

Irene en un puerto sinfónico





Irene en un puerto sinfónico

 **teatropedia**



Guía pedagógica escolar



TEATRO MAYOR JULIO MARIO SANTO DOMINGO

DIRECTOR GENERAL

Ramiro Osorio

PROGRAMA TEATROPEDIA

DIRECTORA Y CREADORA DE TEATROPEDIA

María Teresa Calderón

PRODUCCIÓN EJECUTIVA

Laura Escobar y Luz Helena Cano

DIRECCIÓN EDUCATIVA

Luz Helena Cano

ASESORÍA

Facultad de Educación de la Universidad de los Andes

GUÍAS PEDAGÓGICAS ESCOLARES

DIRECCIÓN GENERAL

Luz Helena Cano

CONCEPTO PEDAGÓGICO Y DIRECCIÓN EDITORIAL

María del Sol Peralta

AUTORA

María del Sol Peralta

CORRECCIÓN DE ESTILO

Lilia Carvajal Ahumada

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Isabella Londoño

ILUSTRACIONES INTERIORES

Alejandro Rojas y Eulalia Ospina

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Juanita Isaza Merchán

Primera edición: abril, 2023 - Bogotá D. C., Colombia



COLABORADOR:



CON EL AVAL DE:



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

PÁGINA 4

Con ojos de maestro

1 Antes de empezar

Página 5



A REFLEXIONA, INVESTIGA, COMPARA IDEAS Y TOMA APUNTES 5 IMPRIME	B ¿QUÉ ES SER UN ARTISTA? 7 IMPRIME
C PALABRAS Y REFLEXIONES PARA IR MÁS ALLÁ 8 IMPRIME	D HILANDO FINO: CAMINOS DEL ARTISTA 9 IMPRIME

2 MANOS A LA OBRA

PÁGINA 10



¿PARA QUÉ?
AL EMPEZAR

A OBJETOS ORDINARIOS EXTRAORDINARIOS 11 IMPRIME	B PÍNTALO BAILANDO Y BÁILALO PINTANDO 12 IMPRIME
C ARTISTA POR UN DÍA 13 IMPRIME	

3 Y COLORÍN COLORADO...

PÁGINA 14



A TU PUNTO DE VISTA 14 LEE Y COMPARTE	B ¡ATRÉVETE! 15 LEE Y COMPARTE
TEATRO MAYOR JULIO MARIO SANTO DOMINGO 16 LEE Y COMPARTE	

Con de maestro

Cuando hablamos sobre las artes y sobre la educación artística como tal, primero debemos contemplar los procesos de nuestros alumnos más allá de su edad o del grado escolar. Se trata de reconocer sus procesos y perspectivas personales que, a su vez, responden a un entorno social y cultural, así como a sus gustos e intereses individuales.

A continuación encontrarán, como **puntos de partida**, una serie de actividades que invitan a explorar la idea del ser artista, o simplemente a descubrir caminos que lleven a la creación individual o grupal y despierten en los estudiantes sus cinco sentidos. Esto será un incentivo para interiorizar elementos teóricos a partir de una experiencia vivencial. Esta guía contiene videos, entrevistas, documentales, consejos prácticos, citas de autor, glosarios y enlaces para complementar la ficha pedagógica.

En medio de esta exploración notarán cómo algunos alumnos preferirán bailar, cantar, escribir, leer, hacer grafitis... Hasta habrá quienes se sientan más cercanos a la producción técnica de las artes o a explorar su historia y sus raíces.

¡Esa es la idea! Es natural que no todos quieran participar de la misma manera, lo esencial es que cada uno encuentre que su voz y expresión son valiosas, y han de ser escuchadas y valoradas por igual.

La guía de actividades está dividida en tres capítulos: **Antes de empezar**, **Manos a la obra** y **Colorín colorado...** Cada uno incluye ejercicios prácticos y pausas de reflexión, así como ejercicios individuales y actividades grupales. Estas dinámicas las podrán adaptar o dividir según las horas de clase o los encuentros asignados durante la jornada escolar o extracurricular.

Para una mayor flexibilidad, se propone hacer este recorrido pedagógico en el aula, en cualquier asignatura, o en la biblioteca escolar.

Con esto en mente, el objetivo es sensibilizar a niños y jóvenes y llevarlos de la mano para que descubran el vibrante mundo de las artes de una manera incluyente y plural, con acciones que pueden ser concertadas según los tiempos y procesos individuales, más allá de las tareas escolares tradicionales.

 ¡Mucho ánimo y a vivir las artes! 



