algunas de las palabras seleccionadas, por ejemplo:

Ella es una chica linda  
su carita me fascina  
quisiera poder hablarle  
pa' robarle una sonrisa.

**Paso 4, día 1:** seleccionar una progresión armónica sencilla y un ritmo de acompañamiento para la canción, por ejemplo:

Am (la menor) - Em (mi menor) - B7 (si 7) - Em (mi menor) - E7 (mi 7) - Am (la menor).

**Paso 5, día 1:** componer una melodía dirigida por el artista formador, por ejemplo:

Extracto de la partitura de la canción "Chica linda". La imagen muestra dos líneas de música en clave de sol (treble clef) con una tonalidad de un sostenido (F#). La primera línea comienza con un acorde de Am y contiene la melodía para los versos: "Ella es una chica linda su carita me fascina". La segunda línea continúa con los versos: "quisiera poder hablarle pa' robarle una sonrisa". Los acordes de acompañamiento indicados son Am, Em, B7, E7 y Am. El ritmo es sencillo, con una estructura de compases que incluye corcheas y cuartas.

Figura 1. Extracto de la partitura de la canción *Chica linda*





**Paso 6, día 1:** ajustar la tonalidad al registro vocal de los participantes en el momento de hacer el montaje de la canción. De acuerdo con las edades y el desarrollo vocal, se explora en diferentes tonalidades para dar facilidad a la interpretación y entonación de la canción, por ejemplo: E (mi mayor) - D (re mayor) - C (do mayor) - Bb (si b mayor).



### Sesión 2

En la segunda sesión se desarrollan las siguientes actividades:

**Paso 1, día 2:** grabar la canción elaborada en la primera sesión.

**Paso 2, día 2:** realizar la partitura de la canción y registrar en ella la melodía, la letra y la armonía.

**Paso 3, día 2:** socializar las canciones realizadas por los diferentes grupos de trabajo.

**Paso 4, día 3:** generar un debate sobre el proceso utilizado por los diferentes grupos de trabajo para crear la canción.



## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

**Primera sesión:** grabación del producto.

**Segunda sesión:** intercambio, grabación, entrega de la partitura (melodía, letra y armonía de la canción).

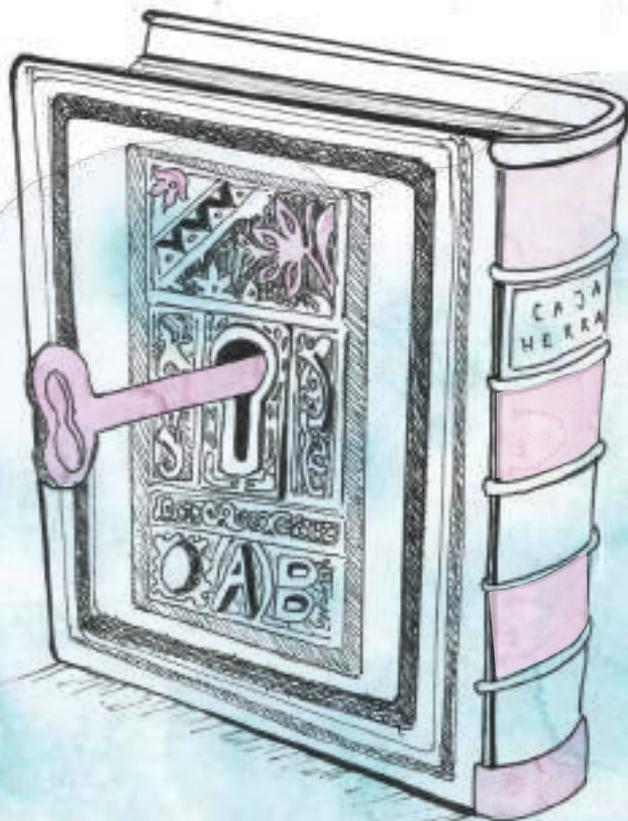
## BIBLIOGRAFÍA

- 🎵 Flórez, O., Vela, M., Fandiño, B. y Ceballos, C. (2017). Partitura *Chica linda*. Producto desarrollado durante una sesión de taller por los artistas formadores.
- 🎵 Programa Crea. (2017). Documento pedagógico del área de música del Programa Crea. Bogotá.









CAJAS

para la

IMAGINACIÓN



MARÍA ANGÉLICA NAVAS (ARTES PLÁSTICAS) Y  
CONSTANZA MARTÍNEZ (CREACIÓN LITERARIA)



## OBJETIVO

Desarrollar elementos didácticos para realizar talleres de creación de historias en lugares poco aptos y diversificar el uso de estrategias metodológicas empleando la lúdica como estrategia de formación artística mediante la escritura de una obra relacionada con la didáctica de la creación. Con este objetivo se puede solucionar el problema de los espacios y el número de participantes de los talleres, por medio de la aplicación de una propuesta adaptable a cualquier tipo de lugares y públicos.

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL TALLER

Teniendo en cuenta las dificultades que hay en los colegios, en cuanto a espacios adecuados y número de participantes por taller, se propone la construcción de material didáctico apropiado para dichos lugares, que haga las veces de detonante de la imaginación (Peña, 2010). Para ello se realiza el taller de construcción de la Caja de la Imaginación: un pequeño baúl que alberga lápices mágicos, antifaces, cajas de personajes, paisajes atomizados y seres de la fantasía.

## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Salón para veinticinco a treinta personas.
- Mesas para cuatro personas.
- Material fungible: cartulinas, tijeras, pegamento, hojas de papel, tela, lápices, marcadores, etc.



## METODOLOGÍA Y PASO A PASO

### Paso 1

El grupo de formadores se divide en equipos de trabajo de cinco personas. Cada grupo recibe un kit de materiales fungibles.

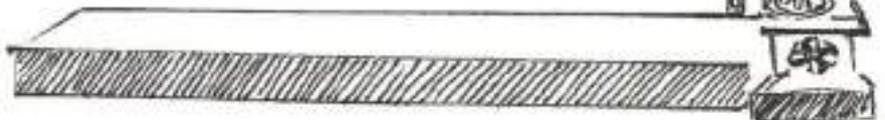
### Paso 2

Se lee en voz alta un libro álbum o un libro de poemas o narración, del cual se van a tomar personajes, espacios u objetos con el fin de construir un detonante para la imaginación.

### Paso 3

Se propone la construcción de varios objetos:

- El libro de los sueños sin fin.
- Exlibris (género epistolar).
- Libro acordeón.
- Abecedario borroso.
- Abecedario del corazón.
- Abecedario del cuerpo imaginado.
- Haiku sorpresa.
- Las preguntas de Neruda.
- El alma de las cosas.





#### Paso 4

Para la construcción de los abecedarios, los artistas tallan borradores con la forma de las letras del abecedario. La idea es tener el número de abecedarios necesario para repartir uno a cada grupo de participantes del taller.

#### Paso 5

Si se va a construir un monstruo u objeto, se toma una fotocopia de la imagen seleccionada y se pasa la silueta a un cartón paja. Luego se duplica la silueta para construir dicha imagen en volumen. Al final se pinta con los colores que los participantes elijan.

#### Paso 6

Si el elemento que se va a diseñar está pensado para enriquecer visualmente algún elemento cotidiano (lápices, hojas de escritura, etc.), se entregan insumos a los participantes. En este caso, al lápiz se le agregan tiras de papel de colores y así queda un “lápiz acariciante”.

#### Paso 7

Al finalizar el taller, los miembros de los equipos exponen sus objetos y explican a los demás para qué pueden ser utilizados, de manera creativa y literaria.

## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

**Diseño de al menos un objeto de creación de historias:** esculturas a partir de personajes u objetos de los textos literarios seleccionados.



## BIBLIOGRAFÍA

- 🌀 **Benegas, M. y Guridi, R.** (2013). *Abecedario del cuerpo imaginado*. Ciudad de México: Buen Paso.
- 🌀 **Benini, S.** (2008). *El libro de los libros*. Barcelona: Thule Ediciones.
- 🌀 **Galeano, E.** (2011). *Los sueños de Helena*. Barcelona: Libros del Zorro Rojo.
- 🌀 **Isol.** (2015). *Abecedario a mano*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- 🌀 **Neruda, P.** (2006). *Libro de las preguntas*. Valencia: Media Vaca.
- 🌀 **Peña, I.** (2010). *El universo de la creación narrativa*. Bogotá: Ediciones El Huaco.
- 🌀 **Rodari, G.** (1999 [1972]). *Gramática de la fantasía*. Bogotá: Panamericana.

