

PROPUESTA PEDAGÓGICA PROGRAMA CREA



PROPUESTA GENERAL
PREMISAS COMUNES

IDENTIDADES MÚLTIPLES

PRÁCTICAS en SIMULTANEIDAD y SITUADAS
(contextos/territorios específicos)

CAMPOS EXPANDIDOS

CONCEPTOS FLUIDOS contruidos SOCIALMENTE

Diversificación
de perspectivas
pedagógicas

QUÉ

Estrategias
metodológicas

CÓMO

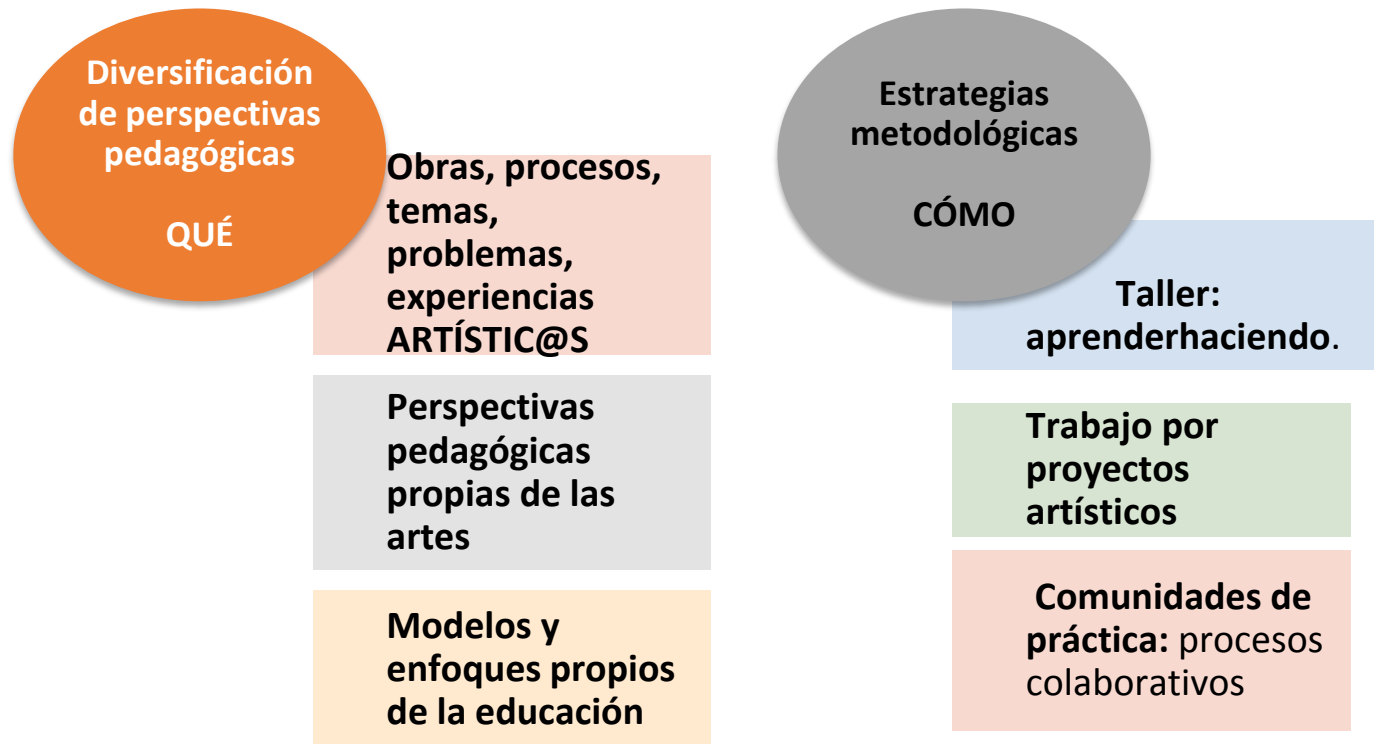
PROPUESTA GENERAL

CONCEPTOS ASOCIADOS:

- **Sensibilidad Estética** (desarrollo de la percepción/ comprensión de los elementos emocionales que ofrece como experiencia sensorial la relación inmediata con el mundo externo)
 - **Expresión Simbólica** (contenido emocional y sensorial/ creación artística)
- **El conocimiento de las artes en sus elementos teóricos y sus contextos.**
 - **El desarrollo de habilidades y destrezas**
 - **Proyecto de vida**
 - **Proyecto artístico**
 - **Autonomía**
 - **Emprendizaje**
 - **Reparación simbólica**
 - **Restitución de derechos**
 - **Arte como práctica social**
- **Arte como práctica de justicia social**