1 Antes de empezar

Actividad A. Reflexiona, investiga, compara ideas y toma apuntes

Imprime
y escribe

¿De dónde
nace
la palabra
arte?

¿Qué relación
existe entre
el arte y la
creación?



Para vivir y
experimentar las
artes no hay nada
como tener un
contexto histórico
y geográfico.
Así que anímense
a ir más allá y
profundicen
en el tema.



¿Qué relación existe entre la creación y el juego?

¿Cómo llegar a las ideas y cómo convertirlas en realidad?

¿Qué implica o quiere decir ser un artista o un creador?

*Rodari, G. (1999). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Panamericana Editorial.

“Creatividad es sinónimo de ‘pensamiento divergente’, es decir, la capacidad de romper continuamente con los esquemas de la experiencia. Es ‘creadora’ una mente que siempre está activa, siempre hace preguntas, descubre problemas en donde otros encuentran respuestas satisfactorias*.”

Gianni Rodari

Actividad B. ¿Qué es ser un artista?

Imprime
y dibuja

Aquella vieja y equivocada idea de que los artistas son "locos", "vagos" o "demasiado románticos" por fortuna va quedando en el pasado. Tal como lo dice el destacado músico colombiano Juancho Valencia, de la agrupación Puerto Candelaria, "la vida de un artista se parece más a la de un deportista de alto rendimiento que a otra cosa". La disciplina y el estudio diario son el camino que abre infinitas posibilidades y mantienen vigentes los procesos creativos. En el siguiente video, el artista nos cuenta cómo la **creación, el ser artista y el juego** tienen una relación más cercana de lo imaginado.*



Después de ver el video, escribe o pinta aquí tus ideas de lo que significa ser un artista.

Solemos considerar la disciplina como algo aburrido, incómodo y opresivo, y la rechazamos.

Sin embargo, cuando logramos ver las bondades que tiene, encontramos pasión, libertad y empatía.

¿Has pensado, entonces, qué significa la disciplina

para ti y cómo la podrías cultivar?



*Irene en un puerto sinfónico. <https://www.youtube.com/watch?v=yKRWdubOAJw>

■ Antes de empezar

Actividad C. Palabras y reflexiones para ir más allá

En pocos segundos completen esta afirmación. Agreguen sus ideas en las líneas. Pongan un cronómetro para contar 30 segundos máximo..., ¡y hagan sus apuestas!

Imprime y
escribe

SER
ARTISTA
ES

Improvisación

Creación

¿Qué es la sinestesia?

Algunas personas pueden sentir una misma cosa con varios sentidos al tiempo. Por ejemplo, una persona con sinestesia puede oler cierto color mientras escucha un sonido, así como otras tienen la capacidad de saborear palabras cuando las leen.

Aunque este tipo de asociaciones están relacionadas con una condición particular, cuando se es artista, se busca desarrollar esta habilidad al hacer juegos y exploraciones para despertar los sentidos y percibir de múltiples formas, como punto de partida para la creación.

Se dice que Kandinsky tenía un don (llamado sinestesia) que le permitía ver los sonidos y oír los colores. Intentó crear el equivalente pictórico de una sinfonía, que no solo estimulase la vista, sino también el oído.

Actividad D. Hilando fino: caminos del artista

Bien sabemos que todas las áreas del conocimiento están hiladas de una u otra manera. Esto es aún más fascinante cuando encontramos puntos en común entre las artes, las ciencias y otras disciplinas... Con colores, tracen líneas que conecten todos los tipos de relaciones que puedan encontrar y agreguen otros conceptos.

Imprime
y traza

Magia

Matemáticas

Transformación

Relaciones sociales

Desarrollo personal e identidad

Tecnología

Flexibilidad

Ciencias

Agrega
conceptos

¡Ojo,
solo para el
profesor!

Las reflexiones y
preguntas colectivas
no deben
tomar mucho tiempo.
Simplemente son
puntos de partida para
incentivar el interés de
todos por igual.

“
La función creadora
de la imaginación
pertenece al hombre
común, al científico,
al técnico; es
esencial para los
descubrimientos
científicos como
para el nacimiento
de la obra de arte;
es una condición
necesaria de la vida
cotidiana*.”

Gianni Rodari

*Rodari, G. (1999). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Panamericana Editorial.



2 Manos a la obra

Formarse **para ser artista** exige tiempo, **perseverancia** y disciplina como cualquier otro **oficio**.

Una **profesión** con tanta **libertad** y tantos **caminos** para elegir también puede suponer más **retos** de lo común, pues la "página en blanco" puede producir bloqueos, angustias o ansiedades. Por esta razón, resulta práctico tener **incentivos que ayuden a crear**, así como puntos de partida para **organizar**, concretar y **echar a andar las ideas y los sueños expresivos**.