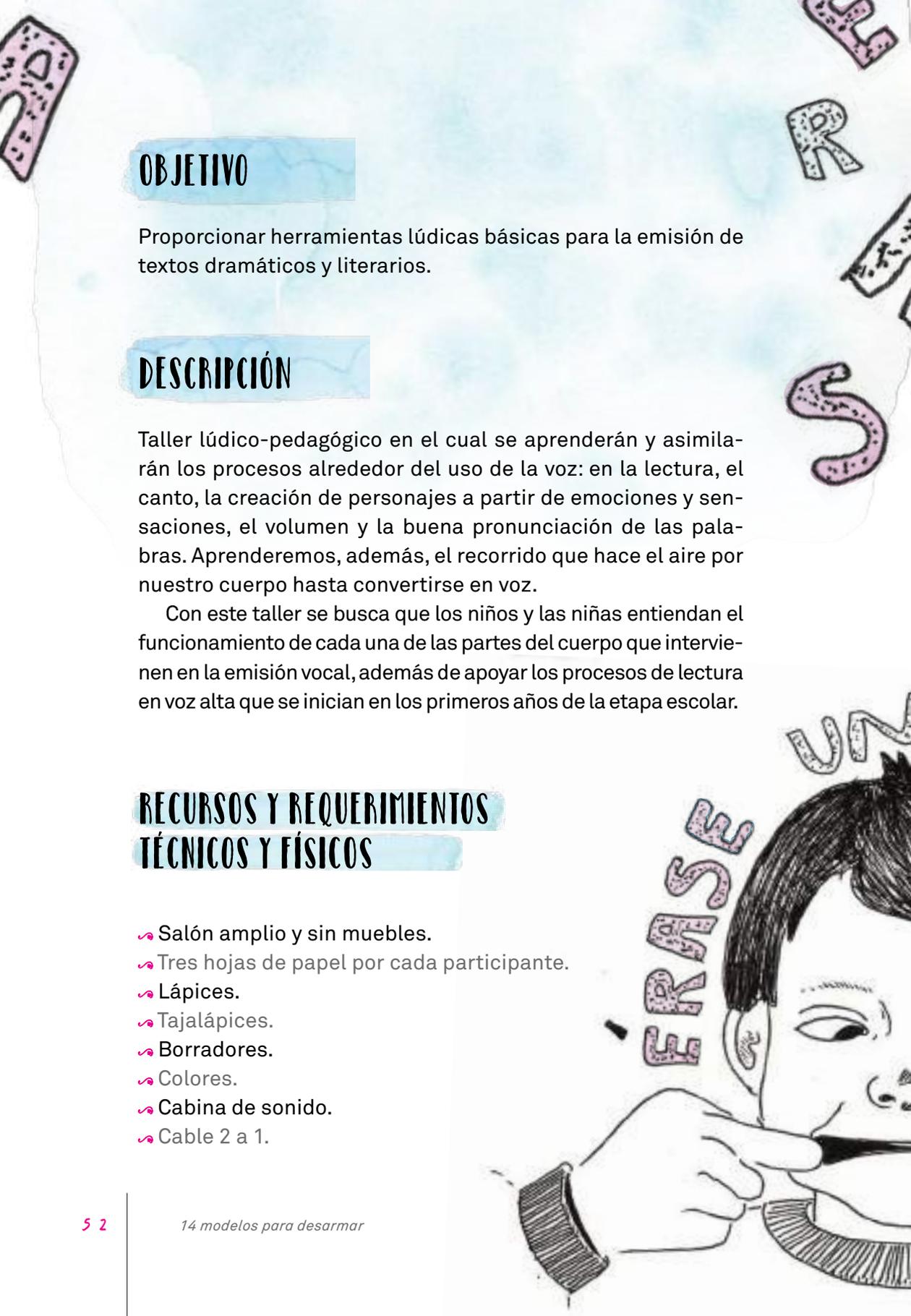




CON MI  
voz,  
JUGANDO

DIANA JARAMILLO GUTIÉRREZ



The page features a light blue background with decorative elements. On the left, a large, stylized letter 'A' is partially visible. On the right, there are several other stylized letters: 'R', 'S', and 'E'. At the bottom right, there is a black and white line drawing of a child's face, looking to the right, with a hand holding a pencil near their mouth. The word 'ERASE' is written vertically in a stylized font next to the child's face, and the word 'UN' is written above it.

## OBJETIVO

Proporcionar herramientas lúdicas básicas para la emisión de textos dramáticos y literarios.

## DESCRIPCIÓN

Taller lúdico-pedagógico en el cual se aprenderán y asimilarán los procesos alrededor del uso de la voz: en la lectura, el canto, la creación de personajes a partir de emociones y sensaciones, el volumen y la buena pronunciación de las palabras. Aprenderemos, además, el recorrido que hace el aire por nuestro cuerpo hasta convertirse en voz.

Con este taller se busca que los niños y las niñas entiendan el funcionamiento de cada una de las partes del cuerpo que intervienen en la emisión vocal, además de apoyar los procesos de lectura en voz alta que se inician en los primeros años de la etapa escolar.

## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ✔ Salón amplio y sin muebles.
- ✔ Tres hojas de papel por cada participante.
- ✔ Lápices.
- ✔ Tajalápices.
- ✔ Borradores.
- ✔ Colores.
- ✔ Cabina de sonido.
- ✔ Cable 2 a 1.

## METODOLOGÍA Y PASO A PASO

El taller está dividido en tres partes, en las que se analiza el proceso fonatorio. Se desarrollarán ejercicios para su activación y se realizarán actividades para poner en práctica lo aprendido.

### PASO A PASO

#### Ejercicio 1. Calentamiento individual

Ejercicios a partir de rondas infantiles y juegos que les permitirán a los niños entender la manera como se activan los resonadores (puntos del cuerpo que amplían el volumen de la voz); la ubicación del diafragma (parte vital de nuestro cuerpo en la que se apoya el aire para que la voz salga con mayor potencia); el manejo correcto de la respiración (hablar-corriendo, hablar-bailando, hablar-saltando, etc.); las tonalidades (nuestra voz en armonía con las escalas musicales); la proyección vocal (para que todos nos escuchen fuerte y claro) y la ubicación de las consonantes y las vocales en nuestra boca (respecto a la lengua, los dientes y el paladar).

