

# X JUAN ANTONIO ←

## crea su mundo hiphop



**JUAN  
ANTONIO**

crea su mundo  
hiphop

 **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: noviembre, 2023 - Bogotá D. C., Colombia

 **teatropedia**

**SURA** 

CON EL AVAL DE:  
**TEATRO MAYOR**  
JULIO MARIO SANTO DOMINGO



INSTITUTO  
DISTRITAL DE LAS ARTES  
IDARTES

**BOGOTÁ** 

COLABORADOR:

 **Universidad de los Andes**  
Facultad de Educación

CON EL AVAL DE:

**CO · CREA**

# CONTENIDO

## INTRODUCCIÓN

PÁGINA 4

Con ojos de maestro

## 1 Antes de empezar

Página 5



<b>A</b>	REFLEXIONA, INVESTIGA, COMPARA IDEAS Y TOMA APUNTES 5	Imprime y escribe
<b>B</b>	ARTE Y CIENCIA, TODO QUE VER 7	Imprime y dibuja
<b>C</b>	PALABRAS Y REFLEXIONES PARA IR MÁS ALLÁ 8	Imprime y escribe
<b>D</b>	HILANDO FINO: ENTRETEJIENDO SABERES 9	Imprime y traza

## 2 MANOS A LA OBRA

PÁGINA 10



¿PARA QUÉ?

AL EMPEZAR

<b>A</b>	MANOS Y PIES QUE BAILAN 11	Imprime y juega
<b>B</b>	CADÁVERES EXQUISITOS, ESPACIOS QUE CUENTAN 12	Imprime y juega
<b>C</b>	CADÁVERES EXQUISITOS ¡BAILA MIS PALABRAS! 13	Imprime y juega

## 3 Y COLORÍN COLORADO...

PÁGINA 14



<b>A</b>	TU PUNTO DE VISTA 14	LEE Y COMPARTE
	¡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 las ideas 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, e impulsar y fortalecer la creatividad, la comunicación, el pensamiento crítico y la colaboración mediante el **trabajo en equipo**.

A continuación encontrarán, como **puntos de partida**, una serie de ejercicios 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 guía 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.

Esta guía de actividades está encaminada a desarrollar la relación entre las ciencias y el arte, y la experimentación que estas dos materias sugieren. A su vez, está dividida en tres capítulos: **Antes de empezar, Manos a la obra y Colorín colorado...** Cada uno incluye dinámicas prácticas y pausas de reflexión, así como ejercicios individuales y actividades grupales. Pueden adaptar estas dinámicas o dividir las 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. Más allá de una asignatura académica, las artes son de todos para todos; son como una **gran compañía de viaje** que nos resguarda, acoge e impulsa a nuevos retos y enseñanzas. Su valor verdadero siempre estará en la evolución más allá de los resultados.

Con esto en mente, el objetivo es sensibilizar, acompañar y llevar de la mano a niños, jóvenes y maestros 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.

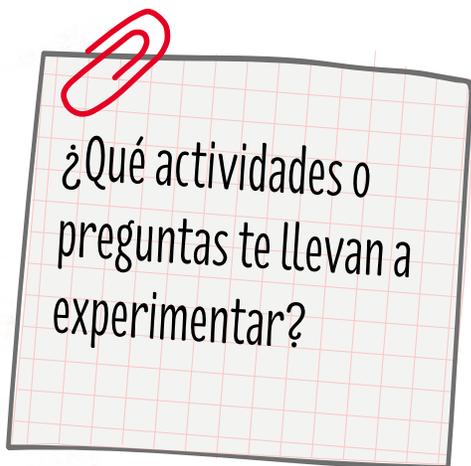
 ¡Mucho ánimo y a vivir las artes! 



# 1 Antes de empezar

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

Experimentar supone tener una dosis particular de curiosidad, valentía y ganas de saber más, por eso forma parte esencial del glosario de los científicos, así como de los caminos creativos y artísticos.



Imprime  
y escribe

Algunos ejemplos  
históricos de científicos  
que han combinado los  
dos mundos a través de  
la experimentación:



## Antes de empezar

Lee estas frases célebres de diversos científicos y piensa en la relación que tienen con el hacer artístico y creativo:

Imprime  
y escribe

©CAROLINE HERSCHEL

ASTRÓNOMA ALEMANA



@commons.wikimedia.org

Uno de los mejores regalos que mi hermano y yo recibimos de mi madre fue su amor por la literatura y el lenguaje. Con su energía ilimitada, las bibliotecas abren la puerta a estos mundos y muchos otros.

