



Sistematización de la creación colectiva del juego coreográfico “Colombia Descabezada”

Paula Cristina Gallego Márquez

Código: 10081721253

Universidad Antonio Nariño

Licenciatura en educación artística con énfasis en danza y teatro

Facultad de educación

Bogotá D.C., Colombia

2021

**Sistematización de la creación colectiva del juego coreográfico “Colombia Descabezada”**

**Paula Cristina Gallego Márquez**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

**Licenciada en educación artística con énfasis en danza y teatro**

Asesora:

**Astrid Carolina Arenas**

Línea de Investigación:

Pensamiento Profesoral

Universidad Antonio Nariño

Licenciatura en educación artística con énfasis en danza y teatro

Facultad de educación

Bogotá D.C., Colombia

2021

## NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de grado titulado Sistematización de la creación colectiva

del juego coreográfico “Colombia Descabezada”

, Cumple con los requisitos para optar

Al título de Licenciada en Artes Escénicas con Énfasis en Danza y Teatro.

Astrid Carolina Arenas Vanegas

---

Firma del Tutor

Astergio Pinto

---

Firma Jurado 1

Carlos Cárdenas

---

Firma Jurado 2

29 de noviembre de 2021

## Contenido

	Pág.
<b>Contenido .....</b>	<b>4</b>
<b>Lista de Figuras .....</b>	<b>6</b>
<b>Lista de tablas .....</b>	<b>7</b>
<b>Agradecimientos .....</b>	<b>8</b>
<b>Resumen .....</b>	<b>10</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>11</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>12</b>
<b>ANTECEDENTES .....</b>	<b>13</b>
<b>OBJETIVO GENERAL .....</b>	<b>17</b>
<b>JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>18</b>
<b>CAPÍTULO 1.....</b>	<b>20</b>
<b>MARCO REFERENCIAL .....</b>	<b>20</b>
<b>CAPÍTULO 2.....</b>	<b>41</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>41</b>

<b>CAPÍTULO 3.....</b>	<b>46</b>
<b>RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO: .....</b>	<b>46</b>
<b>REFLEXIONES DE FONDO .....</b>	<b>75</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>77</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>79</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>81</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>82</b>

## Lista de Figuras

	<b>Pág.</b>
<b>Ilustración 1:</b> Ismael Escorcía.....	48
<b>Ilustración 2:</b> Cabezas de los Descabezados .....	49
<b>Ilustración 3:</b> (Carnaval Digital, 2021).....	50
<b>Ilustración 4:</b> Entrevista a Ismael Escorcía .....	51
<b>Ilustración 5:</b> Museo .....	51
<b>Ilustración 6:</b> Cabezas del disfraz.....	52
<b>Ilustración 7:</b> Clase 1 virtual .....	54
<b>Ilustración 8:</b> Clase 2 virtual .....	55
<b>Ilustración 9:</b> Contextualización del Carnaval de Barranquilla.....	56
<b>Ilustración 10:</b> Video de contextualización del "Descabezado" .....	57
<b>Ilustración 11:</b> Bitácora del proceso creativo .....	58
<b>Ilustración 12:</b> Bitácora del proceso creativo ejemplo de personaje descabezada .....	59
<b>Ilustración 13:</b> Bitácora del proceso creativo ejemplo de personaje Descabezado .....	59
<b>Ilustración 14:</b> Clase virtual .....	61
<b>Ilustración 15:</b> Pantallazo de monólogo .....	62
<b>Ilustración 16:</b> Clase virtual con docente artista en formación invitado .....	63
<b>Ilustración 17:</b> Bitácora del proceso creativo monólogo.....	64
<b>Ilustración 18:</b> Bitácora del proceso creativo propuesta de vestuario .....	64
<b>Ilustración 19:</b> Bitácora del proceso creativo materiales para la creación del disfraz ....	65
<b>Ilustración 20:</b> Bitácora del proceso creativo, disfraz terminado.....	66

<b>Ilustración 21:</b> Fabricación del disfraz .....	67
<b>Ilustración 22:</b> Bitácora del proceso creativo cabeza en proceso .....	68
<b>Ilustración 23:</b> Bitácora del proceso creativo disfraz terminado. ....	69
<b>Ilustración 24:</b> Bitácora del proceso creativo, integrantes del grupo de adulto mayor ...	70
<b>Ilustración 25:</b> Clase de práctica, edición.....	71
<b>Ilustración 26:</b> Conclusión y cierre de la clase.....	72
<b>Ilustración 27:</b> Poster de “Colombia Descabezada” .....	73
<b>Ilustración 28:</b> Muestra fina “Colombia Descabezada” .....	74
<b>Ilustración 29:</b> Juego coreográfico .....	74

## Lista de tablas

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1.</b> Elementos que componen práctica pedagógica .....	25
<b>Tabla 2:</b> Comparación del método de la creación colectiva .....	28
<b>Tabla 3:</b> Elementos que componen la creación colectiva .....	29
<b>Tabla 4:</b> Elementos que componen el juego coreográfico. ....	31
<b>Tabla 5:</b> Elementos que componen el Carnaval de Barranquilla.....	36
<b>Tabla 6:</b> Elementos que componen la categoría de adulto mayor.....	40
<b>Tabla 7:</b> Registro audiovisual de la EAPEAT .....	44
<b>Tabla 8:</b> Registro audiovisual de la práctica pedagógica.....	44

## Agradecimientos

La tesis es un trabajo riguroso el cual no se puede lograr sin la ayuda y el asesoramiento de personas e instituciones que facilitaron el trayecto hasta su culminación. Por esta razón es para mí un gran placer utilizar este espacio para poder mostrar mi gratitud a todas aquellas personas que de alguna manera hicieron posible este proyecto.

En primer lugar, dedico este trabajo y mi gratitud infinita a mi madre, quien también es docente, Mirtha Mercedes Márquez Riaño, quien ha sido mi apoyo incondicional, siempre impulsando todos mis sueños; gracias por ser mi soporte, asesorarme en todo momento y estar ahí en cada paso de mi vida.

Agradezco a mi docente y asesora Astrid Carolina Arenas por la paciencia brindada, el apoyo y la ayuda, ya que sin ella y sin su conocimiento no hubiera sido posible realizar este proyecto.

Muchas gracias profesora Martha Jiménez, por su apoyo y asesoría en la elaboración del anteproyecto.

Al señor Ismael Escocia el inventor del disfraz “El Descabezado” y a su familia por acceder a la entrevista y permitir utilizar su creación en el juego coreográfico llamado “Colombia Descabezada”.

A mis familiares residentes en Barranquilla por brindarme su apoyo, ser mis guías, darme abrigo y mucho más, su ayuda me dio el empujón que necesitaba para desarrollar la idea.

A las integrantes del grupo de adulto mayor de la casa de cultura de Mosquera por estar en el proceso pedagógico y desarrollar el proyecto hasta el final realizando la muestra siempre con una buena energía y brindándome su amistad.

Al docente Wilmer Esneider Pérez Aponte por su ayuda con su asesoría de práctica pedagógica III, su consejo y su acompañamiento durante toda la práctica pedagógica

A mi abuela, familia, amigos y demás personas que directa o indirectamente formaron parte del proceso, muchas gracias.

A todos los docentes que la Universidad Antonio Nariño que me enseñaron y guiaron mi proceso de formación profesional.

Y por último a la Universidad Antonio Nariño donde realicé mis estudios profesionales.

## Resumen

El objetivo de este trabajo consiste en sistematizar el proceso pedagógico y de creación de la práctica pedagógica III realizado en el primer semestre de 2021 con el grupo de adulto mayor de la casa de la cultura en Mosquera Cundinamarca.

El proceso consistió en una investigación sobre el disfraz colectivo “El Descabezado” el cual participa en el Carnaval de Barranquilla, y posteriormente se desarrolló un espacio de creación colectiva que dio como producto final el juego coreográfico llamado “Colombia Descabezada”, obra que fue circulada en las muestras del semestre 2021-1 por medio de la plataforma audiovisual YouTube.

La reconstrucción de la experiencia se soporta en dos apartados:

1. Investigación: donde se relata la EAPEAT realizada en Barranquilla
2. Práctica: Que se divide en cinco categorías llamadas práctica pedagógica, creación colectiva, juego coreográfico, Carnaval de Barranquilla y adulto mayor, donde se relata el proceso de enseñanza de la práctica pedagógica y la creación y circulación del producto resultante.

Palabras Claves: Sistematización, Práctica Pedagógica, Juego Coreográfico y Adulto Mayor

## Abstract

The objective of this work is to systematize the pedagogical process and the creation of pedagogical practice III carried out in the first semester of 2021 with the elderly group of the house of culture in Mosquera Cundinamarca.

The process consisted of an investigation into the collective costume "El Descabezado" which participates in the Barranquilla Carnival, and later a space for collective creation was developed that gave as a final product the choreographic game called "Colombia Descabezada", a work that was circulated in the 2021-1 semester samples through the YouTube audiovisual platform.

The reconstruction of the experience is supported in two sections:

1. Research: where the EAPEAT carried out in Barranquilla is related
2. Practice: Which is divided into five categories called pedagogical practice, collective creation, choreographic game, Barranquilla Carnival and the elderly, where the teaching process of pedagogical practice and the creation and circulation of the resulting product are related.