#### Ejercicio 2. Rondas infantiles: canciones para entender y aplicar lo aprendido

1. *Y aquel manzano* (canta juego): <https://www.youtube.com/watch?v=3KwVm8T6BnM>
2. *La hormiguita Nicolasa* (canción popular).
3. *Arde Londres* (canon): <https://www.youtube.com/watch?v=7zMyiud26L8>

### Ejercicio 3. Ejercicios leídos

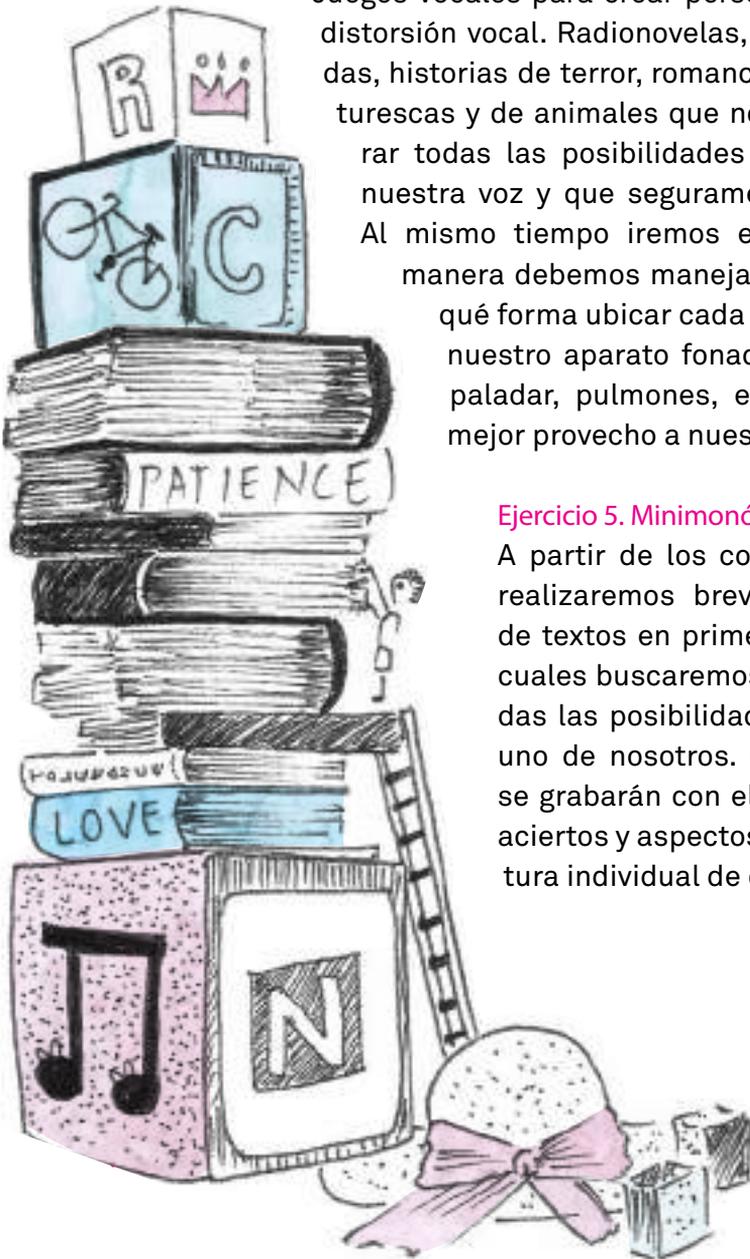
A partir de trabalenguas, rimas, poemas, textos con dificultades fonéticas y textos con gramática equivocada buscamos enredar y desenredar la lengua. El objetivo de esto es encontrar lo divertido en la lectura y superar las dificultades que suponen los textos de difícil pronunciación.

### Ejercicio 4. Personajes sonoros

Juegos vocales para crear personajes a partir de la distorsión vocal. Radionovelas, lecturas interpretadas, historias de terror, romance, infantiles, caricaturescas y de animales que nos permitirán explorar todas las posibilidades tonales que ofrece nuestra voz y que seguramente no conocemos. Al mismo tiempo iremos entendiendo de qué manera debemos manejar la respiración y en qué forma ubicar cada una de las partes de nuestro aparato fonador (lengua, dientes, paladar, pulmones, etc.) para sacarle el mejor provecho a nuestra voz.

### Ejercicio 5. Minimonólogos

A partir de los conceptos aprendidos realizaremos breves interpretaciones de textos en primera persona, con los cuales buscaremos poner a prueba todas las posibilidades vocales de cada uno de nosotros. Estos breves textos se grabarán con el fin de entender los aciertos y aspectos a mejorar en la lectura individual de cada participante.



### Ejercicio 6. Radionovela

Por grupos, basándonos en guiones de cine o teatro, realizaremos una lectura interpretada que nos permita crear personajes a partir de deformaciones vocales. Esta lectura deberá estar acompañada por diversos sonidos (producidos vocalmente o con ayuda de instrumentos musicales) que nos generen la atmósfera perfecta para desarrollar cada historia (p. ej.: ciudad, campo, bosque, etc.). Estos ejercicios también se grabarán para socializarlos como resultado del taller.

## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Este taller busca proveer de herramientas de técnica vocal a los artistas formadores que realizan lecturas interpretadas con los niños (arte dramático, literatura, audiovisuales y música), y apoyar los procesos pedagógicos para la lectura en voz alta que se llevan a cabo dentro del aula normal. El producto se llevará a cabo dentro del encuentro. Consiste en la grabación de una radionovela corta en la que puedan aplicarse todos los conceptos aprendidos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Blasco, V. (2006). *Manual de técnica vocal. Ejercicios prácticos*. Ciudad Real: Ñaque.
- Euloart's. (2012). El aparato fonador. Recuperado de <https://www.euloarts.com/2012/10/el-aparato-fonador/>





# EXPERIENCIA

audiosensorial para

COMUNICAR



LIZ STEPHANIE CUBILLOS, JULIÁN RUIZ Y ALEJANDRO SABOGAL

## OBJETIVO

Desarrollar procesos de creación, investigación y comunicación a través de una experiencia sensorial auditiva, para la puesta en escena y creación de una pieza audiovisual que se base en las sensaciones de la percepción sonora y que posteriormente se edite con los sonidos percibidos.