PROPUESTA GENERAL

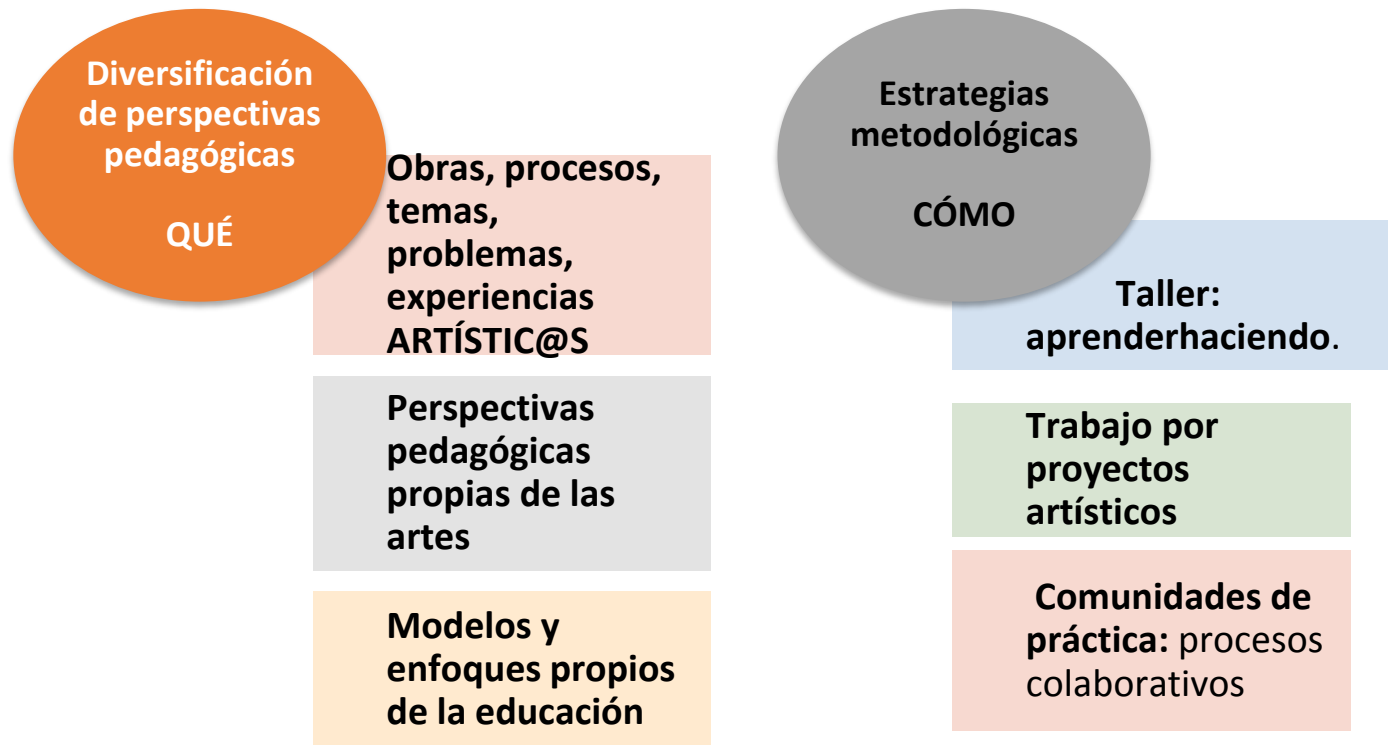
b. relación con las 4 dimensiones: cuerpo, territorio, juego, creatividad/creación;



cuerpo, territorio, juego, creatividad/creación

PRIMER MOMENTO: 2012/13-2016: QUÉ – OBRA FOCAL ; CÓMO – TALLER

SEGUNDO MOMENTO: 2016-...presente: QUÉ –PERSPECTIVAS PEDAGÓGICAS; CÓMO – TALLER, PROYECTOS, COMUNIDADES



cuerpo, territorio, juego, creatividad/creación

Diversificación de
perspectivas
pedagógicas

QUÉ

PROPUESTA GENERAL

- **Obras, procesos, temas, problemas experiencias ARTÍSTIC@S como DISPOSITIVOS PEDAGÓGICOS.** Se tiene como centro los sujetos de la formación de y en artes (artistas, docentes, niños, niñas y jóvenes) que producen, crean desde los saberes artísticos. Esto significa que hablamos no sólo de obra focal, sino de dispositivos pedagógicos que contemplan nociones de: proceso artístico, experiencia artística, obra artística, problema artístico y temática artística.
- **Perspectivas pedagógicas propias de las artes:** pedagogía artística, educación artística, formación artística, educación por el arte, educación para el arte, educación desde las artes, educación artística para la comprensión de la cultura visual, que dialoguen con perspectivas de organizaciones y modelos propios de la educación
- **Modelos propios de la educación:** escuela activa, constructivismo, construccionismo, modelos pedagógicos eclécticos, modelos pedagógicos basados en problemas, en preguntas, entre otros. Partir de los modelos pedagógicos de la educación para la construcción de perspectivas propias, es una alternativa que implica conocerlos de manera concreta y revisar la pertinencia de los mismos con las prácticas cotidianas en el aula.

cuerpo, territorio, juego, creatividad/creación

Estrategias
metodológicas

CÓMO



Taller: aprender-haciendo que pone en juego y expande los saberes particulares de todos y cada uno de los sujetos en formación. (Sennett, Marín, Idartes, Dewey)

Trabajo por proyectos artísticos que, en ocasiones, derivan en investigaciones basadas en las artes (Hernández, Ventura, Giráldez)