Key Words: Systematization, Pedagogical Practice, Choreographic Game and Older Adult

## INTRODUCCIÓN

El propósito de este documento es sistematizar el proceso pedagógico y la creación de la obra “Colombia Descabezada” que se desarrolló con el grupo de adulto mayor de la casa de la cultura de la secretaría de Mosquera Cundinamarca en el primer semestre del año 2021. El proceso fue abordado desde la EAPEAT realizada en la ciudad de Barranquilla al hacer la investigación del disfraz colectivo “El Descabezado”, cuya información recolectada sirve de base para realizar la práctica pedagógica III.

En este trabajo de grado se realiza una sistematización donde se detalla el paso a paso por medio de dos categorías principales: investigación y práctica. Estas categorías permiten comunicar todo el proceso que se ha llevado a cabo. Para esto se toma como referencia Oscar Jara Holliday en su libro “La sistematización de experiencias: práctica y teórica para otros mundos posibles”. Con esta guía se realiza una reconstrucción organizada iniciando con el punto de partida, formulación del plan de trabajo, recuperación del proceso vivido, reflexiones de fondo y punto de llegada.

En la sistematización de este trabajo es importante visibilizar los espacios que se desarrollan en el proceso universitario, especialmente en las EAPEAT y el desarrollo de las prácticas pedagógicas, dando a conocer los aprendizajes, la experiencia formativa y pedagógica dentro de la universidad y el aporte fundamental que estos espacios académicos hacen a la vida profesional de los futuros maestros artistas en formación.

## ANTECEDENTES

Se inicia tomando como referencia, el soporte teórico y los antecedentes de diferentes autores, cuyos documentos tienen un enfoque en la metodología y los beneficios de las artes en la comunidad del adulto mayor. Algunas de estas referencias son trabajos de grado de la universidad Uniminuto, Universidad de la Salle y Universidad Antonio Nariño. Sin embargo, es importante señalar que también existen estudios y procesos de carácter local, nacional e internacional que pueden realizar aportes significativos a este documento y que se detallan como soporte teórico dentro del marco referencial.

El primer trabajo de grado es la “Sistematización de experiencias para potenciar el desarrollo integral y la expresión corporal en el adulto mayor en el taller de danza folclórica de la escuela de Artes Uniminuto” (2018) , realizado por el estudiante Edgar Fernando Diaz Oliveros de la licenciatura en educación básica con énfasis en educación artística, donde se sistematiza la práctica pedagógica a partir del taller de danza folclórica del adulto mayor; explica cómo se potencializa el desarrollo integral y la expresión corporal de este grupo específico, en la que le permite descubrir la necesidad que tiene este en liberar y mejorar las capacidades físicas y socio - afectivas de esta población.

También, se encontró el trabajo de grado llamado “Sistematización de la experiencia de aprendizaje significativo con adultos mayores en el Colegio Charry”. (2018) de las estudiantes Jheimy Liliana Taguado Giraldo y Laura Camila Amaya Villamil de la Universidad de La Salle de la licenciatura en español y lenguas extranjeras. Este trabajo se enfoca en reconocer las

prácticas de aprendizaje significativo que tiene un docente dentro del aula al momento de explicar un tema y cómo los estudiantes intentan realizar el proceso de aprendizaje significativo reflexionando sobre este, no solo como docentes en formación, sino para los adultos mayores quienes fueron su enfoque poblacional.

A continuación, se exponen los trabajos de grados que han sido realizados en la Universidad Antonio Nariño:

1. “Configuraciones didácticas para la enseñanza de la danza en adulto mayor en el marco de la escuela abierta de arte y tradición” (2021) del estudiante Brandon Estid Aponte Rodríguez de la Universidad Antonio Nariño de licenciatura en educación artística con énfasis en danza y teatro, este trabajo de grado se enfoca en diseñar una propuesta de configuración didáctica para la enseñanza de la danza en adulto mayor con el fin de que artistas en formación puedan identificar metodologías y estrategias pedagógicas para la enseñanza en esta población.

2. “Hilando La Memoria Ancestral Mosqueruna”: Sistematización de una experiencia artístico – pedagógica con integrantes del grupo infantil de la escuela de formación en danza del municipio de Mosquera – Cundinamarca”. (2017) realizado por Wilmer Esneider Pérez Aponte de la Universidad Antonio Nariño de la licenciatura en educación artística con énfasis en danza y teatro, donde su objetivo principal es analizar el proceso de creación del montaje conjunto “Hilando la memoria ancestral Mosqueruna” a partir de la reconstrucción de la experiencia, especificando cada paso del proceso.

3. Resaltando que la práctica pedagógica se llevó a cabo durante la pandemia se decidió escoger la “Sistematización de una aproximación a la formación docente de primera infancia en contexto de aprender en casa 2020 con el proyecto “aprendiendo de la mano de los niños”” (08 de mayo de 2021) creado por Karol Melissa Rubio Robles de la Universidad Antonio Nariño en

la licenciatura en educación artística con énfasis en danza y teatro donde se deja la memoria escrita de la creación y el proceso del proyecto “Aprendiendo de la mano de los niños” desarrollado en medio de la virtualidad por la emergencia sanitaria por el COVID-19 resaltando las nuevas experiencias y aprendizajes a través de la tecnología.

Los trabajos de grados anteriormente mencionados se usan como antecedentes y sirven de base por la población tratada (adulto mayor), contexto geográfico (Mosquera Cundinamarca), y forma de trabajo (virtual), los cuales son insumos para el desarrollo de la práctica pedagógica. El trabajo de grado de la escuela de Artes Uniminuto” (2018), realizado por el estudiante Edgar Fernando Diaz, proporciona información didáctica y metodológica en el desarrollo de la expresión corporal, así como una serie de ejercicios que contribuyen al mejoramiento físico y al desarrollo motor por medio de talleres de danzas folclóricas que se realizaron con población de adulto mayor. Las docentes Jheimy Taguado y Laura Amaya dan una perspectiva diferente de trabajo con la población de la tercera edad. Ellas abordan su documento desde el trabajo formativo del maestro artista, ofreciendo herramientas pedagógicas para el desarrollo y exposición de las clases, describiendo también espacios de aprendizaje significativo y brindando información valiosa sobre los procesos teóricos y experienciales en la creación colectiva. El trabajo realizado por el maestro artista Brandon Aponte aporta diferentes elementos pedagógicos y metodológicos que se centran en el buen desarrollo de la práctica pedagógica y este documento es muy importante ya que se describe desde un proceso que también se desarrolló en la licenciatura en artes escénicas con una población de adulto mayor. Este trabajo estuvo centrado en esta población, en su proceso de aprendizaje, su contexto, el lugar donde fue desarrollada la práctica y la organización de una sistematización a partir de la creación de un montaje conjunto.

Por último es importante aclarar que el trabajo de grado realizado por Melissa Rubio, aportó bases para el desarrollo de las clases ya que su sistematización se enfoca en la manera de impartir online utilizando herramientas tecnológicas. De este documento se toma como referencia la forma en que se desarrolló el proceso de práctica pedagógica, puesto que también se dio en un contexto de pandemia que obligó a la maestra artista a soportarse en la virtualidad para llevar a feliz término todo su proceso.

## **OBJETIVO GENERAL**

Sistematizar el proceso pedagógico artístico de la creación colectiva del juego coreográfico “Colombia Descabezada” basado en el disfraz colectivo “El Descabezado” del Carnaval de Barranquilla, en la práctica pedagógica investigativa III 2021 -1, y evidenciar el trabajo realizado con el grupo de adulto mayor de la Secretaría de Cultura de Mosquera Cundinamarca.

### **1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Describir el proceso de la creación colectiva y puesta en escena del juego coreográfico, “Colombia Descabezada”, realizado en la práctica investigativa III 2021-1 en Mosquera Cundinamarca con adulto mayor, y evidenciar la ruta pedagógica artística de la creación.
- Analizar cómo a través de los talleres de acondicionamiento físico, expresión corporal, danza y teatro, se logra mejorar la motivación y algunas habilidades de los integrantes del grupo adulto mayor de la escuela de cultura de Mosquera.

## JUSTIFICACIÓN

La licenciatura en artes escénicas de la Universidad Antonio Nariño, se fundamenta en la investigación, indagación, creación y producción de un montaje conjunto desde la interdisciplinariedad en las artes, enfocada en la cultura folclórica y tradicional de Colombia, formando maestros artistas interesados en la investigación desde lo artístico pedagógico. Por tal motivo el objeto de estudio de este anteproyecto es evidenciar el proceso pedagógico de la creación colectiva del juego coreográfico “Colombia Descabezada” partiendo del disfraz colectivo “El Descabezado” del Carnaval de Barranquilla, ya que forma parte de la tradición de esta fiesta. Por tal motivo fue indispensable realizar la EAPEAT (Experiencia Artística Pedagógica al Estado Actual de la Tradición) para conocer con detalle por medio de una entrevista, cuál fue el proceso de creación y realización del disfraz colectivo “El Descabezado” el cual permitió realizar todo el proceso creativo posterior sobre el que se sustenta este trabajo de grado.