## DESCRIPCIÓN

El taller está diseñado para fortalecer la investigación y el vivir y compartir en comunidad con el mundo digital, puesto que se parte de un proceso individual en el que se indaga por la experiencia sonora y después se trabaja en equipo para fusionar esas experiencias de manera audiovisual. Lo digital está implícito en el uso de las herramientas tecnológicas requeridas para el taller. También se busca que los participantes puedan replicar esta experiencia en su vida cotidiana, es decir, poder concentrarse en un solo aspecto, sea visual o auditivo, que contemple los otros sentidos para fortalecer sus capacidades de concentración y reflexión frente a los estímulos cotidianos.



## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS



- ✓ Entre una y tres cámaras de video (según la cantidad de grupos) con sus respectivos cables para descargar material.
- ✓ Sala de cómputo con *software* de edición.
- ✓ Tres audífonos de diadema.
- ✓ Esferos.
- ✓ Papel reciclado.

## METODOLOGÍA Y PASO A PASO



### Paso 1

Recibimiento de los participantes.

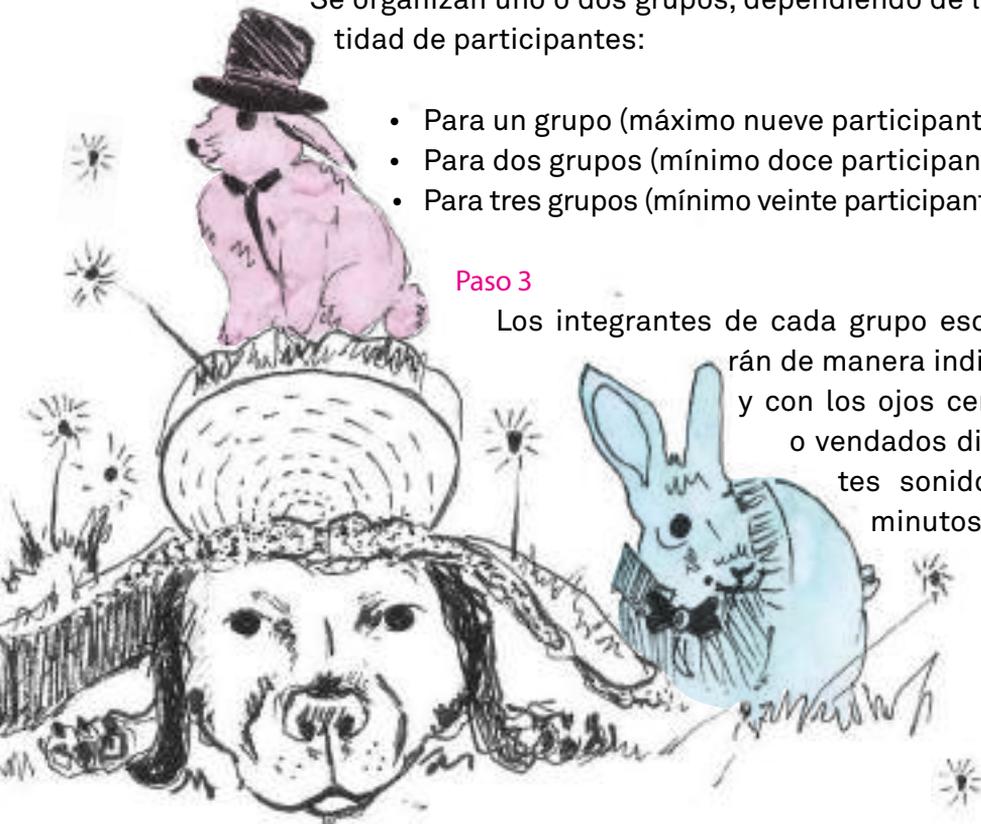
### Paso 2

Se organizan uno o dos grupos, dependiendo de la cantidad de participantes:

- Para un grupo (máximo nueve participantes).
- Para dos grupos (mínimo doce participantes).
- Para tres grupos (mínimo veinte participantes).

### Paso 3

Los integrantes de cada grupo escucharán de manera individual y con los ojos cerrados o vendados diferentes sonidos (30 minutos).



#### Paso 4

Después de escuchar los sonidos, cada participante escribirá su experiencia (pensamientos, evocaciones, sensaciones, recuerdos, etc.) (30 minutos).

#### Paso 5

Cada grupo se reunirá y compartirá su experiencia (30 minutos).

#### Paso 6

A partir de las experiencias realizarán una creación colectiva de una escena con las siguientes condiciones:

- Tiempo para grabar la escena (una hora).
- Tiempo para editar la escena (una hora).
- La escena puede ser narrativa o experimental.
- No debe contener parlamentos (diálogos).
- Deben registrar la escena y editar el video utilizando los sonidos que escucharon (no necesariamente deben incluir todos los sonidos).
- El video no debe superar un minuto.