Comunidades de práctica, procesos colaborativos que derivan, posiblemente en investigaciones basadas en la práctica. (Lave, Fals Borda, Rodrigo, Helguera)

ACCIONES CONCRETAS PARA **DOCUMENTAR Y SISTEMATIZAR PRÁCTICAS**
Y **REFLEXIONES SITUADAS EN CONTEXTOS ESPECÍFICOS** QUE
PERMITAN APROPIACIONES Y RESIGNIFICACIONES DE LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES
cuerpo, territorio, juego, creatividad/creación

DANZA

Propuesta pedagógica



OBJETIVO GENERAL

Orientar, diseñar y desarrollar los procesos pedagógicos de la danza, relacionados con las corporeidades, el movimiento y sus prácticas expresivas, teóricas y reflexivas, en los contextos sociales, culturales y educativos que cultiven el ser creador de los niños, niñas y jóvenes de la ciudad.

DEL CUERPO A LO CORPORAL Y DE LO CORPORAL A LA CORPOREIDAD

LA PREGUNTA ORIENTADORA DE ENCUENTROS

Territorio / contexto: (espacio - entorno) El **cuerpo** como el primer territorio en los procesos de formación y de construcción y reconocimiento del yo. El cuerpo es territorio y es también parte de este, se moviliza como tal, se transforma y lo transforma. Invitamos a abordar el territorio desde el movimiento, a re-significarlo e interpretarlo.

Cuerpo / corporeidad: (materia - relación) Abordamos el cuerpo en su máxima expresión y expansión: cuerpo curioso, seductor, diferente, rebelde, afectado y afectante...cuerpo como campo abierto para y hacia la creación que reconoce la diversidad como potencia transformadora. ¿ Cuáles son los cuerpos con los que nos encontramos?, ¿Cuál es el cuerpo que queremos formar?, cuerpo como fuerza latente que tiene cualidades y como territorio.

Juego / lúdica: (acción - didáctica) Cuando la risa se libera no hay fragmento de euforia que no acuda al cuerpo, que no se encarne en el rostro y en la expresión, se fusiona con el cuerpo en una misma materia.

Creación / creatividad: (acción - facultad) Como potencia transformadora, que transforma a si mismo, que transforma el contexto y las percepciones del mundo, que permite nuevas miradas que culminan en acciones y se materializan.

Nos encontramos entonces con la **pedagogía para la creatividad**, que propone la *pregunta abierta* como una invitación al diálogo creativo. Entre sus premisas aparece *el maestro ignorante*, como quien, más allá de un rol de autoridad y dominio de un saber, se sitúa como facilitador de la experiencia, con la tarea de disponer una geografía para ser intervenida, transformada y recreada. Así también desde Paulo Freire (1985), aparece la **pedagogía de la pregunta**, como la posibilidad de que se evalúe, reflexione y enriquezca constantemente la práctica pedagógica teniendo como eje la duda, la pregunta y la curiosidad y en éstas, la posibilidad de cambio y transformación. Otro referente, desde el cual se asume la mirada sobre lo pedagógico, es el construido por John Dewey, representante de la llamada **Escuela Activa**, quien ubica la experiencia humana como centro del interés pedagógico, permitiendo construir una relación entre la realidad y los procesos de construcción de conocimiento, “la educación es una constante reorganización o reconstrucción de la experiencia. Por su parte, Julián De Zubiría (2006) introduce la idea de una **pedagogía dialogante**, que apuesta por el desarrollo en lugar del aprendizaje, y evidencia la relevancia del contexto en la consolidación de una apuesta formativa integral para los niños, niñas y jóvenes, asociada a la necesidad de trabajar conjuntamente, concebida como una característica de la naturaleza humana.

Proyectos que trascienden el evento escénico

Preguntas:

- ¿Cómo pensarse el cuerpo más allá de la danza y del movimiento? cómo se construye territorial y simbólicamente?
- ¿Podemos orientar el aprendizaje de la danza hacia preguntas sobre nuestro contexto cultural, político, religioso, cotidiano, etc.?
- ¿Cuál es el impacto de la danza en la construcción de autoimagen y autoconfianza?



© JBERNAL | Idartes Clan

PROPUESTA PEDAGÓGICA PROGRAMA CREA 2018

ÁREA: ARTES ELECTRÓNICAS

a. propuesta pedagógica propia del área

El área de artes electrónicas es una área de formación artística donde se conjugan Arte, Ciencia y Tecnología, en el ámbito de la cultura digital y las sociedades del conocimiento. Esta naturaleza híbrida y transdisciplinar del área ha implicado construir una propuesta pedagógica profundamente singular y endógena, que tiene como origen la necesidad de corresponder a una interpelación que el mundo y la cultura actual le hacen al arte y de manera particular a sus procesos de formación artística.

La ciencia y el arte, en un tiempo complementarias en su diferencia, ahora parecen antagónicas y ante esto vale la pena preguntarse ¿Cómo pueden hoy las prácticas de creación afectar y dialogar con la producción científica? O enunciado de otro modo ¿Cómo es posible ahora para la sensación conmover la razón?