A partir de los intereses académicos antes mencionados y llevados a cabo durante el proceso de práctica pedagógica III en el semestre 1 del año 2021, se trabaja desde la sistematización de la creación colectiva del juego coreográfico “Colombia Descabezada” con el grupo de adulto mayor de la práctica pedagógica investigativa III 2021-1 en Mosquera Cundinamarca, formación artístico pedagógica a partir de la creación, montaje y la circulación en la modalidad de “*Experiencia Artística Pedagógica al Estado Actual de la Tradición*” desde la línea de investigación memoria escrita, tradición y producción artística, que contribuirán al grupo de investigación del programa Didáctica de las Artes Escénicas y al semillero de investigación SIEMBRA.

El disfraz colectivo “El Descabezado”, ha participado desde 1954 hasta la fecha en las diferentes versiones dentro del Carnaval de Barranquilla, dejando un legado a nivel artístico y cultural por su innovación, creatividad y profesionalismo desde la tradición artesanal. Creado por el maestro Ismael Escorcía a quien se le realizó una entrevista que sirvió de soporte y referente para desarrollar esta práctica pedagógica. Dicha entrevista se anexa a este documento. Don Ismael Escorcía, llegó a Barranquilla por causa del desplazamiento forzado dentro del conflicto armado, en los años 40, y su disfraz se convirtió en uno de los más representativos de la cultura caribeña del Carnaval de Barranquilla. Este es un disfraz colectivo familiar, son varias generaciones de la familia del señor Ismael las que apoyan esta tradición. Se conserva un número específico de armatostes del disfraz y lo que cambian son los personajes. Don Ismael explica que el traje es difícil de llevar y por lo tanto solo las personas que ya están entrenadas lo pueden hacer, incluyendo a su biznieto de 4 años, pues año tras año se van entrenando nuevos miembros de la familia para que el amor por la cultura, el Carnaval y esta tradición del “Descabezado” se mantenga vigente.

Esta experiencia se utilizó como base para realizar la práctica pedagógica III en Mosquera Cundinamarca con el grupo de adulto mayor y así elaborar una metodología a través de un proceso didáctico trabajando con la pedagogía por proyectos y realizando una creación colectiva afianzando su historia para reafirmar una identidad cultural.

# CAPÍTULO 1

## MARCO REFERENCIAL

Para el desarrollo de este proyecto se definieron diferentes categorías que permitieron revelar este ejercicio de reconstrucción de la experiencia. Dichas categorías se lograron definir gracias a los materiales recabados desde el proceso de investigación y posteriormente de creación, materiales (videos, fotografías, bitácoras, entrevistas, metodologías de clase entre otros) que son soporte fundamental para el desarrollo de esta sistematización y que se dejan debidamente organizados para facilitar consultas posteriores que puedan servir de apoyo a otros procesos de práctica pedagógica.

Las categorías abordadas fueron: práctica pedagógica, creación colectiva, juego coreográfico, Carnaval de Barranquilla y adulto mayor.

### 1.1 PRÁCTICA PEDAGÓGICA

Para sistematizar la práctica pedagógica III realizada con la Secretaría de Cultura de Mosquera, es importante comprender su definición y conceptualización. Para ello se toma como referencia al docente Manuel Antonio Pérez quien define la práctica pedagógica como:

“Un proceso de negociación, reflexión, actuación, acompañamiento y comprensión de las actitudes–aptitudes y los que identifican a los contextos, partiendo del estado más simple, constituido por la sensibilización, la exploración y observación de las prácticas cotidianas de los(as) estudiantes, dando cuenta de su crecimiento intelectual en las áreas de formación, tratando de encontrar coherencia e identidad en la manera como se

abordan la didáctica, los contenidos, los sistemas de enseñanza, la evaluación, el aprendizaje y demás mediaciones, que conlleven a establecer los fundamentos teóricos, epistemológicos, axiológicos y sociales, entre otros, que sustentan el diseño curricular propuesto”. (Pérez, 2010 p. 1)

Con base en lo anterior la práctica pedagógica debe ser un momento de enseñanza – aprendizaje tanto para los estudiantes como para el docente ya que están adquiriendo experiencia, seguridad y capacidad de solucionar problemas que se le puedan presentar para su vida laboral. Es importante el desarrollo de la práctica pedagógica, dado que este espacio se constituye en un sistema de crítica, validación, reflexión, confrontación, deconstrucción y retroalimentación de saberes. En estos procesos de práctica se puede evidenciar el fortalecimiento de los procesos educativos, que forman para la vida, que desarrollan una mentalidad exitosa, la capacidad de trabajo con entrega, así como la expresión lúdico-creativa, en el ejercicio investigativo y y en el acompañamiento con sentido de pertenencia a los educandos desde su entorno natural y cultural. (Vargas, 2002 p 3).

En el desarrollo de esta práctica pedagógica fue muy importante que los estudiantes tuvieran espacios de reflexión sobre los temas abordados en las diferentes clases, así como espacios para compartir anécdotas y vivencias personales que sirvieron de soporte para el proceso creativo y para el resultado final de este espacio de formación

Se considera la práctica pedagógica investigativa como el espacio que posibilita múltiples interacciones comunicativas, que concurren en el encuentro del maestro con los estudiantes y donde se generan procesos de relación y reflexión en torno a inquietudes, saberes y planteamientos, como elementos dinamizadores y transformadores del acontecer

diario. La práctica pedagógica investigativa se constituye en un acontecimiento complejo que tiene que ver con la manera como se comunican en el aula los maestros, estudiantes, conocimientos, valores, normas y culturas. (Gelvez, 2007, p. 25)

El ejercicio de la práctica pedagógica realiza aportes muy significativos en diferentes contextos. Las acciones comunicativas, la generación de reflexiones, la apertura de nuevos espacios de formación que permiten generar otras metodologías, saberes y planteamientos, son aquellas razones que se conectan con la vocación y servicio a través de la docencia, que, en este caso deben contribuir a la salud emocional, física y mental del adulto mayor. Se pierde la idea preconcebida de que el maestro es el que tiene la única palabra y se lleva a una búsqueda de herramientas para encontrar las soluciones de los problemas establecidos en clase.

Así como los estudiantes deben estar completamente en silencio mientras el docente recita su monólogo, la práctica pedagógica investigativa se inclina por el enriquecimiento comunicativo y la reflexión, que de paso ayuda a la habilidad expresiva de los estudiantes. Sin embargo, para lograr esto, el docente tiene que ver el contexto del estudiante, su relación familiar y su forma de entender el mundo para crear una metodología que entienda y más importante que se interese en el tema brindado, por eso es importante crear maestros investigadores, que puedan leer el contexto reflexionando y criticando su propio saber pedagógico para que por parte del ejercicio de la práctica pueda transformar su enseñar docente integrando diferentes disciplinas.

Para entender mejor el propósito de la práctica pedagógica Investigativa *Janeth Saker García* nos explica:

“Un detenido análisis de los diagnósticos realizados en el país, en torno inicialmente al rol de la práctica pedagógica de base a la formación de maestros, así como

de la PPI evidencia la necesidad de un estudio detallado sobre su objeto, con el fin de identificar y caracterizar sus procesos, sus acciones, y establecer relaciones entre ellas para reflexionar sobre su pertinencia respecto a la calidad educativa de la región. Desde esta perspectiva, el presente trabajo reconoce como objeto fundamental en la PPI a la formación de maestros para el logro de propósitos, y asume la práctica pedagógica como un conjunto de competencias, didácticas, procedimientos y estrategias ligadas al proceso educativo, que, mediadas por la interacción docente-estudiante, ameritan la permanente indagación, interacción y recontextualización de experiencias y saberes necesarios para el rescate de la condición humana”. (García 2014, p. 4)

Por eso es tan importante la evaluación diagnóstica y lectura del contexto ya que le permite al docente entender qué necesidades requieren los educandos, además de poder definir el paso a paso para afrontarlas. La universidad Antonio Nariño se ha centrado en brindar diferentes herramientas, entre esas, la capacitación para enseñar diferentes ramas del arte, conocimientos importantes para realizar un montaje conjunto, la interdisciplinariedad que permite desenvolverse mejor y expandir el repertorio laboral, y así encontrar estrategias en diferentes disciplinas para buscar soluciones a las problemáticas que surgen cotidianamente.

La concreción de la Práctica Pedagógica Investigativa exige la conformación de colectivos docentes, donde el trabajo interdisciplinario proporcione la concurrencia de los diferentes saberes que se pueden dar en forma simultánea o sucesiva en el ejercicio docente, y permita a los profesores y futuros maestros integrar el aporte de las diferentes disciplinas en torno a problemas o necesidades concretas, con el propósito de comprender cómo aplicarlos en los diferentes contextos. (Gelvez, 2007, p. 25)

La reflexión es importante al momento de terminar la práctica pedagógica investigativa, ya que permite ver cuáles son los problemas, las dificultades, los logros, y los errores obtenidos en la práctica con el fin de corregir, fortalecer obteniendo consejo de su orientador ya que la práctica se creó para aprender y mejorar.