©ADA LOVELACE

MATEMÁTICA INGLESA

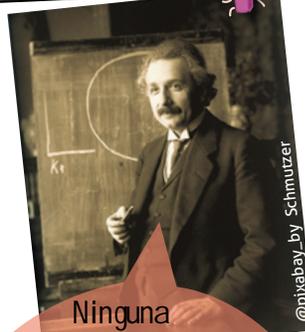


@commons.wikimedia.org

Si no podéis dar poesía, ¿me podéis dar ciencia poética?

©ALBERT EINSTEIN

FÍSICO ALEMÁN

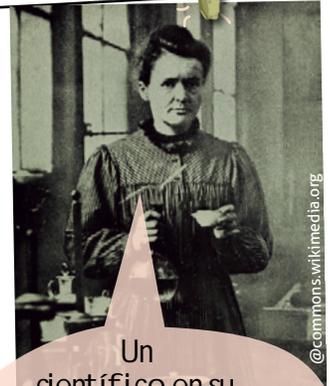


@pixabay\_by\_Schmutzer

Ninguna cantidad de experimentación puede probar definitivamente que tengo razón, pero un solo experimento puede probar que estoy equivocado.

©MARIE CURIE

FÍSICA POLACA



@commons.wikimedia.org

Un científico en su laboratorio no es un simple técnico: también es un niño que se enfrenta a fenómenos naturales que lo impresionan como si fueran cuentos de hadas.

©CARL SAGAN

ASTRÓNOMO (USA)



//en.wikipedia.org

En algún lugar, algo increíble está esperando ser conocido.

©SEVERO OCHOA

MÉDICO ESPAÑOL



@commons.wikimedia.org

En principio la investigación necesita más cabezas que medios.

©JANE GOODALL

ETÓLOGA (USA)

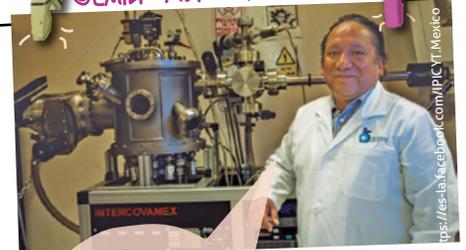


@commons.wikimedia.org

La tecnología por sí sola no basta. También tenemos que poner el corazón.

©EMILIO MUÑOZ

FÍSICO MEXICANO



https://es-la.facebook.com/IPC-TI-Mexico

En la investigación es incluso más importante el proceso que el logro mismo.

Inventa tu propia cita  
y escríbela aquí

## Actividad B. Arte y ciencia, todo que ver

Durante siglos nos han enseñado que entre la ciencia y el arte hay océanos de diferencia. Sin embargo, ha sido la misma historia, así como la biografía de varios científicos y artistas, lo que nos ha demostrado que son universos que se alimentan el uno al otro, incluso de muchas formas diferentes. Por ejemplo, piensen: **¿cómo podría existir el hip-hop y sus diversas formas de expresión sin los avances científicos y tecnológicos?**

Presten atención a este video y piensen en las posibles respuestas a la pregunta anterior. Pueden dejar sus apuntes o garabatos que simbolicen su reflexión. Tal vez quieran describirlo en forma de cómics ilustrados, *lettering*, etc.

Imprime  
y dibuja



Juan Antonio crea su mundo hip-hop.

La tecnología en la ropa supera nuestras expectativas. Las telas, los telares, las cremalleras, los botones y demás detalles de nuestra indumentaria combinan principios de las ciencias, la tecnología y el arte, para crear piezas únicas o en línea. Con la ropa expresamos nuestra identidad al combinarla o usarla de una u otra manera según nuestros gustos, necesidades, las estaciones, la geografía... ¡Hasta la usamos para manifestar nuestros ideales políticos, económicos y filosóficos!

Algunos enlaces para ahondar en el tema.



■ Antes de empezar

## Actividad C. Palabras y reflexiones para ir más allá

Al investigar y ahondar en un tema, se suelen abrir nuevas puertas que incitan a ir más allá y explorar a fondo. Asimismo, **con las palabras** también podemos hacer diferentes experimentos para encontrar **nuevos significados**. Dejamos entonces este reto lingüístico – matemático para que ustedes mismos hagan sus fórmulas y saquen sus conclusiones:

Imprime  
y escribe

Arte + ciencias = Leonardo Da Vinci

X + sentidos = exploración

Juego + Y = método científico

X + disciplina = artes

Adivina  
quién  
soy

Bailé entre las artes y las  
matemáticas, e hice mis propias  
fórmulas... (Las escribí al revés para que no me copiaran).  
¡Haz las tuyas **y compártelas!**

## Actividad D. Hilando fino: entretrejiendo saberes

Bien sabemos que todas las áreas del conocimiento se entretrejen 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.