Hay un relato dominante que parece decir: objetividad vs. subjetividad, universalidad vs. singularidad, discurso vs fantasía, razón vs. sensación; ante esto habría que poner en duda el significado actual y dominante de ese “versus”, entendido como “en contra” y apelar a un significado anterior “hacia” y que en su origen se refería al movimiento de ida y vuelta realizado por el sembrador al arar la tierra. Así podemos imaginar un diálogo que proyecta la ciencia hacia el arte, de ida y vuelta, que ilumina la fantasía y la imaginación, que revela la potencia de la sensación y su legitimidad a la hora de construir conocimiento y sentido del mundo. Podemos soñar con un diálogo fecundo y singular entre ciencia y arte, que echa raíces en la tierra.

De manera particular los procesos de creación en las artes electrónicas, algorítmicas, mediáticas, mecánicas y digitales, se producen en un cruce de lenguajes y disciplinas, en una convergencia que exige la articulación de procesos de invención técnica, de exploración científica y precientífica, y de creación y experimentación artística.

Hay una dimensión técnico-científica fundamental en las operaciones vinculadas por las prácticas artísticas que señalamos, hay un conocimiento autónomo y singular que las configura, pero como cualquier otra práctica artística su forma de producción no es otra que la *poiesis* y en sentido entendemos la *poiesis* como una producción que transforma las condiciones de existencia.

Creemos que una pedagogía desde las artes, una pedagogía *poiética*, en tanto pedagogía creadora, posibilita la irrupción del conocimiento sensible y su materialización como fuerza.

En este sentido la propuesta pedagógica del área se inspira en la capacidad creadora de los individuos, busca despertar su creatividad desde la producción de conocimiento y acontecimiento sensible, desde la lógica de la sensación.

Sintetizada de este modo nuestra propuesta es la de una pedagogía creadora, una pedagogía *poiética*, que apela al diálogo entre diversos sistemas y formas de conocimiento, una pedagogía que interroga el mundo de la vida, revelando sus contrastes, sus conflictos, sus diferencias, con el objeto de efectuar su desplazamiento, su transformación en el plano sensible. En el área de Artes Electrónicas hablamos más que de medios y técnicas, de algo que los comprende a ellos, que excede la naturaleza del medio, una zona donde convergen éticas, poéticas y políticas de la creación, una zona donde confluyen intensificadas unas relaciones paradigmáticas entre la vida, la tecnología y el arte.

Desde el área consideramos que cualquier contenido que se sitúa en el contexto educativo de las artes debe estar sustentado en la *poiesis*, en el conocimiento sensible, sin recusar que una construcción de conocimiento y sentido del mundo, implica al mismo tiempo, una acción con sustratos prácticos, teóricos y técnicos.

¿Que deseamos?

Ensambladores, desarmadores, despeinadores, productores de caos, fabricantes de ruido, descifradores, pequeños inventores, pequeños destructores, coleccionistas de fragmentos y residuos, trazadores de planos, desmaterializadores, desenmascaradores, prestidigitadores e ilusionistas, así imaginamos y concebimos desde el área el rol de nuestros niños y jóvenes en este juego. Y ante esta ilusión se abre la pregunta que revela el reto pedagógico ¿Como propiciar un diálogo entre Arte, Ciencia y Tecnología en el plano de la sensación?

b. relación del área con las 4 dimensiones: cuerpo, territorio, juego, creatividad/creación;

Artes Electrónicas y Cuerpo:

En apariencia el flujo de electrones y el flujo sanguíneo, refieren mundos distantes, pero no es una paradoja que un sensor de efecto Hall pueda medir el pulso de sangre o la resistencia que genera la corriente de carga transversal en función del campo magnético aplicado. Todas las funciones corporales dependen de la energía eléctrica generada por la unidad de la “carga” contenida en las moléculas y la “carga” opuesta que ingresa por medio de la comida, del agua y el aire.

Somos cuerpos eléctricos, vibrátiles, afectados por fuerzas y vulnerables ante el entorno, somos al mismo tiempo absolutamente potentes y frágiles. En el área entendemos que podemos crear un algoritmo desde el saber del cuerpo y jugarlo en los planos de la sensación, nos sabemos cyborgs.

Para el área de artes electrónicas nuestro campo telúrico es el cuerpo.

Artes Electrónicas y Territorio:

Las transformaciones científicas y tecnológicas actuales implican nuevas formas de relación, otros mundos, pero también otros cuerpos, otras ciudadanías.

Al hablar de territorio, hablamos tanto de zonas y de espacios, como de interacciones y contextos, hablamos de posicionamientos y desplazamientos vitales, de sensaciones, conceptos y perceptos provocados.

Ante la naturaleza polisémica e híbrida de este concepto, la respuesta desde el área es múltiple y compleja, sabemos que el Área de Artes Electrónicas participa de la transformación del territorio, pero ¿cómo la hace? Generando otras formas de relación, otras interacciones, otros modos de objetivar el entorno y subjetivar la experiencia; nuevos lenguajes y nuevas *poiesis*, para un territorio en permanente transformación.