Grupo Puerto Camelania. Fotografía: Sofía Carvalho

¿Para qué?

1. Para despertar la pasión por las artes, el juego y la expresión como una nueva forma conocimiento.
2. Para generar un sinfín de ideas creativas.
3. Para explorar el camino del artista desde la inspiración hasta la creación.

Al empezar primero se debe:

1. Preparar todos aquellos objetos materiales o inmateriales que parezcan útiles para nutrir los proyectos creativos.
2. Tener una mente abierta, flexible y arriesgada.

Actividad A. Objetos ordinarios extraordinarios

En parejas, busquen una silla que puedan intervenir. Obsérvenla por unos minutos y piensen en los diferentes usos que tiene en la vida cotidiana.

1



Ahora, piensen en cómo la silla podría tener otros usos un poco más creativos. ¡Dejen volar la imaginación!

2



3

De casa, lleguen con los morrales cargados de vestidos, accesorios u otros objetos que puedan usar para intervenir las sillas.



4

Conviertan su silla en un instrumento musical, en un personaje, en una máquina para... O en cualquier otra opción en la que se hayan inspirado.



Creen una exposición interactiva en donde otras personas puedan no solo observar su obra, sino también intervenirla. ¿O, por qué no, convertir esas sillas en un bosque oscuro y tenebroso, como grito de conservación del medio ambiente?

5

SI AÚN NECESITAN MÁS IDEAS QUE INSPIREN, ACÁ DEJAMOS ESTOS VIDEOS PARA ANIMARLOS A EXPERIMENTAR...

<https://youtu.be/tPnBkojRCUw> • <https://youtu.be/36LpN5erQLg> • <https://youtu.be/UorWXVg2H7U> • <https://youtu.be/QaoFTICFCsA>

Actividad B. Píntalo bailando y báilalo pintando

Imprime
y juega

Hay expresiones artísticas que usan la **improvisación** y los duelos, como los grafitis, las danzas urbanas y la recitación de coplas.

1

Liberen una parte del aula o del lugar donde estén situados para que haya frontera entre quienes participarán y el público. Pongan un tablero o un papel para dibujar. Al lado, habrá una persona que baile.

2

Escriban el nombre de cada participante y pónganlo en un sombrero, recipiente o bolsa. Los participantes serán elegidos por distintas personas que tomen estos papelitos al azar.

3

Cada pareja elegida tendrá que seguir estos pasos:

A.

Mientras uno pinta, el otro baila lo que sugieren los trazos.

B.

Luego se intercambian los roles.

Este ejercicio también puede ser grupal: mientras uno va dibujando los demás pueden ir bailando. ¡Cada baile será muy distinto y lograrán hacer una gran coreografía grupal!



SI QUIEREN EXPLORAR MÁS SOBRE LA DANZA Y SUS MÚLTIPLES POSIBILIDADES, EN ESTE VIDEO LES CONTAMOS QUÉ ES UNA COREOGRAFÍA. ¿Qué es una coreografía? <https://youtu.be/njpd9FzHvM>

Imprime y juega

Actividad C. Artista por un día

¡Es hora de atreverse a cambiar! O mejor... ¡Es hora de encontrar tu propia voz y estilo!