# 2 Manos a la obra



Es tiempo de jugar y experimentar de diversas formas combinando ciencias y artes... ¡Esta vez desde el universo del hip-hop! Para tener una mayor fuente de inspiración y de contexto, mejor vean este video antes de empezar:



¿Qué es el hip-hop?

Y ahora sí... ¿Preparados?  
En sus marcas, listos...



Archivo Teatro Mayor

## ¿Para qué?

1. Para despertar la pasión por experimentar, explorar y arriesgarse a nuevas formas y estilos de expresión.
2. Para organizar y concretar las ideas y proyectos creativos.
3. Para encontrar una voz propia a través de la exploración de diversos lenguajes y enfoques.

## Al empezar primero se debe:

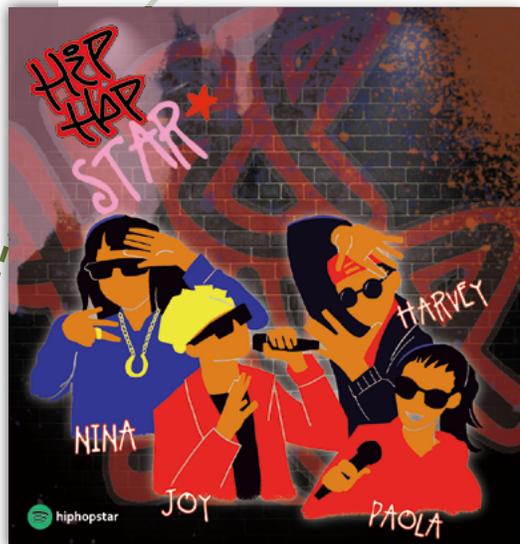
1. Leer los ejercicios, hacer una lista de materiales, y preparar todo lo necesario.
2. Tener una mente abierta, flexible y emprendedora.
3. ¡Arriesgarse a proponer variaciones sobre los ejercicios sugeridos!

## Actividad A. Manos y pies que bailan

Imprime  
y juega

En grupos de a cuatro busquen una canción de hiphop que les haga vibrar a todos por igual. Explore todos los pasos que harían para crear una coreografía hiphopera con el o los estilos que prefieran.

1



2

Ahora, piensen cómo llevarían todos estos movimientos, toda esta coreografía solo a movimientos de las manos.

Un ejemplo aquí:



Piensen cómo se vestirían para acompañar y representar este baile. Tal vez, ¿usar accesorios o maquillar las manos podría darle fuerza a la pieza que están montando?

3



¿Qué tal hacer duelos de danza utilizando solo esta técnica?

La improvisación y experimentación en el baile les dará mucho material para seguir creando.

### ¿Qué es la improvisación?

Es hacer algo de manera inesperada, sin preparación.

Improvisar en las representaciones artísticas exige disciplina y mucho estudio, aunque al final parezcan muy espontáneas.

La agilidad mental y la observación para responder ante ciertos estímulos, son claves.

Este baile de manos se llama "tutting" y forma parte de la cultura del hiphop. Usualmente se usa con géneros como el trap o el *dubstep*, buscando formas geométricas, tal como se expone en este tutorial:



## Actividad B. Cadáveres exquisitos Espacios de cuentan

Imprime  
y juega

Un cadáver exquisito tiene muchos elementos que unen la experimentación y la creación espontánea. Es un juego proveniente del movimiento surrealista, orientado a la creación colectiva gráfica o escrita.

En grupo, conversen sobre alguna problemática común para todos. Puede tener una línea social, política medioambiental, cultural, etc.

1

2

Consigan papel kraft tan grande como ustedes quieran. Liberen una muro o una parte del piso en donde puedan exponer la obra. También pueden colgarla del techo una vez terminada.

3

- Siéntense en un lugar cómodo en donde queden uno al lado del otro.
- El maestro pondrá un temporizador para que ustedes pinten durante este tiempo.

4

Al sonar el temporizador, pasen su hoja a quien tengan al lado derecho; reciban la hoja de quien esté al lado izquierdo.