#### Paso 7

Socialización de los videos (30 minutos).

#### 1. Actividades sugeridas en el aula:

- Crear otros sonidos para futuros participantes.
- Elaborar un *story board*, escaleta o guion para la creación de la pieza audiovisual.
- Intercambiar el material grabado entre los grupos participantes para la sonorización.





## 2. Proyección de productos por parte de los proponentes:

- Un video que recoge algunos testimonios de los participantes a medida que avanza el taller en sus diferentes etapas, el video no debe superar los 5 minutos.

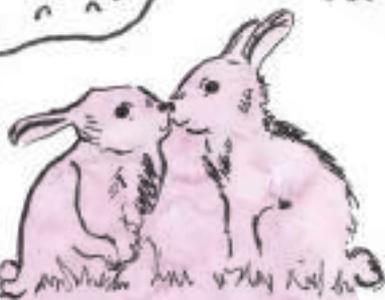
## 3. Proyección de productos por parte de los niños:

- Reflexión individual que escribió cada participante después de la experiencia sonora.
- La escena escrita realizada por cada grupo.
- Video de la escena con los sonidos.

# PROYECCIÓN DE PRESENTACIÓN DE RESULTADOS (SEPTIEMBRE-DICIEMBRE)



Muestra de los videos realizados por los participantes con audífonos para los espectadores, es decir, una o dos pantallas que reproduzcan automáticamente los videos y que tengan audífonos anclados para que los espectadores puedan usarlos y volver si lo desean.





¿? ? ?  
INTERPRETACIÓN

La

# DANZA INTEGRADA

COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

MÓNICA ALEJANDRA JARAMILLO SANJUÁN





## OBJETIVO

Construir metodologías de la danza inclusiva para visibilizar la diversidad como una potencia de convivencia.



## DESCRIPCIÓN

La danza integrada se denomina también danza inclusiva, de habilidades mixtas, de capacidades múltiples, entre otros nombres. El centro de este tipo de danza es la exploración a través de dinámicas de movimiento de la diversidad en su potencia artística y social. Por esto, los ejercicios propuestos a continuación resaltan la singularidad de cada individuo pero también las múltiples posibilidades de construcción y composición colectiva.

Existe una relación intrínseca entre el sentido de la danza integrada en cuanto al desarrollo del ser, por esto, la relación con los saberes para la vida, propuestos por la Unesco, permiten comprender que el objetivo que brinda este taller es un desarrollo del saber investigar y del saber vivir y convivir.

### SABER INVESTIGAR

En una primera etapa los participantes investigan sobre sus propias cualidades, es el camino para establecer una clara relación con sus propios cuerpos y el espacio (físico y simbólico) que habitan “aquí y ahora”. La pregunta por “quién soy” y “qué puedo” es la puerta a la investigación. Con esto se propone que el conocimiento se construye a través de la experimentación corporal y no desde la discursividad. Se propone una construcción diversa y diferente a la que la educación ha reproducido de manera hegemónica.

## SABER VIVIR Y CONVIVIR

¿Qué sería de una sociedad si sus integrantes se comunicaran entre ellos con tolerancia, admiración y valoración por las ideas y capacidades del otro? ¿Cuáles serían los límites de un sujeto que reconoce su naturaleza y sus posibilidades, tan valiosas y potentes como las de cualquier otro individuo? Quizá sería menos frecuente la competencia malsana en que unos se destacan y otros se descartan. Probablemente, sería más conciliador el encuentro con el otro, en el que la potencia individual construye las virtudes en colectivo.

Es a la luz de estas ideas que surgen ejercicios para cuestionar las herramientas de convivencia con las que nos relacionamos todos los días. Retos que interpelan nuestra capacidad de estar con el otro en un ámbito lejano al aula de clase. Desafíos que, incluso, hacen lugar a la intolerancia y a la frustración para asumirlos como lugares de aprendizaje y reflexión.

Los siete saberes esenciales son transversales en toda la propuesta. *Saber investigar* y *saber vivir y convivir* se encuentran