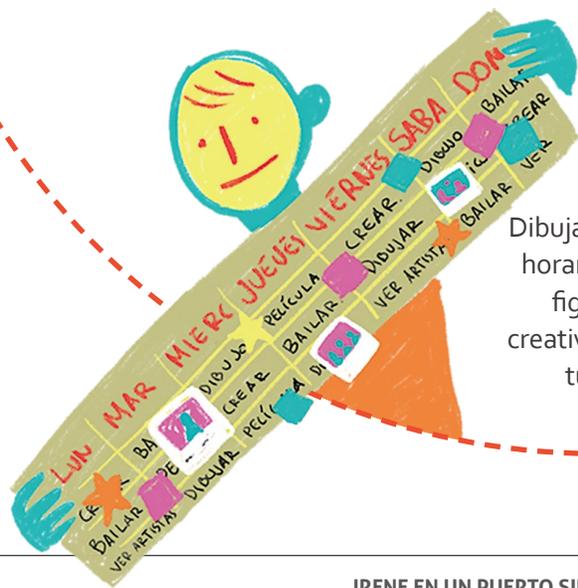
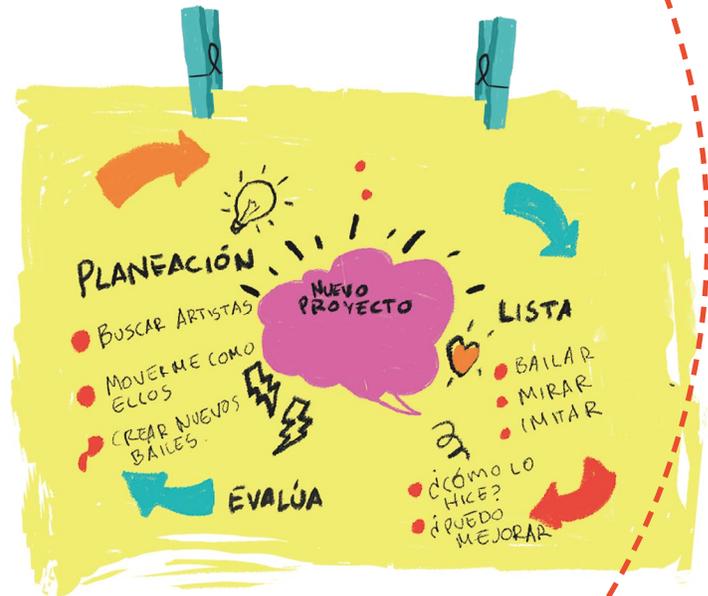
Investiga cuántas expresiones artísticas existen. Con el tiempo se han transformado y, por supuesto, elementos como la libre expresión y la tecnología han abierto nuevos caminos.

1



2

Escoge alguna y haz un mapa mental, toma apuntes o incluso raya una hoja en blanco contemplando todos los elementos que componen la expresión artística que elegiste: entrenamiento, disciplina, aprender lenguas, leer a diario, saber de materiales industriales... Un mapa mental divertido puede llegar a verse así.



Dibuja cómo te verías y elabora un horario lleno de colores, flechas, figuras, trazos y elementos creativos, como una radiografía de tu día ideal como artista.

3



3 Y colorín colorado...

Actividad A. Tu punto de vista

Cuando iniciamos procesos pedagógicos buscamos evaluarlos. Sin embargo, si de las artes se trata, **es el ojo avizor el que capta aspectos esenciales** y eso permite dejar por escrito las observaciones y el análisis de procesos, no de resultados, porque hay que recordar que la expresión y la comunicación **no pueden ser cuantificables**. La invitación es a llevar **un cuaderno de bitácora** o un **diario de campo** que inicie al poner en práctica esta guía. En él se registran las planeaciones de los encuentros, acompañadas de anotaciones y muestras escritas, gráficas o audiovisuales que revelen los progresos.