5

Esta dinámica durará el tiempo que el maestro decida. El resultado será una gran obra de arte hecha a muchas manos. ¡Buen viaje!

¿Qué tal salirse del patrón del llamado del maestro e ir a trabajar con algún compañero o hacer estos intercambios por iniciativa propia?

Imprime  
y juega

# Actividad C. Cadáveres exquisitos ¡Baila mis palabras!

Escriban una palabra con la letra inicial del nombre de quien está a su otro lado.

Construyan una frase con estas dos palabras.

Escriban una palabra con la letra inicial del nombre de quien está a su lado.

Reúnanse en grupos de cuatro o cinco personas.

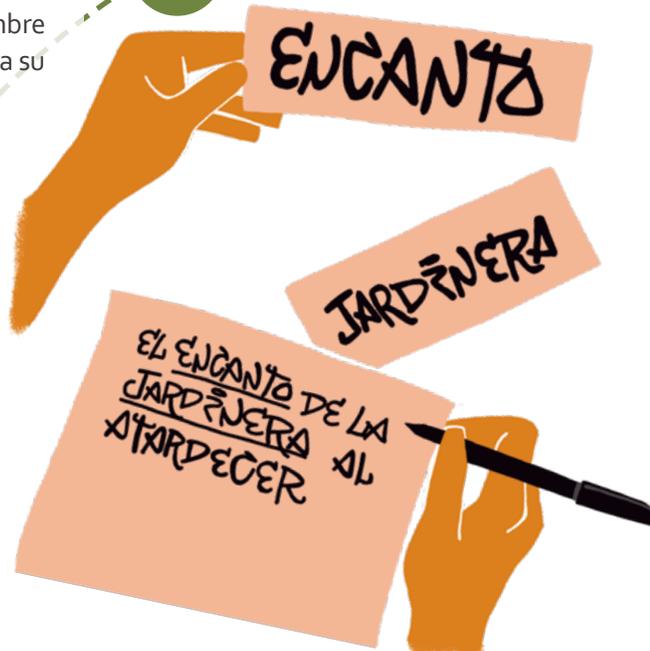
1

2

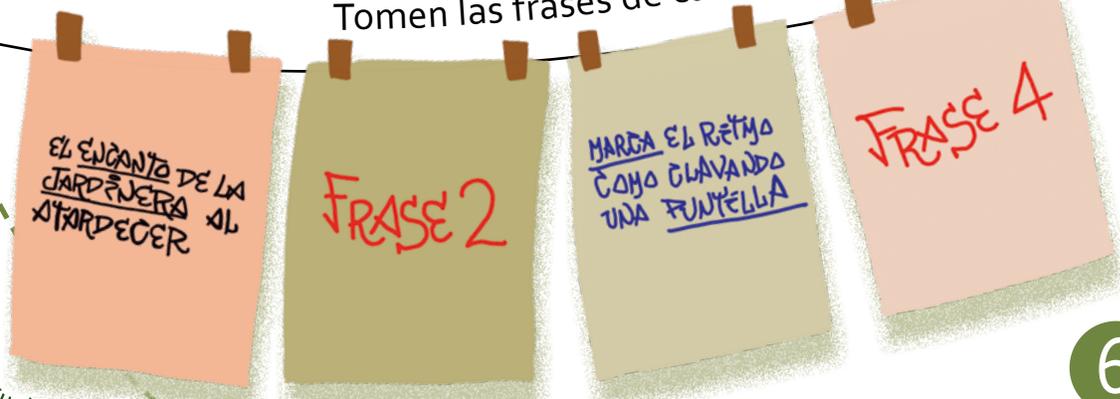
3

4

5



Tomen las frases de cada uno y creen un poema colectivo.



6

¡Ojo, no pueden sumarle o restarle palabras!

Solo pueden sumar conectores o repetir palabras para dar forma rítmica a la composición.

Con seguridad les dará risa o desespero al ver que nada tiene sentido.  
¡De esto se trata este experimento!  
El sentido se lo dará el ritmo que le pondrán a la suma de las frases.



# 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



¡Atrévete!