En el proceso educativo del ser humano que se forma en las ENS, la PPI se constituye en un aporte fundamental para la formación pedagógica integral de los profesionales de la educación; pues, mediante una adecuada orientación y aplicación de la didáctica, cuyo objeto de estudio es el proceso de enseñanza-aprendizaje en el que las personas, trabajando en grupo o personalmente, alcanzan con eficiencia las metas seleccionadas, se evita instrumentalizar su aplicación, y se le asigna el espacio que amerita en su relación con los componentes de dicho proceso. (Zayas, 2004, p. 56)

El trabajo en grupo ayuda a relacionar a las personas, a conocerse más y a colaborar eficientemente en la creación de la obra. El docente evidencia los comportamientos, reflexiona y si es necesario interviene para orientar al educando, creando así la enseñanza aprendizaje de la practica pedagógica.

**Tabla 1.** Elementos que componen práctica pedagógica

AUTOR	TÍTULO	ELEMENTOS QUE LO COMPONENTEN
Manuel Pérez	La Práctica Pedagógica Investigativa. Nuevo rol de una educación integral	Definición
Ministerio de Educación Nacional	Las practicas docentes distributivas a prácticas docentes investigativas	En que se basa sus componentes
Janet García	Práctica pedagógica investigativa en las Escuelas Normales Superiores: contexto y pertinencia de la calidad educativa	Experiencia vivida Importancia cultural

## 1.2 CREACIÓN COLECTIVA

En el proceso de creación del juego coreográfico, se realizó el aporte de varias vivencias, varios saberes en la construcción o desarrollo de la obra “Colombia Descabezada”, sin embargo, ¿Qué es la creación colectiva?

La creación colectiva es aquella creada por un grupo, en la que no firma un autor, sino un colectivo de creadores como resultado de su colaboración. Es un sistema de trabajo inherente al hecho mismo del proceso de creación, proceso cuyo objetivo es unir varias voces para mostrar una inquietud común en forma de montaje. (Tejada, 2020 párr. 4)

Los espacios para la creación colectiva no solamente se desarrollan en el contexto presencial y esto se pudo ver durante el desarrollo del proceso creativo de “Colombia Descabezada” que, aunque se dio desde la virtualidad, se evidenció un trabajo en grupo productivo soportándose en

diferentes plataformas digitales que permitieron el acompañamiento y asesoramiento por parte de la maestra artista en formación fortaleciendo el proceso de la creación colectiva con los integrantes del grupo

Entendiendo la creación colectiva de una obra como proceso, se puede caracterizar en tres momentos: El primero estaría ligado a la transmisión, intercambio e incorporación de técnicas y lenguaje específico de la disciplina artística que se trate (teatro, música, artes plásticas); un segundo momento sería el de producción de la obra y estaría dado, tanto por las decisiones colectivas sobre el tipo de obra que se quiere realizar, tema abordar y sus características, espacios de realización tiempos de ejecución. Cómo poner el proceso de construcción de la obra contemplando diferentes estrategias a usarse según características del grupo y disciplina artística de que se trate. Por último, se incluye el momento de exhibición y circulación de la obra en la comunidad momento necesario para pensar el proceso de creación colectiva con fines de transformación social (Bang Y Wajnerman, 2010 p. 92)

Es maravilloso el ejercicio de la creación colectiva, porque muestra un mundo igualitario en el que todos pueden opinar, para partir de varias ideas e ir realizando un constructo original, con expresiones y energía que al mismo tiempo permite conocer a los demás compañeros o alumnos causando una unión más fuerte, y mostrar el trabajo culminado con vestuario, música, maquillaje, convirtiéndose en un momento mágico. Cristina Tejada enuncia algo muy importante que se puede vivenciar en diferentes procesos creativos: la importancia del trabajo en clase. Por la energía que se genera, que arrastra y que mueve. También cuando las ideas van encajando, construyendo poco a poco el montaje en el momento de creación: “Lo increíble de este método es la fuerza que te da. Ese espacio de confianza, tranquilidad y honestidad te acompaña después,

haciéndote consciente de la fuerza que hay dentro de ti y que todo es más fácil cuando lo haces en grupo.” (C. Tejada 2020 párr. 18)

Efectivamente todo el proceso de la creación colectiva ayuda a la autoestima y a la seguridad, además saca un producto en el que la mayoría está de acuerdo con el resultado. Sin embargo, ¿Cuál es el paso a paso para realizar la creación colectiva?

El maestro Enrique Buenaventura en las sistematizaciones de sus experiencias, habla de la improvisación como juego, donde se desarrolla un carácter pedagógico y didáctico. Él realiza una lista de pasos para explicar el proceso de la creación colectiva. Esta metodología se divide en cuatro apartados: primero la analogía, que se trata de crear una historia semejante a la que viene en el texto, la improvisación, dice que después de un análisis del texto, qué es la parte teórica, viene la parte práctica, donde se hace un acercamiento de la interpretación desde la espontaneidad. Tercero, el acercamiento al texto, lo resultante a este, que hace del montaje una síntesis. Y por último, un boceto interno y externo. El interno se enfoca en el trabajo desde el papel y la organización, el externo ya se construye todo desde afuera

Dentro de las conclusiones de las metodologías del maestro Buenaventura se recalca que es importante la sistematización porque ayuda a resaltar diferentes metodologías, ejercicios y aplicaciones del método y ayudan a enriquecer el mismo facilitando su aplicación en el campo, sacando resultados diferentes en cada caso. También, se destaca la importancia que se le da a la cultura, la historia nacional, que fue base de la creación del teatro actual y apoyándose en los acontecimientos políticos, se pueden fundar leyendas que encaminan a la imaginación y a la creación de disfraces que terminan perpetuando y concientizando a la población.

El método de creación colectiva también es una herramienta que se soporta en una perspectiva política planteada por Buenaventura, que tuvo la necesidad de reflexionar

críticamente y conocer las tradiciones colombianas, sobre todo culturales, lo cual significa indagar en la historia y sus diferentes periodos, rastreando en el texto precolombino, en el texto de la conquista y el de la independencia, las características del teatro colombiano como forma de identidad y siempre viendo el pasado como atributo del presente, como material del trabajo cotidiano para la construcción de nuevas obras de nuevas creaciones (Cardona, 2009, p. 119)

Los procesos de investigación son importantes para desarrollar espacios de creación colectiva dado que dan un enfoque claro, permiten una contextualización y posibilitan diferentes herramientas a la hora de iniciar un proceso creativo. La experiencia en la licenciatura en artes escénicas permite dentro los montajes conjuntos, poner de manifiesto toda la información recabada en espacios académicos investigativos como las EAPEAT, que sirve de insumo para las diferentes puestas en escena. En el desarrollo de los diversos compromisos académicos, la creación colectiva es una ruta que se emplea con frecuencia para la construcción de obras o puestas en escena y esto evidencia toda la potencia creadora de los maestros artistas en formación del programa.

**Tabla 2:** Comparación del método de la creación colectiva

<b>Producción sin método (antes de 1972)</b>	<b>Producción con método (después de 1972)</b>
Interpretación del personaje	Creación del personaje
Encarnación <i>Rite of passage</i> Estado alterado	Construcción del personaje
Compañía	Grupo
Ensayo memorístico Estar en situación	Ensayo Taller, laboratorio
Individualismo creativo Concepción de divos y divas	Lo individual incursiona en lo colectivo Tiene valor el equipo
Trabajo de mesa Análisis literario Análisis interpretativo	Trabajo de mesa Análisis dramático para la construcción del discurso de montaje

El director es visto como autoridad jerárquica	El director es visto como autoridad por sus argumentos y es autoridad en tanto lidera un proceso
Concepto del director	Concepto del grupo construido colectivamente
Improvisación para ilustrar concepciones del director o de los actores	Improvisación, como herramienta de trabajo con base en el juego, para desmontar concepciones ideológicas
Puesta en escena	Discurso de montaje en el espectáculo
Texto representado	Texto creado
El público es un espectador pasivo	El público es un elemento activo de la puesta en escena

**Nota:** Esta tabla aclara mejor las diferencias del trabajo tradicional al trabajo realizado con el método de la creación colectiva

**Tabla 3:** Elementos que componen la creación colectiva

AUTOR	TÍTULO	ELEMENTOS QUE LO COMPONEN
Claudia Bang Carolina Wajnerman	<i>ARTE Y TRANSFORMACIÓN SOCIAL: LA IMPORTANCIA DE LA CREACIÓN COLECTIVA EN INTERVENCIONES COMUNITARIAS</i>	Definición Componentes
CRISTINA TEJADA	<i>La Creación Colectiva. MOVE.</i>	Definición Ventajas
Mario Cardona	El método de creación colectiva en la propuesta de la creación colectiva del maestro Enrique Buenaventura: Anotaciones históricas sobre su desarrollo.	El Paso a paso en la creación colectiva. Cuál es la función de la creación colectiva. Resalta las diferencias entre el método tradicional y la creación colectiva.

### 1.3 JUEGO COREOGRÁFICO:

Esta categoría es muy importante. Define en qué se basó la obra llamada “Colombia Descabezada”, por qué es un juego coreográfico y cuáles son sus componentes.