Artes Electrónicas y Juego:

El juego, como movilizador del deseo y dispositivo de aprendizaje, está en la base de todas las acciones propuestas por el área. Entender este como un conjunto ordenado y preciso de instrucciones y acciones para aprehender el mundo que nos rodea, para situarse en él, para transformarlo. Para el área de Artes Electrónicas el juego como forma de experimentación es la base común para comprender y provocar la emergencia del pensamiento científico, la invención técnica y la creación artística. Entendiendo el juego en tanto práctica y la lúdica en tanto estrategia.

Artes Electrónicas y Creación:

El núcleo del área es la Creación, su pedagogía es una pedagogía para la creación. La convergencia de lenguajes y disciplinas, así como la implicación de diversas formas de producción de conocimiento, busca intensificar y densificar la práctica artística en nuestros contextos, poniéndola en diálogo con las transformaciones del territorio, en el contexto de la cultura digital.

c. lo que actualmente está haciendo cada área (relación con documentos pedagógicos de 2017, referentes utilizados: artísticos y/o bibliográficos, otras variables a tener en cuenta)

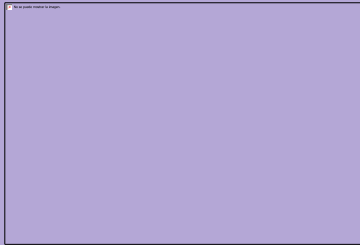
El área continua un proceso de construcción que ha implicado la definición de una propuesta pedagógica, la concepción de unas metodologías de trabajo, pero ante todo la delimitación de una campo de trabajo de naturaleza expandida y la definición de una zona de interrogación *poiética*, que responde a unas necesidades específicas de producción de conocimiento y sentido de las sociedades actuales, en el marco de las relaciones entre arte, ciencia y tecnología.

Es así como actualmente el trabajo del área es doble, implica una reflexión de orden disciplinar, transdisciplinar, in-disciplinar y al mismo tiempo su articulación con una propuesta pedagógica que se corresponda con su lógica interna. El documento pedagógico de 2017 se está revisando, ampliando, desplazando y enriqueciendo desde los nuevos conocimientos y experiencias adquirido fruto de un semestre de trabajo práctico y teórico en la implementación del programa.

La reflexión disciplinar se ha nutrido de las reflexiones de Peter Weibel, Raymond Bellour, Donna Haraway, Arlindo Machado, Siegfried Zielinsky; de las obras de Bruce Nauman, Gary Hill, Thierry Kuntzel, Karlheinz Stockhausen, Harun Farocki; de las concepciones filosóficas de Walter Benjamin, Gilles Deleuze, Michel Foucault; del pensamiento pedagógico de Paulo Freire, Howard Gardner , Jorge Larrosa, Victor Laignelet.

PROPUESTA PEDAGÓGICA

PROGRAMA CREA 2018



ÁREA: CREACIÓN LITERARIA

a. **Propuesta pedagógica propia del área:** en el área de Creación Literaria se trabaja el modelo socio-constructivista, el cual privilegia relaciones horizontales entre guía (artista formador) y participantes (beneficiarios-as), siendo el AF un orientador, un guía del proceso creativo-formativo.

El conocimiento sobre la escritura literaria se construye mediante ejercicios lúdicos que suponen lectura de textos literarios y no literarios, uso de referentes de otras disciplinas artísticas, escritura creativa, en niveles básicos y creación literaria en niveles avanzados (poesía, narrativa, dramática y otros formatos no convencionales). Se privilegia el desarrollo de la lectura crítica, la expresión sensible y el aprendizaje de recursos retóricos y estructurales en diferentes formatos textuales (orales y escritos).

PROPUESTA PEDAGÓGICA PROGRAMA CREA 2018

ÁREA: CREACIÓN LITERARIA



b. Relación del área con las 4 dimensiones: cuerpo, territorio, juego, creatividad/creación:

Cuerpo- corporeidad: con respecto a la corporeidad, el ejercicio de la escritura afianza los procesos de construcción de identidad de los participantes, de autoestima, construcción de los propios argumentos, visión de mundo y autoimagen.

Territorio (contexto): la lectura literaria potencializa una mirada crítica frente a los contextos vividos y una postura crítica frente a las interacciones sociales que ocurren en los diferentes espacios de acción del participante.

Juego- Lúdica: el juego se asume como herramienta pedagógica que propicia un ambiente amable para la creación y genera procesos de pensamiento complejo.

Creatividad y Creación: resolver problemas ficticios, en cuanto a la composición de obras, permite a los individuos, proyectar soluciones a problemas reales. Así se articula el desarrollo de la creatividad al ejercicio de la creación literaria. Escribir y contar, recitar, son acciones claves para el área, siendo su razón de ser y permiten desempeños positivos en otras situaciones de la vida.



PROPUESTA PEDAGÓGICA PROGRAMA CREA 2018

ÁREA: CREACIÓN LITERARIA

c. **Lo que actualmente está haciendo cada área:** (relación con documentos pedagógicos de 2017, referentes utilizados: artísticos y/o bibliográficos, otras variables a tener en cuenta).