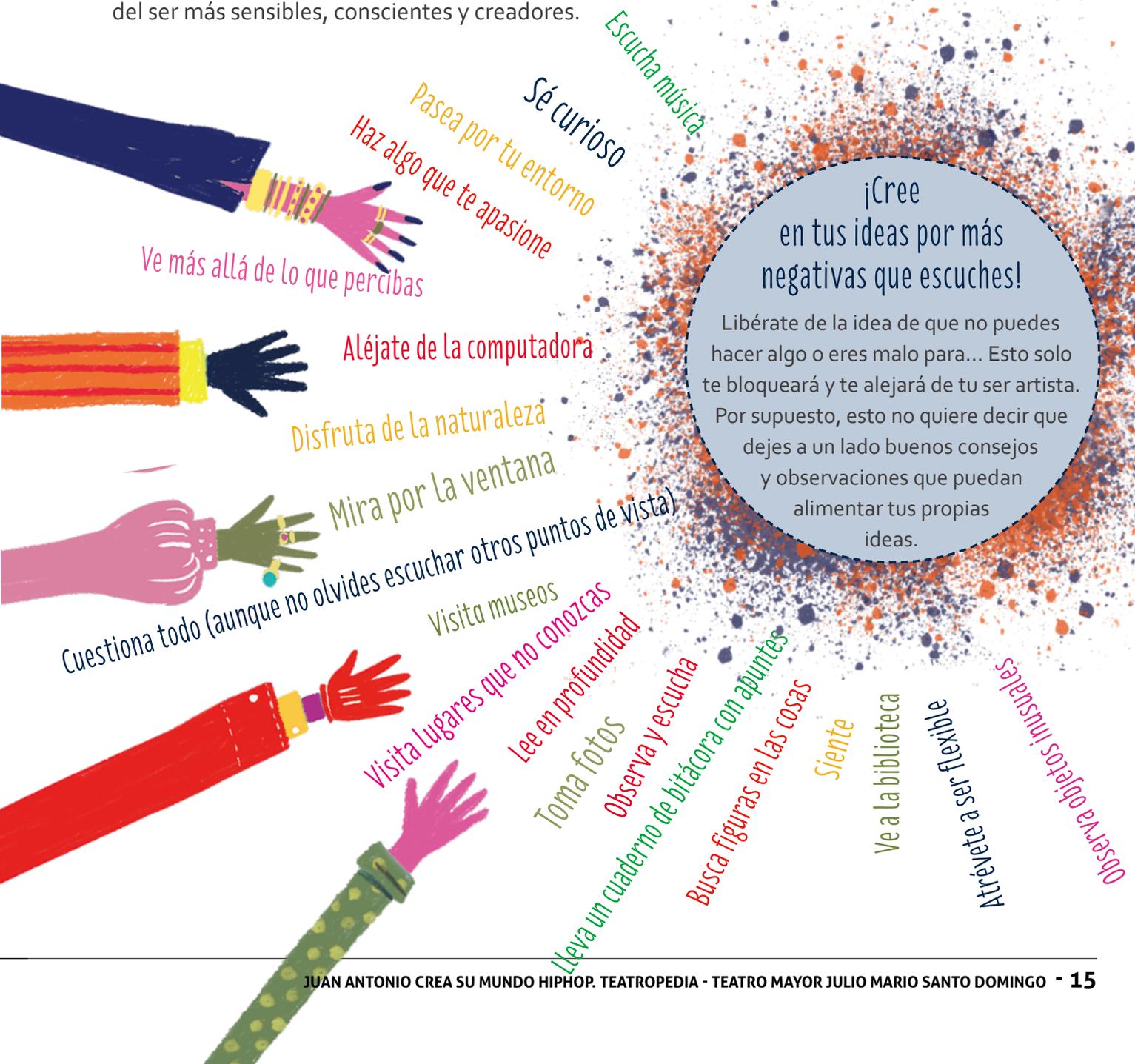
Lee y  
comparte

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.



# TEATRO MAYOR

JULIO MARIO SANTO DOMINGO

 **teatropedia**

## TIEMPO EN FAMILIA

Explora nuestras guías haciendo  **clic**  en cada título:

Isabella va a la ópera • Papo toca vallenato  
Karen baila • Andrés y la danza folclórica  
Sarah conoce a Bach • Juanfe y La Gata Cirko  
Mariana actúa un verso • Irene en un puerto  
sinfónico • Juan Antonio crea su mundo hiphop

**CIEN MIL NIÑOS  
AL MAYOR**

**TEATRO DIGITAL**  
Una entrada para todos

**PROGRAMACIÓN**  
Lo mejor de nuestra  
programación

**BOLETERÍA**  
Mira nuestros  
descuentos

**SÍGUENOS  
EN REDES**



ESCAÑEA Y  
ENCUÉNTRANOS  
AQUÍ



ESTAMOS  
AQUÍ

[www.teatromayor.org](http://www.teatromayor.org)