El juego coreográfico es una estrategia metodológica que busca desarrollar habilidades rítmicas, expresivas, comunicativas y sociales que se proyectan en una coreografía a través de manifestaciones corporales. Esto sirve de herramienta para adolescentes ya que por medio de ella los estudiantes despiertan emociones y sentimientos que los identifican. (Lopez y Valbuena, 2017 pp. 2)

Esta definición especifica lo que se quiere lograr con el juego coreográfico ayudando a los educandos a desenvolverse mejor en el escenario en su vida, pero es importante comprender exactamente en qué consiste el juego coreográfico

El término "Juego Coreográfico", consiste en la puesta en escena de un tema específico (literatura universal, películas, mitos y leyendas, Carnavales) por medio de expresión corporal, expresiones teatrales y danza, este último componente fundamental de la obra (Pombo Rodríguez, 2017, párr. 2)

En este caso se partió de una leyenda de Carnaval, generando espacios de creación donde se exploraron diferentes formas de movimiento, con pasos usados históricamente en los desfiles Carnavales para crear una coreografía que estuviera acorde a este objeto simbólico, el disfraz del Descabezado, creando una puesta en escena que saca a relucir varios componentes culturales.

Los juegos coreográficos representan las acciones diarias, los atuendos y las danzas, comparsas, costumbres y vestuarios utilizados en la región, un pueblo o un país. Los escenarios principales son las celebraciones como fiestas, Carnavales o ferias En

estas representaciones existen un sinnúmero de manifestaciones culturales que expresan la variedad étnica, religiosa, tradiciones y formas de vida de su población.

La danza es una coreografía de origen tradicional, que representa determinados movimientos pasos y figuras mientras que un juego coreográfico es una creación libre a partir de un ritmo utilizando pasos y figuras tradicionales, además de que se pueden añadir representaciones dramáticas (Jossa, Moreno, & Veloza, 2015 p. 15)

Los juegos geográficos permiten convertir a los estudiantes en actores fundamentales de una nueva convivencia en aras a fortalecer la sensibilidad, la creatividad, los sueños y los imaginarios individuales o colectivos. Igualmente, se convierten en seres humanos comprometidos con su pasado histórico y constructores de un devenir proactivo en defensa de los valores tradicionales, lo nacional, lo íntegro, creando por medio de un trabajo colaborativo historias que representan los actos ocurridos en su país.

**Tabla 4:** Elementos que componen el juego coreográfico.

AUTOR	TÍTULO	ELEMENTOS QUE LO COMPONENTEN
Claudia Marcela López Colmenares, Por Zulia Valbuena	Historia para danzar juegos coreográficos: una metodología para divertirse y aprender	Que se quiere lograr con el juego coreográfico
Javier Pombo Rodríguez	Juegos coreográficos en las i.e. compartir	Definición
Constantino Jossa Montero María Silvia Moreno Espitia María Cristina Veloza Navarrete	Rondas, rimas y juegos coreográficos como recursos lúdicos de mejoramiento convivencial	Que representan, como y donde se utiliza el juego coreográfico

#### **1.4 CARNAVAL DE BARRANQUILLA:**

El Carnaval de Barranquilla es una de las fiestas más importantes de Colombia donde se junta la tradición caribe y se disfruta de la variedad cultural que tenemos, con disfraces, leyendas, comparsas, reinas, grupos, danzas folclóricas y más, pero en qué consiste el Carnaval de Barranquilla, bueno dejemos que la alcaldía de Barranquilla nos hable un poco de su gran fiesta.

Cada año la capital del Atlántico se convierte en el escenario de encuentro de expresiones folclóricas, dancísticas y musicales que dan rienda suelta a la alegría de propios y visitantes.

El Carnaval de Barranquilla, la fiesta folclórica y cultural más importante de Colombia, reúne expresiones emblemáticas de la memoria e identidad del pueblo barranquillero, del Caribe colombiano y del Río Grande de La Magdalena. (Alcaldía De Barranquilla, 2020 párr. 2)

Uniendo a toda Colombia en una celebración de la vida, la tradición, el desenvolvimiento y la cultura mostrando los ritmos y pasos más representativos de la región, este evento también atrae a personas del exterior para conocer la riqueza tradicional, aprender de la música, costumbres y bailes, para poder brindar ese conocimiento en sus respectivos lugares de origen. Precisamente eso fue lo que se realizó en la práctica pedagógica, se dio a conocer el contexto que representa el Disfraz la conciencia de su historia y la importancia de esta.

#### **Declaratoria del Carnaval de Barranquilla**

La declaratoria del Carnaval de Barranquilla como Obra Maestra del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad por parte de Unesco en 2003 marcó un hito en la percepción de los habitantes de la ciudad en relación con las fiestas, pues antes de esta

declaratoria existía una práctica social de huir de la ciudad en tiempo de Carnaval debido a que la valoración que se hacía de la fiesta estaba asociada al desorden y al caos.

Hoy, años después de esta declaratoria, el número de ciudadanos que insiste en esta práctica es muy reducido, pues la valoración que sobre las fiestas se hace después de ser declarado patrimonio de la humanidad es otra.

Este es un aspecto importante pues como reza el slogan Carnavaleño: *¡Quien lo vive es quien lo goza!* Este mandato festivo se ha convertido en una expresión de la identidad ciudadana que cada día cobra más fuerza. (Alcaldía De Barranquilla, 2020, párr. 12).

Es importante leer la declaratoria del Carnaval de Barranquilla para entender la transformación que vivió este evento de convertir una fiesta vulgar a la más importante de Colombia y así desarrollar la conciencia de cuidar lo culturalmente representativo dándole cada vez más visibilidad, y apropiándonos positivamente de nuestra tradición.

Cada vez más valorada la fiesta permite más visualización y amor por la cultura caribeña lo que genera mayor sentido de pertenencia y recordación. Las comparsas son una de las bases más importantes en la que está creado el Carnaval de Barranquilla. Las comparsas están inspiradas en disfraces, danzas y costumbres de tradición popular, con coreografía especial, acompañada de música tradicional del Caribe colombiano. “El diseño del vestuario es libre y acorde con la temática escogida. Hay dos tipos comparsas de fantasía con ritmos internacionales y de tradición que utilizan vestuario estilizado, pero son ritmos autóctonos del Caribe” (Alcaldía De Barranquilla, 2020 ) Desfilan por toda la calle 40 mostrando sus pasos y trajes, sorprendiendo y entreteniendo al público presente con los disfraces y comparsas de siempre pero siempre con algún elemento original que hace que la gente que vive en Barranquilla pueda disfrutar de la

originalidad y así mismo, la gente que viene a conocer pueda apreciar los disfraces y comparsas tradicionales.

Su mezcla de culturas que sustentan lo que somos como nación, su capacidad de movilización social que supera todo tipo de diferencias y su poder de convocatoria está en el corazón de la gente que hacen de la diversidad un motivo de fiesta y de celebración que alienta el arte popular y mantiene vivo nuestro pasado. del diario vivir del local como el de las palenqueras y el de la loca y en este caso el Descabezado. (Alcaldía De Barranquilla, 2020. párr. 3).

Importante reconocer aceptar y lucir las diferencias de las personas, dando a entender que la diversidad es parte de todos, olvidar todos los problemas, conflictos y adversidades para sumergirse en la fiesta y así desinhibirse y liberarse de todas las ataduras de la vida para dar un respiro a la rutina y poder volver recuperado a la vida habitual.

#### **1.4.1 EL DESCABEZADO:**

Es indispensable hablar del personaje en el que se basó toda la creación del juego coreográfico “Colombia Descabezada”. El Descabezado es un personaje creado por el artesano Ismael Escorcia, basado en leyendas colombianas para realizar una protesta pacífica por ver los cuerpos mutilados bajando por el río Magdalena. Decidió crear un disfraz que desfilara en el Carnaval de Barranquilla, el cual sorprendió y sigue causando excitación dentro de los espectadores del Carnaval, mostrando de manera impresionante una figura de casi dos metros representado a un hombre sin cabeza que se contonea de un lado al otro con el cuello ensangrentado, sosteniendo su cabeza en la mano y en la otra un terrorífico machete, pero hay un sobresalto cuando de un momento a otro lanza chorros de “sangre” por la arteria que fue seccionada del cuello expuesto.

Ismael Escorcía Medina nació el 17 de febrero de 1930, en plena temporada Carnaválera, en el municipio de Calamar (Bolívar) a orillas del río Magdalena, por eso dice que le gusta tanto esta fiesta. Para crear el disfraz se inspiró en los macabros cuentos del burro sin cabeza que le echaba su abuela para obligarlo a comer, y como representación de la violencia de mediados del siglo pasado, protagonizada por liberales y conservadores, que cobró la vida del caudillo liberal Jorge Eliécer Gaitán, el 9 de abril de 1948, situación que marcó su vida. (Delgans, 2020, párr. 5)

En 1954 nace el disfraz del Descabezado se recuperaron disfraces que se consideraban despreciables y se pulieron haciendo que naciera de nuevo en el Carnaval, como ‘María Moñitos’ y ‘La Marimonda’, así mismo, se crearon como ‘Los Cabezones’, ‘Las Negritas Puloy’, ‘El Murciélagó’, ‘Cantinflas’, que luego se popularizaron y multiplicaron llevando al Carnaval a otro nivel.

