

**REGISTRO – FORMACIÓN**  
**MI COMUNIDAD ES ESCUELA**

**PROPUESTA DE ACOMPAÑAMIENTO DESARROLLADA POR LOS ARTISTAS  
EDUCADORES**

***UNA EXPERIENCIA CREATIVA EN EL AULA Y LA COMUNIDAD***

<b>PERFIL</b>	FORMADOR ARTISTICO
<b>NOMBRE</b>	JUAN CAMILO MUTIS DIAZ
<b>FECHA</b>	MAYO-08-2018

**OBJETIVO :** Acompañamiento al docente en el aula - área básica (Español)

Proponer una sesión lúdica desde el área de teatro basado en los contenidos temáticos de la asignatura de español del grado 11°(literatura clásica de Grecia y Roma), proporcionando herramientas (juegos teatrales y opciones de adaptación) a la docente, para su posterior aplicación en su área.

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ACOMPAÑAMIENTO AL DOCENTE EN EL AULA
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	DOCENTES DE AREAS BÁSICAS
3. PROPÓSITO FORMATIVO:	

Compartir herramientas lúdicas (ejercicios teórico-prácticos) con el docente para posteriores aplicaciones dentro de su metodología pedagógica.

**4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES**

1. *Máscara facial:* como ejercicio rompe hielo se propone este ejercicio en donde los (las) participantes exageran un gesto facial el cual está asociado a una emoción, una condición física o una sensación producida por un estímulo externo ej. La acidez que produce el chupar un limón, un olor (agradable o desagradable), un sabor (dulce, salado, amargo), temperatura (caliente, frio), una reacción emocional (temor, bienestar). Este ejercicio permite recurrir a la memoria que cada uno (una) posee sobre estas premisas dadas, dejando entrever el elemento cómico implícito que son las muecas, sonidos y posturas corporales sobre articuladas, exacerbadas.

2. *Canción acumulativa “En el fondo de la mar”:*

*En el fondo de la mar* (se finaliza con 2 palmadas)

*Hay un hoyo en el fondo de la mar* (se repite 5 veces y se finaliza con 2 palmadas)

*Hay un palo, en el hoyo, en el fondo de la mar* (se repite 5 veces y se finaliza con 2 palmadas)

*Hay un sapo, en el palo, en el hoyo, en el fondo de la mar* (se repite 5 veces y se finaliza con 2 palmadas)

Hay un ojo, en el sapo, en el palo, en el hoyo, en el fondo de la mar (se repite 5 veces y se finaliza con 2 palmadas)

Hay un pelo, en el ojo, en el sapo, en el palo, en el hoyo, en el fondo de la mar (se repite 5 veces y se finaliza con 2 palmadas)

Hay un piojo, en el pelo, en el ojo, en el sapo, en el palo, en el hoyo, en el fondo de la mar. (se repite 5 veces y se finaliza con 2 palmadas)

Cada palabra subrayada tiene un respectivo gesto corporal que representa dicha palabra y que debe hacerse cada vez que se pronuncia al cantar.