Línea de Arte en la Escuela: en AE se trabaja la literatura como vehículo de consolidación de procesos de pensamiento crítico, trabajo cooperativo (lectura compartida de producciones propias), catarsis y ejercicio de la inteligencia emocional. Aunque sus participantes no tengan la idea de ser autores(as), la creación literaria es un valor agregado a la propuesta que la escuela realiza, en cuanto a la formación ciudadana y personal.

Línea de Emprende: en Emprende, la creación literaria es la protagonista de los procesos. Se afianzan técnicas propias de la creación literaria (figuras retóricas, estructura narrativa, narradores, punto de vista, etc.) y se construyen proyectos artísticos a largo plazo.

Línea de Laboratorio: en Laboratorio, la creación literaria y la lectura, son herramientas de la construcción del proyecto de vida y la visibilización del ser ante el mundo.

PROPUESTA PEDAGÓGICA
PROGRAMA CREA 2018

AUDIOVISUALES

Desarrollo de procesos de formación artística a través de medios, técnicas y tecnologías del universo audiovisual, que permitan la apreciación crítica, la exploración y la creación de contenidos, a partir de las vivencias, necesidades y contextos culturales de los participantes del programa de formación artística CREA.

- ❖ Contribuir a una lectura crítica y estética de contenidos audiovisuales, y a la apropiación del patrimonio audiovisual.
- ❖ Desarrollar procesos de creación y circulación que permitan explorar a través de la praxis, el lenguaje audiovisual y sus técnicas, para la expresión creativa, simbólica y sensible.
- ❖ Aportar al desarrollo de comunidades creativas que posibiliten formas de ser y estar a través del fortalecimiento de habilidades, valores y actitudes necesarias para el trabajo en equipo y la creación colectiva de proyectos audiovisuales.

Taller - laboratorio – proyecto de creación

EJES

Lúdico

Interdisciplinar

Apreciativo

Realización colectiva

- ❖ Para desarrollar habilidades expresivas
- ❖ Capacidad observadora
- ❖ Construcción de aprendizajes significativos que permitan valoración crítica y estética de contenidos
- ❖ Uso responsable de las tecnologías
Expresión sensible y creativa

Vivencia - contextos - intereses de los participantes

**EL JUEGO COMO FORMA
DE APRENDIZAJE**

Juego de roles – realización audiovisual

Juego creativo. Diálogo y desarrollo de historias y narrativas de creación colectiva e interdisciplinar a través de la lúdica.

Representaciones de contexto. Juegos para la creación de universos y realidades posibles.

**CONTEXTO APROPIACIÓN DEL
TERRITORIO REAL Y SIMBÓLICO**

Punto de partida de la creación audiovisual –
caracterización.

**DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD COMO VISIÓN
DE MUNDO**

Búsqueda permanente de diversas formas y
medios de contar historias y representarlas.

**CORPOREIDAD Y DESARROLLO
DEL SER**

El cuerpo y los sentidos como emisor – receptor
y creador de las obras audiovisuales. La
dramaturgia y la realización como proyección.

Artes **plásticas** y visuales

...

Propuesta pedagógica

Premisas **generales** del área:

- La **experiencia, el error, la experimentación y el proceso** son elementos primordiales en la formación artística y el aprendizaje de las artes plásticas y visuales.
- El contexto social**, cultural y local de los niños, niñas y jóvenes es un aspecto que dialoga de manera constante con las propuestas de formación artística del área. El contexto no limita, se comprende como relator de identidades, deseos, rasgos y se abre a conocer otros mundos e imaginarios con el acompañamiento del artista formador.
- Las apuestas pedagógicas de la escuela se encuentran con las propias del área para construir escenarios de **articulación pedagógica y armonización**.
- La **creación colectiva** de piezas o proyectos artísticos y las **prácticas colaborativas** son esenciales para la construcción de conocimiento y el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.

Relación con nociones transversales:

-**Territorio:** Aspecto que dialoga de manera constante con las propuestas de formación artística del área. El contexto no limita, se comprende como relator de identidades, deseos, rasgos y se abre a conocer otros mundos e imaginarios con el acompañamiento del artista formador. Posibilita la creación de vínculos desde la experiencia con el entorno, el espacio físico y el simbólico.

-**Creación/creatividad:** Apropiación de la disciplina y otros aprendizajes para resolución de problemas de manera innovadora. A través de la creación se representan y se resignifican ideas a partir de la exploración y experimentación; se materializan formas, símbolos, signos a partir del análisis, la reflexión, la conceptualización y los imaginarios.

Relación con nociones transversales.

-**Cuerpo:** El cuerpo siempre ha sido un medio para las artes plásticas y visuales: objeto, idea, sujeto de transgresión, herramienta para la creación, organismo social... En artes plásticas, el cuerpo es una noción con varias aristas, es vehículo transformador de materia, es tamiz para la representación de realidades y ficciones, es objeto de apropiación para el empoderamiento.