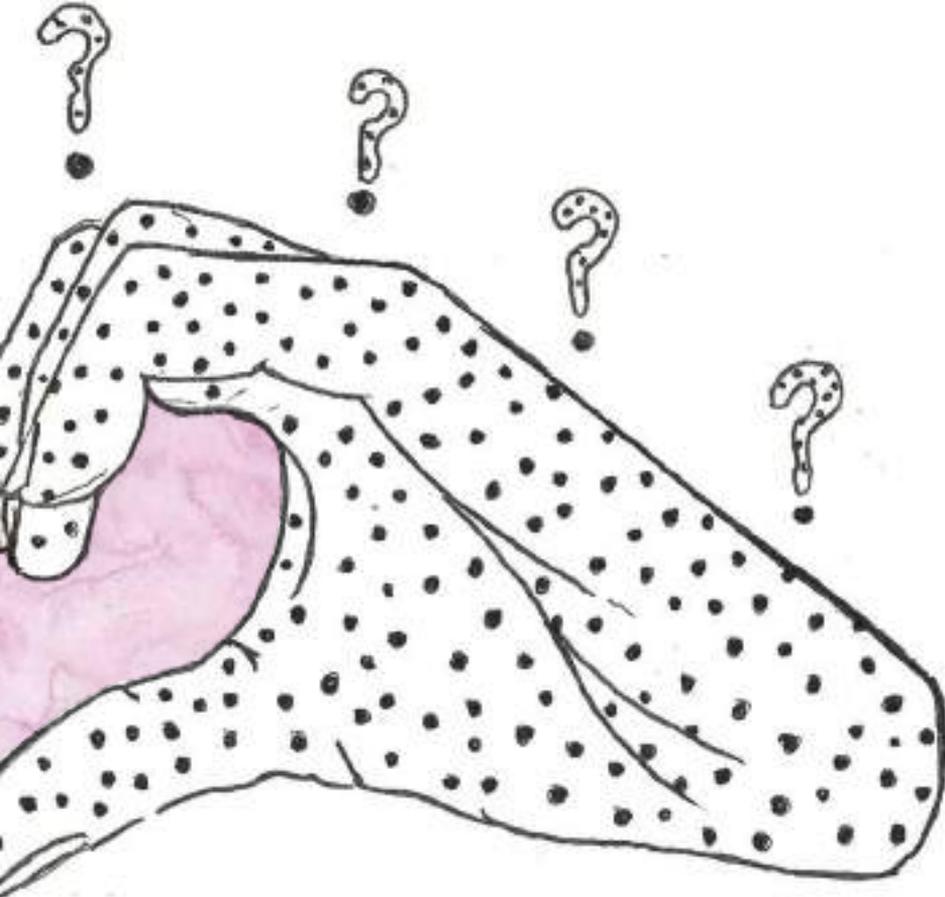




más concentrados en las secciones de exploración y comunicación, sin embargo, las metodologías de la danza inclusiva están diseñadas para que *saber cuidarse*, *saber aprender*, *saber comunicar*, *saber vivir* y *saber crear* sean también ejes en las experiencias de conocimiento dentro y fuera de los salones de clase. Por esto mismo el lenguaje y las indicaciones se enuncian con el propósito de trascender la ejecución netamente técnica de cada ejercicio.

## RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ↪ Espacio amplio, con buena ventilación e iluminación.
- ↪ Piso de linóleo o de madera.
- ↪ Teniendo en cuenta que se trabaja con personas en situación



de discapacidad es necesario contar con baños cercanos y espacios que sean de fácil acceso.

✓ Cabina o amplificador de sonido.

## METODOLOGÍA Y PASO A PASO

El siguiente es un esquema general para organizar cada sesión o estructura general del taller. Se ajusta de acuerdo con los objetivos de cada proceso y los saberes que se pretenda abordar.

### Fase 1. Exploración personal

La primera fase tiene como objetivo generar un espacio para encontrarse, saludarse, dar la bienvenida, expresarse y, especialmente, conocerse cada vez más. Se da la oportunidad de





que cada participante pueda expresar algo importante que considere que el resto del grupo debe saber, esta será una buena oportunidad para que el grupo se empiece a relacionar y se conozcan los métodos de comunicación logrando establecer un espacio de confianza y comodidad. Esta primera fase se puede desarrollar a través de juegos de preguntas o juegos de rol.

### Fase 2. Ejemplos de interpretación/creación/composición

La segunda fase tiene como finalidad potenciar las pautas de exploración vistas en la fase uno, en donde a partir del juego de roles se debe incentivar a los participantes a crear y componer a través del movimiento. Para el desarrollo de esta fase se propone trabajar con los roles de intérprete, improvisador y observador, quienes deberán construir una composición a partir de diversas pautas dadas por el tallerista.

### Fase 3. Retroalimentación y cierre

Ofrecer un espacio de reflexión sobre la experiencia para enriquecer la capacidad de observación y crítica y fortalecer los vínculos entre los individuos, el formador y el espacio de encuentro entre todos.

Es fundamental abrir la posibilidad de que cada sujeto proponga su versión del ejercicio y reconocerle el valor que tiene.





## PASO A PASO

### Fase 1. Exploración personal

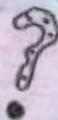
Momento para conocerse, establecer relación entre los participantes. Establecer una conversación de 5 a 10 minutos por parejas, con preguntas concretas y divertidas. Por ejemplo:

- ¿Cómo te sientes hoy?
- ¿Qué es ese algo que haces de maravilla?
- ¿Hay algo especial sobre el cuidado de tu cuerpo?
- ¿Hay algo que no te agrade en general?
- Si tuvieras un superpoder, ¿cuál sería?

Con el grupo completo se hace una ronda en círculo para que un compañero de la conversación presente al otro y viceversa.

**Ejercicio:** “Si fueras (una fruta, un mes del año, un color, una palabra, un objeto de este salón, etc.)... ¿qué serías?”.

Desplazamiento por el espacio. En un momento cualquiera, el formador cuenta hasta tres y todos (él/ella incluido/a) se ubican en una “posición de poder” con el cuerpo (una figura de kung-fu, *ninja*, de alerta), acompañada simultáneamente por un grito de poder. Todos se congelan y el formador escoge a una persona, esta persona sostiene su postura mientras los demás continúan el desplazamiento y al azar tres personas le hacen una pregunta (cada uno) del estilo:



Si fueras... ¿qué serías?