Estos disfraces se han convertido en parte del Carnaval de Barranquilla y cada vez se hacen más y más conocidos, pero los disfraces como todo no se pueden quedar iguales para siempre y menos en el Carnaval de Barranquilla, siempre se busca la innovación y creatividad, por lo que ‘El Descabezado’ no podía ser la excepción, con el tiempo se fueron agregando personajes aumentando el número de su colección entre los personajes están “Carlos ‘El Pibe’ Valderrama, Édgar Rentería, Joe Arroyo y Diomedes Díaz, Fidel Castro, Jorge Eliécer Gaitán y Pedro ‘El Escamoso’ son otros personajes que acompañan al colectivo familiar”. (Vivas, 2019 párr. 12).

Además de crear más personajes también agregaron objetos particulares que identificaban a cada personaje causando dinamismo y siendo más amigable con el público: “Anteriormente iban con un machete de madera en la mano y en la otra su cabeza, ahora llevan un objeto

característico del personaje, por ejemplo, Diomedes Díaz lo acompaña un micrófono y al ‘Pibe’ un balón de fútbol. (Vivas, 2019 párr. 13).

Se tiene un número específico de disfraces, pero se crean cabezas con nuevos personajes todos los años. Todas estas cabezas permanecen expuestas en el Museo del Descabezado en el barrio El Santuario, carrera 7H con calle 47, a la vuelta de la casa del viejo Ismael Escorcía, en donde se encuentran todos los trofeos, medallas, diplomas, artículo de prensa y demás reconocimiento del disfraz.

**Tabla 5:** Elementos que componen el Carnaval de Barranquilla

AUTOR	TITULO	ELEMENTOS QUE LO COMPONENTEN
Alcaldía De Barranquilla	La Práctica Pedagógica Investigativa Nuevo Rol de una Educación Integral	Definición Historia Importancia Contexto
Leonardo Herrera Delgans	<i>El Descabezado, un homenaje a las víctimas en el Carnaval de Barranquilla.</i>	Historia Definición Contexto
Julián Vivas	El hombre que lleva 65 años sin cabeza en el Carnaval de Barranquilla	Complementar información Historia Contexto

## 1.5 ADULTO MAYOR

Por último, pero no menos importante aparece el adulto mayor como una categoría relevante, ya que el proceso pedagógico se realizó con este tipo de población, nos enfocaremos en la forma de enseñanza (Andragogía) y en la importancia de esta hacia los adultos mayores.

Cada población tiene diferentes necesidades a la hora de aprender y el docente debe conocer las capacidades físicas y cognitivas que tiene la población con la que se va a trabajar.

La andragogía es la disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje del adulto. A diferencia de la pedagogía, que se ha aplicado tradicionalmente a la educación del niño. De una manera concisa, se podría decir que “andragogía es al adulto, como pedagogía al niño”.

En la andragogía el acto educativo se basa en los principios éticos que dan sentido real y verdadero a la formación de una conducta honesta, responsable y solidaria, con el fin de posibilitar en el hombre el autoaprendizaje y el auto proyectarse, mediante el desarrollo de una conciencia plena de sus capacidades. La educación andragógica le permite al participante valorar los grados de libertad y creatividad que se van generando en su conducta y en sus relaciones con los demás, al mismo tiempo que adquiere experiencias que lo harán más espontáneo, menos inhibido y más independiente. (Caliva. 2009 p. 3)

En la enseñanza adulta no se espera que el estudiante esté sentado escuchando al docente sin derecho a opinar y solo siendo receptor de información. Se incita al adulto a mostrar su experiencia adquirida en pro del objetivo a conseguir, permitiendo que opinen, que estén pendientes y ayuden en el momento de la creación, trabajando la creatividad, memoria, la expresión entre otras.

La educación para las personas mayores jubiladas o retiradas de la actividad laboral, nace por necesidades personales de cada individuo que busca mejorar su calidad de vida, como motivación principal para aprender algo novedoso. Adaptarse a la transición del envejecimiento, o enfermedades degenerativas como el Alzheimer, Párkinson, conlleva a cambios traumáticos conscientes e inconscientes que pueden afectar la sociedad en general, la comunidad, familia y amigos, razón por la que se pretende minimizarlas a través de la enseñanza- aprendizaje de una práctica regular de actividad física con la población de adultos mayores bajo estudio, por lo que se hace necesario conocer la influencia de la actividad física comunitaria, el autocuidado y la motivación que tienen, desde el punto de vista pedagógico educar a la población mayor en prevenir y desacelerar el deterioro físico, cognitivo y emocional; involucrando a la familia o cuidadores desde sus casas, trabajo o lugar de desplazamiento, ya que las condiciones de salud determinan su calidad de vida. Con la finalidad de optimizar su autonomía y funcionalidad, buscar un bienestar y envejecimiento saludable, a través de actividades pedagógicas, físicas y recreativas, disfrutando, aprendiendo y a la vez previniendo el riesgo de enfermedades, caídas y el sedentarismo (Garcés, 2019, p. 10)

La prioridad que se tiene al trabajar con un adulto mayor además de que se divierta y que sea beneficioso contra la monotonía, es el preservar el funcionamiento de su psicomotricidad y ejercitar sus funciones cognitivas, para así conservar su independencia lo más posible.

En lo que respecta a la educación del adulto mayor a nivel mundial ya se han realizado varios aportes, por ejemplo, la Organización de las Naciones Unidas (2002) realizó un informe donde se plantea que el adulto mayor tiene derecho a su vivienda, educación, independencia y alimentación, así como a una protección legal y jurídica que lo ampare de los maltratos y la

exclusión. Este informe se realizó en la Segunda Asamblea Mundial sobre el Envejecimiento y uno de los asuntos más importantes de este es el planteamiento que hace en su artículo 12. “Las personas de edad deben tener la oportunidad de trabajar hasta que quieran y sean capaces de hacerlo en el desempeño de trabajos satisfactorios, productivos y de seguir teniendo acceso a la educación y a los programas de capacitación” (p. 57). Este artículo, indudablemente, hace referencia inevitable a la educación permanente.

“Es necesario realizar una evaluación a la luz de las investigaciones actuales sobre las perspectivas educativas del adulto mayor, para estimar sus potencialidades, competencias y habilidades como soportes a su educación de acuerdo con las exigencias que le presenta el mundo actual”. (Mogollón, 2012 p. 58)

Las artes son una forma de aprendizaje constante, con la danza, música y artes plásticas se trabajan la coordinación, motricidad, lateralidad, escucha, motricidad fina, la memoria el ritmo, el conocimiento cultural, el diálogo, la convivencia social, ejercita el cuerpo, mantiene un estado físico necesario para tener una vida más productiva y activa.

Afirmando lo anterior (COLDEPORTES 2013) expresa que: “mantendrá como parte integral de esta estrategia el Programa Nacional de Encuentros Recreativos y Culturales del Adulto Mayor- denominado nuevo comienzo: otro motivo para vivir “que se realiza desde el año 1999” (pág.73). Este programa cuenta con una propuesta metodológica estratégica que invita a las personas mayores al disfrute de los encuentros, participando de diferentes actividades formativas y recreativas que muestran el resultado de una vivencia que involucra lo físico, emocional y psicológico en el área de investigación, formación, vivencias, gestión y experiencia a la estrategia de recreación para las personas mayores, con el objetivo de socializar los resultados de las diferentes

actividades de recreación que tienen que ver con su cultura, costumbres, tradiciones, artesanías, danzas y música a nivel nacional. El abordaje de esta entidad deportiva es muy importante para el estudio teniendo en cuenta su prescripción, aportes e investigaciones en el manejo de la población adulta, la cual fue intervenida. (p.64)

Este programa enriquece la calidad de vida de los adultos mayores permitiendo disfrutar de la cultura, aprender cosas nuevas, y conocer lugares nuevos permitiendo una jubilación amena y digna.

**Tabla 6:** Elementos que componen la categoría de adulto mayor.

AUTOR	TÍTULO	ELEMENTOS QUE LO COMPONENTEN
Juan Caliva	<i>Manual de capacitación para facilitadores</i>	andragogía Libertad y creatividad Relaciones interpersonales
Gladys Yaneth Garcés Coldeportes	Motivación y autocuidado del adulto mayor desde la andragogía: repercusiones en la calidad de vida a través de la actividad física recreativa, involucrando a la familia, en el sector de cañaveral floridablanca	Independencia Salud Programa nacional de encuentros recreativos y culturales de adultos mayores. Propuesta metodológica y estratégica para adulto mayor Actividades recreativas
Eddy Mogollón	Una perspectiva integral del adulto mayor en el contexto de la educación	Educación integral Calidad de vida Investigación

## CAPÍTULO 2

### METODOLOGÍA

La línea de investigación donde se sitúa este trabajo es pensamiento profesoral y la modalidad vinculada a los actos de investigación, creación de trabajo de grado es la Experiencia artística pedagógica al estado actual de la tradición o de la creación escénica.