-**Juego:** Espacio de motivación para la expresión con libertad, donde es posible relacionarse con otros al mismo nivel, asumir roles, transformar realidades, experimentar y explorar para el desarrollo de la imaginación y la creatividad. En artes plásticas, la técnica, la materia, el tema y el espacio, sirven como detonantes lúdicos para la activación de estas intenciones.

trabajo en proceso:

-**Preguntas del área:** ¿Cómo integrar la experiencia propia y la vida cotidiana de los niños, niñas y jóvenes de Bogotá en los procesos de aprendizaje y creación plástica? / ¿Cómo construimos procesos de creación que dialoguen con los aprendizajes de la escuela? / ¿Qué entendemos por imagen, producto o artefacto visual? ¿Qué estrategias usamos para conocer y aprender los códigos de la comunicación visual? / ¿Cómo entendemos la indagación y la investigación desde los procesos de aprendizaje y creación en la práctica artística? / ¿Qué sentido(s) le otorgamos a las imágenes que crean otras personas, a las propias, a las que vemos en los medios de comunicación?

-**Socialización, construcción y apropiación:** propuesta pedagógica, pedagogía por proyectos, saberes. Se proponen también espacios para debatir y replantear lo que ya se ha construido.

-**Autonomía, fortalecimiento del área y desarrollo profesional de AF:** comisiones.

-**Intercambio de experiencias:** reuniones de área.

PROPUESTA PEDAGÓGICA PROGRAMA CREA 2018

ÁREA: MÚSICA

a. propuesta pedagógica propia del área

Se trabaja con repertorios elegidos que permiten trabajar contenidos musicales con cada ciclo, teniendo en cuenta sus capacidades, y los alcances que con cada ciclo se pueden dar. Así mismo, cada formador propone repertorios que considera apropiados para los grupos asignados. Parte de estos repertorios es compuesta por los artistas, buscando resolver situaciones particulares o abordar contenidos específicos en la formación musical. Dichos repertorios se articulan al trabajo instrumental, de manera que cada formador encuentra en sus respectivos grupos la orquestación que considera pertinente a las canciones, ya sea por el carácter de cada una, o por la precariedad de condiciones en que se encuentra, por lo cual el acercamiento a lo instrumental en algunos colegios es pobre o no existe. Esto se ha solucionado en algunas partes creando instrumentos a partir de materiales no convencionales (reciclaje).

b. relación del área con las 4 dimensiones: cuerpo, territorio, juego, creatividad/creación;

El cuerpo siempre ha estado presente en la formación musical. En algunos casos, el trabajo de los artistas está mediado por el simple movimiento que necesita realizarse para ejecutar un instrumento. Desde el área se ha venido instalando la idea del cuerpo como el instrumento musical que todos tenemos a la mano, con el fin de encontrar todas las posibilidades musicales que lo corpóreo nos puede brindar.

El territorio ha sido entendido meramente como una parte delimitada por una línea geográfica o zonal. Se ha iniciado el trabajo de entender todas las posibilidades de territorio que podemos encontrar. Desde el primer territorio (cuerpo), hasta el territorio más grande en el que se puedan involucrar.

El juego y la creatividad van de la mano en la formación musical, buscando que el ejercicio artístico esté mediado por la posibilidad de crear jugando con el sonido y lo que de este se puede obtener a través de diferentes formas de trabajarlo.

c. lo que actualmente está haciendo cada área (relación con documentos pedagógicos de 2017, referentes utilizados: artísticos y/o bibliográficos, otras variables a tener en cuenta)

Actualmente estamos reordenando la casa, debido a que por la reducción del equipo, y la reducción de orientadores, el trabajo de seguimiento que se venía adelantando con algunos artistas que hacen parte de la comisión de cantantes, no se había podido articular el presente año. También el no contar con los GPT contribuyó a estar un poco separados para el inicio.

Se ha elegido el repertorio para el montaje habitual de Arte en la Escuela, teniendo en cuenta una temática general que tenga que ver con el medio ambiente.

Se ha iniciado un trabajo importante en la consolidación de los productos artísticos de los colectivos de Súbete a la Escena, teniendo en cuenta que muchos de ellos ya tienen una experiencia suficiente para empezar a circular y encontrar sus propios caminos artísticos.

Se está pensando en las maneras de acompañarnos más puntualmente. Desde el asesor hasta el último artista formador, con el fin de compartir e implementar los saberes que cada uno tiene y pueden ser de apoyo en diferentes situaciones o territorios, en caso de ser necesario.

Los documentos de las metodologías Kodaly y Dalcroze siguen siendo herramientas importantes en el trabajo de los artistas formadores.

Se piensa en la posibilidad de generar espacios de circulación para todos los procesos, una especie de baile de los que sobran, o el festival de los no incluidos.

PROPUESTA PEDAGÓGICA
PROGRAMA CREA 2018

ÁREA: TEATRO

a. Propuesta pedagógica propia del área

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar procesos de artísticos desde el Teatro, considerando las dimensiones corporal, social, afectiva y cognitiva a partir de la noción de experiencia creativa como estrategia para indagar e interpretar los imaginarios de mundo de los niños, niñas y jóvenes.



PERSPECTIVAS

Pedagogías del sur / decoloniales.

mundo occidental.

La comprensión del mundo es más amplia que el

No hay ignorancia. Aprender ciertas formas de conocimiento supone olvidar otras. La ignorancia no es un punto de partida.

PREMISAS PEDAGÓGICAS

La diversidad y la idea del diferendo.