Te dejamos unos ejemplos de preguntas para llevar el cuaderno de bitácora



Lee y
comparte

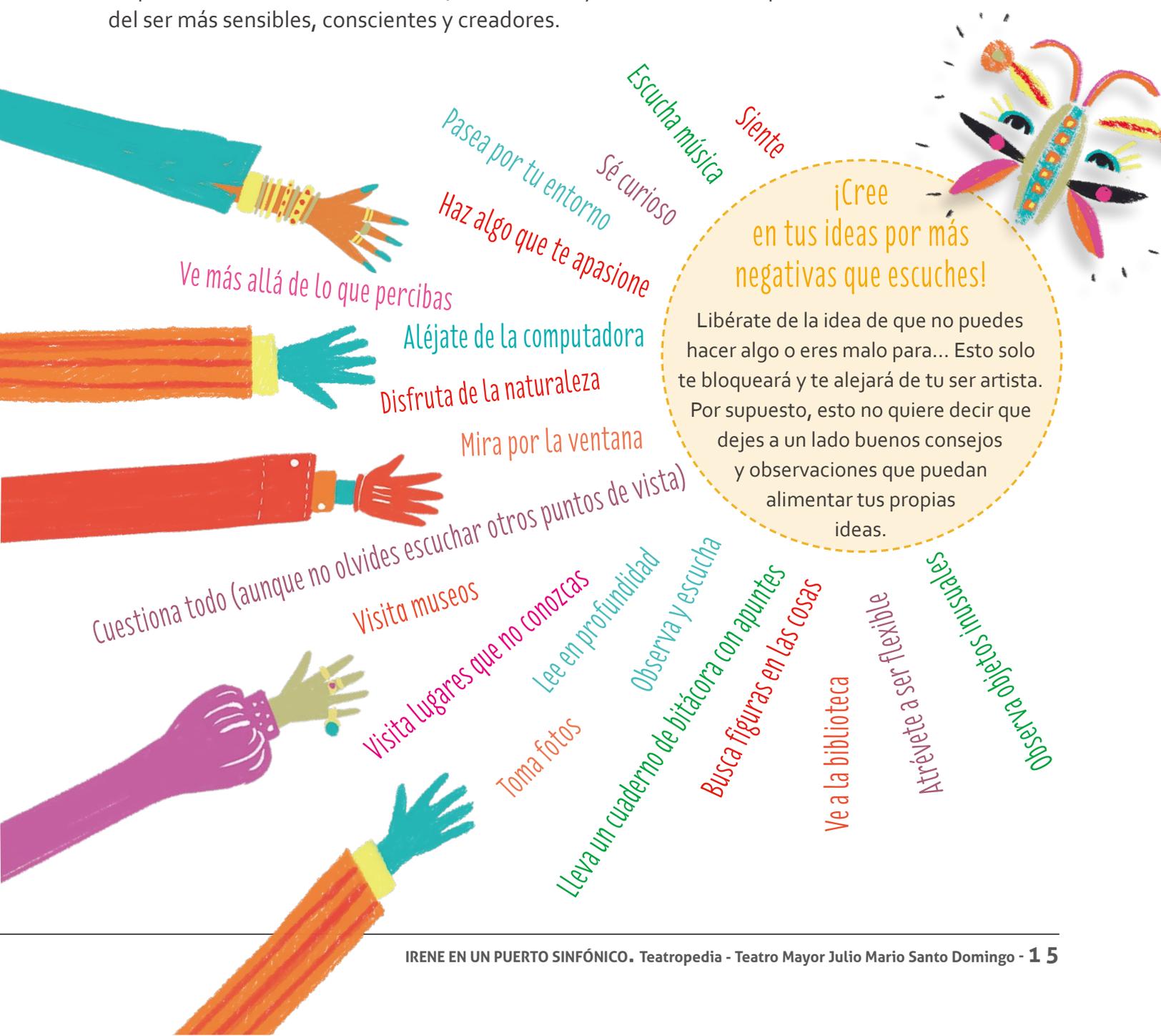
¡Atrévete!

Solemos caer en nuestros propios lugares comunes; rutinas y costumbres que desde pequeños establecemos. Usamos por largo tiempo las mismas prendas de vestir, comemos alimentos con sabores a los que estamos habituados, e incluso nos movemos como lo hemos hecho desde niños.

Cuando logramos ser flexibles y abiertos a nuevas posibilidades, el mundo parece expandirse de una manera mágica, y lo ordinario se convierte en extraordinario.

Así, acá dejamos algunas ideas para crear nuevos mundos al percibir **el otro lado, del otro lado, del otro lado...**

¡Probar, experimentar y abrirse a nuevas posibilidades es nuestro reto diario! Ser respetuosos y responsables con nosotros mismos, con los otros y con el entorno es parte esencial de este camino del ser más sensibles, conscientes y creadores.



¡Cree
en tus ideas por más
negativas que escuches!

Libérate de la idea de que no puedes hacer algo o eres malo para... Esto solo te bloqueará y te alejará de tu ser artista. Por supuesto, esto no quiere decir que dejes a un lado buenos consejos y observaciones que puedan alimentar tus propias ideas.

- Escucha música
- Sé curioso
- Pasea por tu entorno
- Haz algo que te apasione
- Ve más allá de lo que percibas
- Aléjate de la computadora
- Disfruta de la naturaleza
- Mira por la ventana
- Cuestiona todo (aunque no olvides escuchar otros puntos de vista)
- Visita museos
- Visita lugares que no conozcas
- Lee en profundidad
- Observa y escucha
- Lleva un cuaderno de bitácora con apuntes
- Busca figuras en las cosas
- Ve a la biblioteca
- Atrévete a ser flexible
- Observa objetos inusuales

TEATRO MAYOR

JULIO MARIO SANTO DOMINGO

 **teatropedia**

GUÍAS PEDAGÓGICAS ESCOLARES

Explora nuestras guías
haciendo **clik** en cada título

Sarah conoce a Bach • Karen baila
Isabella va a la ópera • Papo toca vallenato
Juanfe y La Gata Cirko • Mariana actúa un verso
Irene en un puerto sinfónico



**CIENT MIL NIÑOS
AL MAYOR**

TEATRO DIGITAL
Una entrada para todos

PROGRAMACIÓN
Lo mejor de nuestra
programación

BOLETERÍA
Mira nuestros
descuentos

**SÍGUENOS
EN REDES**



**ESCAÑA Y
ENCUÉTRANOS
AQUÍ**



**ESTAMOS
AQUÍ**

www.teatromayor.org