Se escogió esta metodología ya que me permite generar un espacio de reflexión para la maestra artista en formación, una forma de sistematizar la experiencia vivida en el proceso pedagógico y de creación de la obra “Colombia descabezada” dejando como resultado un texto que resuma el cómo se llegó a la creación de dicho montaje por parte de los integrantes del grupo de adulto mayor de Mosquera Cundinamarca y la maestra artista en formación como guía del proceso de creación, estableciendo un diálogo entre categorías que emergen en la reconstrucción de la memoria, es por ello que para el desarrollo de este trabajo se realizó una investigación previa en la ciudad de Barraquilla donde se realizó una entrevista al señor Ismael Escorcía creador del disfraz ‘El Descabezado’ y como resultado de dicha búsqueda se recolectó la información necesaria de la metodología y fases que utilizó el artesano al momento de crear el disfraz.

Se decide abordar el planteamiento de Oscar Jara, ya que se considera que es el más cercano al propósito de este trabajo, el texto *“La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles”* recalca que para realizar la sistematización de la experiencia es necesario transitar por 5 etapas, que se considera pertinente seguir para la ejecución de este proyecto, estas son: el punto de partida, las preguntas iniciales, la recuperación del proceso vivido, la reflexión de fondo y por último el punto de llegada.

## **1.6 PUNTO DE PARTIDA:**

### **1.6.1 PARTICIPACIÓN EN LA EXPERIENCIA:**

La maestra artista en formación Paula Cristina Márquez parte de una investigación realizada en Barranquilla sobre el disfraz llamado “El Descabezado” creado por el Artesano Ismael Escorcia, que participa desde 1954 en el Carnaval de Barranquilla. Se realizó una entrevista y registro fotográfico, información que utilizó en la Práctica Pedagógica III realizando un proceso formativo con el grupo de adulto mayor de la secretaría de cultura de Mosquera Cundinamarca, resultando en una puesta escénica virtual y circulación de la misma.

### **1.6.2 REGISTRO DE LA EXPERIENCIA:**

La realización de esta sistematización se logra a partir del proceso que se realizó en la práctica pedagógica, el juego coreográfico que fue el resultado del proceso y la recolección de información y experiencias vivenciales, resultado de la investigación del Descabezado; como fotos, entrevistas, guías, planeación, clases grabadas, videos, imágenes de la fabricación del disfraz y el disfraz del Descabezado, poster, video de la muestra “Colombia descabezada” publicada y circulada en la plataforma audiovisual llamada YouTube.

Todos estos registros se encuentran organizados dentro de una carpeta en la plataforma Drive.

## **1.7 FORMULAR UN PLAN DE SISTEMATIZACIÓN:**

### **1.7.1 ¿Para qué sirve sistematizar?**

Es importante dejar material escrito de las experiencias, el proceso formativo y el intercambio de saberes que resultan de la práctica pedagógica con el grupo de adulto mayor de la Casa de la Cultura de la secretaría de cultura de Mosquera Cundinamarca y la investigación realizada en Barranquilla, para dejar en la universidad el conocimiento adquirido que fueron producto de esta práctica pedagógica y que pueden servir de referentes para otros procesos de creación. Por lo que está dirigido a maestros en formación, investigadores, docentes y estudiantes de artes.

### **1.7.2 Qué experiencia se quiere sistematizar:**

- La investigación del disfraz Del Descabezado del Carnaval de Barranquilla
- El proceso artístico pedagógico realizado con el grupo de adulto mayor de la casa de cultura de Mosquera en la práctica pedagógica III
- La producción y circulación de la puesta escénica y juego coreográfico llamado “Colombia Descabezada” resultado del proceso artístico pedagógico

### **1.7.3 ¿Qué aspectos de la experiencia, interesan más?:**

- El proceso artístico pedagógico realizado en la práctica pedagógica
- Qué procesos metodológicos y didácticos se utilizaron en la enseñanza con el grupo de adulto mayor
- El juego coreográfico llamado Colombia descabezada que fue el resultado de la práctica pedagógica
- El proceso de producción y circulación virtual en las muestras académicas de final de semestre en la universidad Antonio Nariño por la plataforma digital You Tube
- Los registros audiovisuales y archivos recolectados durante el proceso

#### 1.7.4 ¿Qué fuentes de información se van a utilizar?

**Tabla 7:** Registro audiovisual de la EAPEAT

<b>EAPEAT EL DESCABEZADO</b>			
LUGAR	TIPO FORMATO	FECHA	TOTAL
Entrevista a Ismael	Video mp4	21 - 12 - 2020	2
Entrevista a Ismael Escorcia medina	Word	20 - 12 - 2020	1
Imágenes	Jpg	18 - 12 – 2020 28 - 12 - 2020	34

**Tabla 8:** Registro Audiovisual de la práctica pedagógica

<b>PRÁCTICA PEDAGÓGICA</b>			
LUGAR	TIPO FORMATO	FECHA	TOTAL
Clase	carpeta	25-10-2021	11
Guías	Word	del 10-03-2021 al 19-05-2021	11

Imágenes	Jpg	del 10-03-2021 al 19-05-2021	83
Clases Grabadas	mp4	del 10-03-2021 al 19-05-2021	5
Video	mp4	del 10-03-2021 al 19-05-2021	55
Documentos adjuntos	Pdf Word	24-03-2021	2

## CAPÍTULO 3

### RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO:

Para realizar esta sistematización nos basamos en la metodología de Oscar Jara, titulada *“La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles”*. La idea central del autor consiste en presentar la sistematización soportada en la experiencia como una herramienta que permite la comprensión de procesos vivenciales, los mismos que contribuyeron al aprendizaje de la autora de este trabajo.

Se realiza el análisis y recuperación de la experiencia vivida a partir de las cinco categorías anteriormente definidas, que fueron esenciales al analizar la memoria escrita, producto de la reconstrucción del proceso de la práctica pedagógica III y creación del juego coreográfico “Colombia Descabezada”.

La reconstrucción de la experiencia se desarrolla a partir de dos grandes categorías que vinculan las 5 categorías abordadas en el marco referencial o teórico.

Estas dos categorías son:

**1. Investigación:** Que relaciona de manera directa la categoría "Carnaval-disfraz". Aquí se abordará toda la información relacionada con el proceso de investigación desarrollado en la ciudad de Barranquilla sobre el disfraz colectivo el Descabezado.

**2. Práctica:** que abordará las categorías de, Práctica pedagógica, Creación Colectiva, Juego Coreográfico, Producción y Circulación.

## 1.8 INVESTIGACIÓN

### 1.8.1 Investigación del disfraz colectivo “El Descabezado”

La experiencia vivida en el proceso de creación del juego coreográfico “Colombia descabezada”, se logra desarrollar con base en una vivencia realizada en diciembre de 2020, en Barranquilla Colombia, donde nació el disfraz “El Descabezado” creado por el artesano Ismael Escorcía. Siempre había estado presente el interés en el Carnaval de Barranquilla, sus comparsas, disfraces, música y bailes por lo que se hizo una consulta previa de las comparsas y grupos participantes en esta fiesta, donde el disfraz “El Descabezado” resaltaba por la trayectoria constancia y su historia de creación. Se decidió hacer la investigación, y el 18 de diciembre de 2020 la maestra artista en formación Paula Cristina Gallego Márquez viajó a Barranquilla en busca de más información, al llegar, la familia residente la recogió y conectó con el creador del disfraz quien la llevó al museo situado en carrera 7H con calle 47, el cual estaba lleno de cabezas machetes premios y recuerdos como dice en la categoría de Carnaval de Barranquilla, donde procedió a realizar la entrevista, se aclara que la entrevista se realizó dos veces ya que al lado del museo había mucho ruido y el registro se vio afectado por eso, pero la información es la misma, pero ¿Quién es el creador del Descabezado?



**Ilustración 1:** Ismael Escorcía

Ismael Escorcía Medina nació el 17 de febrero de 1930 en el municipio de Calamar (Bolívar) a orillas del río Magdalena él dice que tiene el Carnaval en la venas por haber nacido en pleno Carnaval de Barranquilla desde joven trabajó en las empresas públicas Municipales (EPM), a los 19 años crea el primer disfraz del Descabezado basado en leyendas del jinete sin cabeza o el burro sin cabeza, historias que le contaban de niño para asustarlo, pero cuando vio los cuerpos mutilados y decapitados vio que las leyendas eran reales, por lo que decidió crear una forma de dar a conocer esa realidad, por esta razón decidió crear un disfraz para poderlo presentar en el Carnaval de Barranquilla como una protesta pacífica. Empezó a crear el cuerpo con un armatoste de metal forrado en tela con una camisa blanca grande y un saco, la cabeza fue una bola de retazos de tela, envuelto en una tela y con la cara dibujada el disfraz pesaba 5 kilos con el tiempo cambio los materiales y pesa dos kilos, él nos cuenta que la diferencia entre un vestuario y un disfraz es que el disfraz cubre la cara, por ejemplo, el marimonda, hecha popular por el famoso “Paraguaita”. Presentó el disfraz por primera vez en el Carnaval de Barranquilla en

1954 homenajeando al Caudillo liberal Jorge Eliécer Gaitán por el suceso desagradable (su asesinato) desde ese momento siguió presentándose todos los años, sumándole personajes por lo que se volvió un “disfraz colectivo”. Años más tarde le comentaron que solo hacía personas, así que empezó a realizar animales como un tigre, y un gorila “*para que la gente viera que yo también tengo el alcance de los animales*”.