Conseguir que el estudiante aprenda por sí mismo. Conocimiento dinámico, modificable en permanente construcción.

El conocimiento se construye desde la propia acción del sujeto. Una experiencia

Premisas artísticas del área.

El Cuerpo, es todo lo que es y acontece. Instrumento, objeto de estudio, vehículo, territorio, narrativa de la existencia.

La voz. técnico-pensamiento, subjetividad.

La experiencia de crear. Lugar de acción, pensamiento y conocimiento sensible.

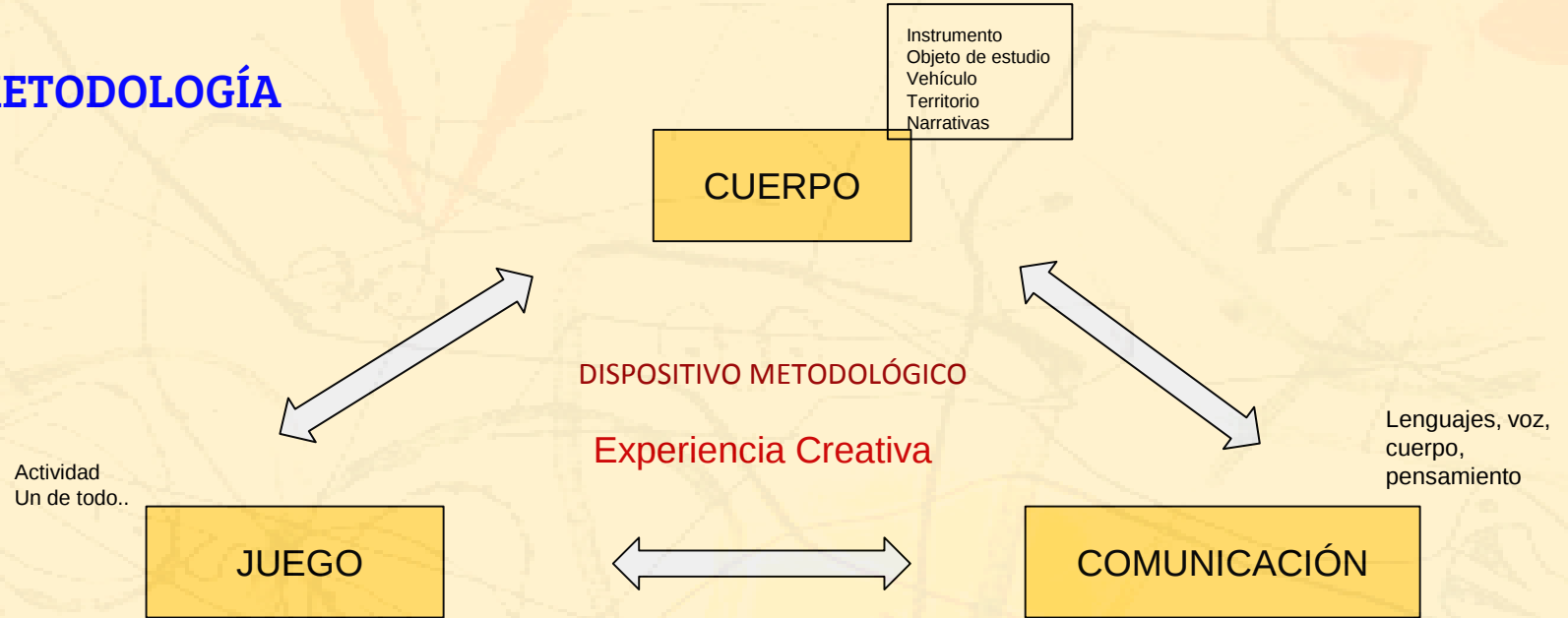
El juego. Acción y construcción simbólica del propio ser y su relación con el contexto y los imaginarios.

El acto comunicativo. Uso de lenguajes, pensamiento crítico, estético y político.

La actitud investigativa. El taller como lugar de investigación.

El otro, la otredad. Construcción conjunta.

METODOLOGÍA



DISPOSITIVOS METODOLÓGICOS

- TALLER (diversidad de pedagógicos obras, referentes visuales, audiovisuales, etc)
- PROYECTOS COLABORATIVOS (articulación con los IED)
- PROYECTOS X TEMAS O PREGUNTAS (investigación al interior del aula)

EL PROCESO COMO OBRA
EL RESULTADO COMO PROCESO
LA OBRA COMO PROCESO



JUEGO

CUERPO

**EXPERIENCIA DE CREAR
COMO ACCIÓN
TRANSFORMADORA**

**COMUNICACIÓN-
LENGUAJES**

c. lo que actualmente está haciendo cada área (relación con documentos pedagógicos de 2017, referentes utilizados: artísticos y/o bibliográficos, otras variables a tener en cuenta)

Procesos de Socialización de la propuesta pedagógica Documento del área.

Pensar el cuerpo, el territorio, el juego y la acción de crear.

Materialización. Proyecto piloto, espacios de creación entre los AF, comisiones.

Retos. Construcción de una revista (reflexionario), el festival de Teatro, proyectos colaborativos, interdisciplinarios, ensamble teatral.