Si fueras una fruta, un mes del año, un color, una palabra, un objeto de este salón, en fin.

Todas las respuestas y preguntas son posibles (con las respectivas reservas).

Lo ideal aquí es que los niños y las niñas no piensen demasiado las respuestas, ni las preguntas. Inmediatez. Firmeza para sostener la postura. Carácter para aprender a ser el centro de atención.

Al finalizar, el “congelado” recobra su postura y se suma al desplazamiento general. El ejercicio se repite varias veces.

### Fase 2. Traducción-interpretación

Antes de los siguientes dos ejercicios recomiendo un calentamiento en que los chicos exploren el movimiento desde la improvisación con pautas claras (ejemplo, movimiento con diferentes partes del cuerpo o con acciones concretas —empujar, alejar, traer, amasar, etc.—). Importante: indicar a los asistentes que “hagan lo que quieran” o “se muevan libremente” puede ser demasiado abstracto, confundirlos y generar malestar. Es preferible ofrecer pautas puntuales.

#### Tres señales:

Por parejas. Una persona emite la señal, la otra la recibe e interpreta.

De pie, a espaldas del receptor, le ofrece tres estímulos a su compañero: toques en la espalda, sonidos, texturas. El receptor espera a que su compañero haya concluido sus tres señales. El receptor está siempre atento, memorizando lo que le genera cada señal. Al finalizar el emisor, el receptor traduce las señales en tres movimientos de acuerdo con lo que recuerda y lo que sintió.



El ejercicio se repite varias veces conservando el mismo rol un tiempo, de manera que la capacidad de traducir una señal en movimiento se interiorice o genere inquietudes concretas en los participantes.

### *InterpretAcción:*

Por cuartetos. Cuatro roles: un improvisador, un traductor, un intérprete y un observador.

En el tiempo de 1 minuto (máximo 2), el improvisador se moverá libremente. El traductor traducirá en una descripción detallada (con palabras y metáforas) el movimiento del improvisador. El intérprete, sin ver al improvisador, interpretará en su cuerpo lo que el traductor le indica. Finalmente, el observador contempla el ejercicio desde afuera, observando qué ocurre, si funcionan o no las descripciones con palabras y metáforas y si las indicaciones dadas por el traductor son claras.

Al finalizar, se cuenta 1 minuto para que el observador le cuente al grupo qué vio: cómo pueden refinar su método, qué se instaura como lenguaje común entre todos, qué ocurre con cada rol.

Se hace cambio de roles y se repite el ejercicio. Todos deben experimentar cada rol.

Variaciones posteriores: la traducción se puede hacer con palabras, sonidos, idiomas inventados, colores, texturas. Entre más abstracto el lenguaje, más complejo.

### *Fase 3. Retroalimentación-cierre*

#### *Teléfono roto:*

En fila, una detrás de la otra, la persona que está al final le propone una secuencia corta y clara de movimiento al compañero que está adelante. Este le transmite al siguiente y así sucesivamente, hasta que el último le muestra a todo el grupo el mensaje que recibió. Seguramente será muy distinto el mensaje inicial al mensaje final. Lo interesante es evidenciar todo el proceso que atraviesa un mensaje en el transcurso de un interlocutor a otro.

Hay muchas formas de recopilar juntos lo que ocurrió en el taller: desde la palabra, el movimiento, los sonidos, etc. El círculo es muy efectivo, así como crear la imagen de una concentración de energía en el centro del círculo al que ingresan todos los aportes y que se nutre con cada intervención.

Luego, se pueden hacer algunas respiraciones en grupo para concluir y cerrar.

## RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

En la vida como en la danza, todos contamos con posibilidades no solo de hacer las cosas diferentes, sino de sentir, imaginar y ser diferentes. Por esto, los ejercicios planteados visibilizan la diversidad como una forma de vivir y de crear, respetable y legítima para ser vivenciada en los espacios de formación, dentro y fuera de las aulas de clase.

## BIBLIOGRAFÍA

-  **Barton, L.** (2009). Estudios sobre discapacidad y la búsqueda por la inclusividad. *Observaciones. Revista de Educación*, 349, 137-152.
-  **Caballero, C.** (2010). *El movimiento diverso de los cuerpos. Cuerpos entre líneas*. Bogotá: Orquesta Filarmónica de Bogotá.
-  **Citro, S.** (coord.). (2011). *Cuerpos plurales: antropología de y desde los cuerpos*. Buenos Aires: Biblos.

- 🌀 Citro, S. y Aschieri, P. (coords.). (2012). *Cuerpos en movimiento: antropología de y desde las danzas*. Buenos Aires: Biblos.
- 🌀 Penagos, A. (2014). ConCuerpos danza integrada. *Revista iLetrada*, 22. Recuperado de <http://letrada.co/post/paraguero/181/concuerpos-danza-integrada>
- 🌀 Vigo, B. y Soriano, J. (coords.). (2013). *Educación inclusiva. Desafíos y respuestas creativas*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.