3. *Pasar la energía*: se ubica al gran grupo en círculo (equidistante uno de otro), se hace énfasis en adoptar una posición corporal cómoda pero activa (es decir, de pie, con los pies paralelos al ancho de los hombros, las rodillas ligeramente flexionadas y los brazos relajados a ambos lados del cuerpo) y se empieza calentando las manos cerca al bajo vientre. El juego consiste en enviar un impulso energético a partir de una palmada de forma aleatoria a cualquier participante del grupo, siempre y cuando se establezca con este(a) previo contacto visual (quien envía el impulso, debe antes establecer un claro contacto visual a quien va a dirigir su “energía”, este(a) inmediatamente recibe el impulso haciendo exactamente lo mismo, enviándolo a otra persona). La idea es que “pasar la energía” sea un acto de acción-reacción observación y atención inmediato. Después de entendida la dinámica, la energía (que en este caso es invisible), se reemplaza por una pelota. La consciencia aquí es mayor ya que quien pasa la pelota debe si o si establecer contacto visual con la persona a quien la va a arrojar, determinar cómo arrojarla y con qué fuerza. Este ejercicio fortalece la observación, la concentración, la atención.
4. *¡Mecha – bomba!*: manteniendo el mismo círculo se establece pasar la pelota en sentido derecho a la persona que está al lado, esta a su vez hace las veces de “mecha” que nunca se detendrá pasando de mano en mano en el mismo sentido; luego se introduce una segunda pelota que hará las veces de “bomba” y esta se pasa de forma aleatoria entre los participantes, estableciendo previo contacto visual a quien va dirigida. Quien llegara a quedar tanto con la mecha y la bomba en sus manos, las pelotas imaginariamente “explotan”. Este gesto de explosión debe expresarse de forma física y sonora. Este ejercicio fortalece la observación, la concentración, la atención, la disociación, la acción-reacción, la imaginación.
5. *Juego de palabras asociativas*: se mantiene el mismo círculo. El juego consiste en usar la mismas indicaciones de “pasar la energía”, pero la diferencia es que se hace a través de una palabra (que no puede ser compuesta, verbo o conector) ej. Árbol. Quien recibe esta palabra debe decir otra palabra asociada a “Árbol” ej. Madera, y a su vez es enviada a otra persona que hace lo mismo con otra palabra ej. Hojas. La idea es que se digan todas las palabras posibles asociadas a Árbol antes de pasar a otro tema; otra variante es que se empiece con una palabra que represente algo grande ej. Casa y termine en lo más mínimo asociado a esa misma palabra, como Clavo. El propósito de este ejercicio es aceptar lo primero que se venga a la mente y no discriminar ese primer impulso,

talvez queriendo buscar una palabra “más adecuada”, mientras que a la vez se debe hacer conciencia del tema propuesto para continuar con la línea de asociaciones y al mismo tiempo estar dispuestos(as) a dar y recibir el impulso. Es un ejercicio que estimula la concentración, atención, acción-reacción, observación, creatividad, imaginación. Este ejercicio se direccionó a la temática que se está trabajando sobre la literatura clásica por la docente, que sobre todo tiene interés en la mitología griega. Previo a esta sesión, la docente pidió a sus alumnos hacer lecturas de mitos y leyendas que involucraran dioses griegos, es decir, los estudiantes tenían un marco de referencia sobre ciertas características de dioses que se volvieron luego la temática de este juego de palabras asociativas ej. Yo iniciaba lanzando una palabra a determinado(a) participante y era “Poseidón”, de ahí que salieran todas las palabras asociadas a este personaje mitológico como: mar, tridente, tritón, agua, peces Etc. y de manera espontánea surgía otra palabra que hacía alusión ya fuera a otro dios o a un objeto que caracteriza a alguno de ellos ej. Rayo, que remite por asociación al dios Zeus y así sucesivamente.

6. La docente tiene especial interés en que sus estudiantes puedan apropiarse de un tema y argumenten a partir de sus propias impresiones-experiencias sobre ese tema. El siguiente ejercicio fue la creación de una historia a partir de una serie de objetos que les presenté. Para esto se dividió el gran grupo en dos (2) y cada uno escogió cuatro (4) objetos de los ocho (8) que fueron presentados. Basándome en la estructura clásica aristotélica (relacionado con el tema abordado por la docente) les pedí a cada grupo que crearan una historia que fuera representada por ellos(as), usando los objetos escogidos (como incentivo creativo) y teniendo en cuenta la estructura (inicio-nudo-desenlace); para esto se dio un tiempo de diez (10) minutos. También se planteó la idea de darle un sentido de uso diferente a cada objeto, es decir, que eran libres de re-significar el(los) objeto(s). cada grupo presentaba su historia al grupo contrario. Al final se hizo un foro donde cada grupo expuso sus observaciones personales sobre cada ejercicio y de qué manera esas improvisaciones desarrolladas por ellos(as) estaban permeadas de los materiales trabajados en clase y sobre todo, de sus propios imaginarios, que de cierta forma dialogan con sus contextos y experiencias personales.
7. Por otra parte, la docente solicitó para ella ejercicios de técnica vocal para reforzar su técnica de proyección-dicción-respiración.