**Ilustración 2:** Cabezas de los Descabezados

Dentro de la entrevista también menciona que tiene otros disfraces y comparsas pero que esas se las ha heredado a hijos y nietos, solo El Descabezado es de él y es el principal, comenta que es una forma divertida, agradable, pero, que también es para hacerse escuchar y mostrar las cosas fuertes, desagradables que suceden en el país.

Al terminar la entrevista se procedió a recolectar información realizando un registro fotográfico del museo, personajes, accesorios, machetes, pancartas, medallas, trofeos, diplomas

artículos de prensa y más, al terminar se le agradeció por su tiempo y se procedió a regresar a la capital el 28 de diciembre del 2020.



**Ilustración 3:** (Carnaval Digital, 2021)

Al escuchar al señor Ismael Escorcía y su proceso de creación del disfraz la maestra artista en formación decidió realizar los mismos pasos que llevaron a la creación: reflexionar sobre una historia o suceso ocurrido en Colombia o sobre un acontecimiento personal debido al conflicto armado, crear una historia o contar un relato personal, y de ese relato crear su propio personaje del ‘Descabezado’ y así brindar el conocimiento adquirido, expandiendo la cultura Carnaválera a otras partes del país. “Una ciudad que valora sus tradiciones y su patrimonio cultural se convierte en un espacio propicio para diversos proyectos de desarrollo” (Alcaldía De Barranquilla, 2020. párr. 18)



**Ilustración 4:** Entrevista a Ismael Escoria



**Ilustración 5:** Museo



**Ilustración 6:** Cabezas del Disfraz

## 1.9 PEDAGOGÍA

### 1.9.1 Práctica Pedagógica:

La artista en formación Paula Cristina Gallego Márquez fue asignada a la casa de la cultura de la secretaría de Mosquera Cundinamarca, para desarrollar la práctica pedagógica III de forma virtual, con el docente Wilmer Esneider Pérez Aponte como asesor y Ramiro Velazco como docente de la materia practica pedagógica III.

La primera reunión se desarrolló el 1 de febrero de 2021 donde se realizó la presentación del docente y estudiantes, cada estudiante expresó lo que quería trabajar en ese semestre, el docente a cada estudiante le dio una recomendación para empezar a crear la planeación de su práctica realizando así “el proceso de enseñanza-aprendizaje en el que las personas, trabajando en grupo o personalmente, alcanzan con eficiencia las metas seleccionadas” (Zayas, 2004, p. 56)

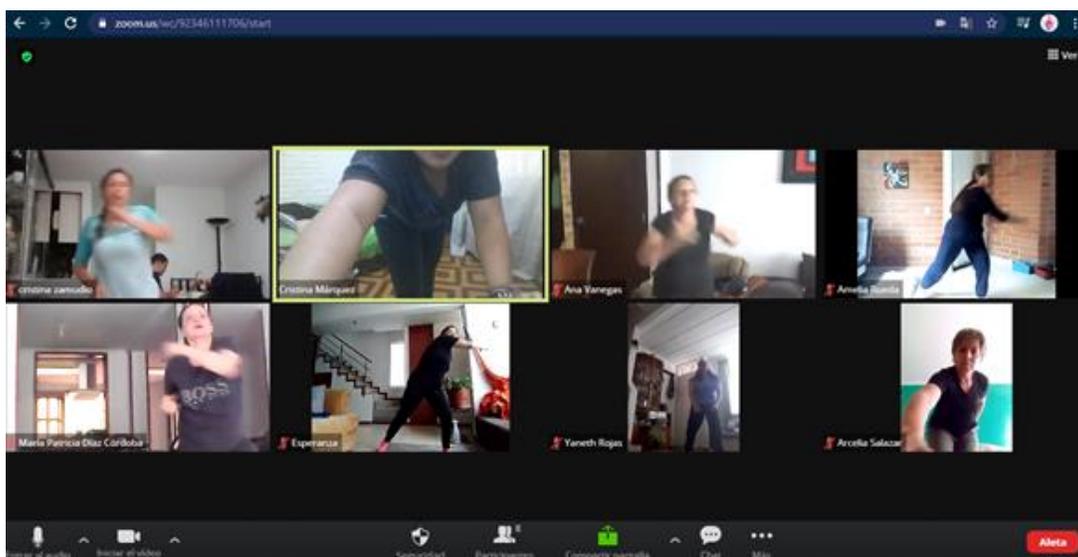
El 23 de febrero se realizó la primera reunión con el docente Wilmer Esneider Pérez Aponte donde se le presentó la propuesta de práctica pedagógica basándose en el disfraz del Descabezado, el docente aprobó la propuesta y la planeación expuesta, dando pie a crear la primera guía para la primera clase, la propuesta consistía en desarrollar un montaje conjunto proceso de creación que realizó el creador del disfraz Ismael Escorcía.

El 25 de febrero se realizó la primera reunión general de docentes en formación asignados en Mosquera Cundinamarca con el docente Wilmer Pérez, se realizó presentación, se pidió datos y se asignaron grupos, la estudiante Paula Cristina Gallego Márquez eligió el grupo de adulto mayor, ya que esta población podría ser más consciente con el tema a tratar.

El 08 de marzo se realizó asesoría con el docente Wilmer Pérez para revisar la guía a realizar en la primera clase, se hicieron correcciones y se aprobó la guía.

La primera clase con el adulto mayor se desarrolló el 10 de marzo del 2021 de forma virtual por la plataforma zoom. El docente Wilmer Aponte hizo la presentación de la maestra artista en formación Paula Gallego y dejó la clase en sus manos, se realizó presentación de cada integrante del grupo con una dinámica, luego se presentó el programa de clase a desarrollar donde se explicó que ese semestre se trabajaría danzas, teatro y artes plásticas para crear un montaje partiendo del disfraz “El Descabezado”. En la segunda parte de la clase se realizó una evaluación diagnóstica comenzando con un calentamiento descendente, zumba con ritmos latinos y un estiramiento con música de relajación, se logra observar que tenían un buen manejo de ritmo, también se evaluó coordinación, motricidad y las capacidades físicas que tenía esta población con el propósito de entender sus competencias y debilidades para ser trabajadas en futuras clases, teniendo en cuenta que la práctica se enfocaría en música de la costa atlántica. La última parte de la clase consistió en una reflexión por parte de los estudiantes donde manifiestan

las fortalezas y debilidades que se obtuvo al momento de tomar la clase, los adultos mayores manifiestan que les agrado la música elegida, los pasos enseñados piden el favor que se pare la música al momento de explicarse los pasos ya que la voz no se entendía muy bien, punto que se consideró para las próximas clases. de esta forma ayuda a la docente a hacer una retroalimentación de su clase, “reflexionando propiamente sobre la práctica y las implicaciones metódicas de la pedagogía como campo de reflexión de su praxis” (Pérez, 2010, p. 6)



**Ilustración 7:** Clase 1 virtual

El 14 de marzo se realizó la primera reunión general de práctica pedagógica con todos los docentes en formación y asesores de la universidad para preguntar si ya se habían iniciado las clases dependiendo del colegio, la conexión con los estudiantes y más puntos a aclarar.

El 16 de marzo se realizó asesoría con el docente Wilmer Pérez para presentar la segunda guía que fue aprobada.

El 17 de marzo fue la segunda clase por la plataforma zoom, en la primera parte se realizó la contextualización teórica del Carnaval de Barranquilla, se explicó la historia, los personajes,

las etapas y ritmos, apoyada con una presentación realizada en la plataforma digital Genially (<https://view.genial.ly/6051828ca49fc70d1dc552a2/presentation-presentacion-tiza-y-pizarra>). Es importante entender el contexto, permite ubicarse espacial, temporal, social y culturalmente al momento de aprender sobre un tema, y más si se quiere hacer una creación con base a ese tema. En la segunda parte de la clase se pasó a la parte práctica; se realizó un calentamiento descendente, pasando a explicar los ritmos, danzas principales del Carnaval y pasos de cada una, se explicaban los pasos, se ejecutaban y corregían, haciendo pausa entre ritmos para descansar, además de intercalar ritmos rápidos y lentos para no sobre exigirles a las estudiantes, siempre teniendo en cuentas que era población de adulto mayor. Luego se realizó un estiramiento y relajación para estabilizar el cuerpo después del agotamiento físico causado, ya que estos ritmos son desgastantes. Durante la clase hubo momentos de pausa e hidratación constante, al final se realizó una retroalimentación del trabajo en clase y consejos de mejora.



**Ilustración 8:** Clase 2 virtual



### **Ilustración 9:** Contextualización del Carnaval de Barranquilla

El 24 de marzo se realizó la presentación y contextualización del disfraz colectivo “El Descabezado” presentado por medio de un video subido a la plataforma audiovisual YouTube donde explicaba su historia, proceso de creación y transcurso en el Carnaval de Barranquilla, esto permite que los estudiantes conozcan y se familiaricen con el disfraz, entendiendo la importancia que tiene y dando pie a futuras ideas.

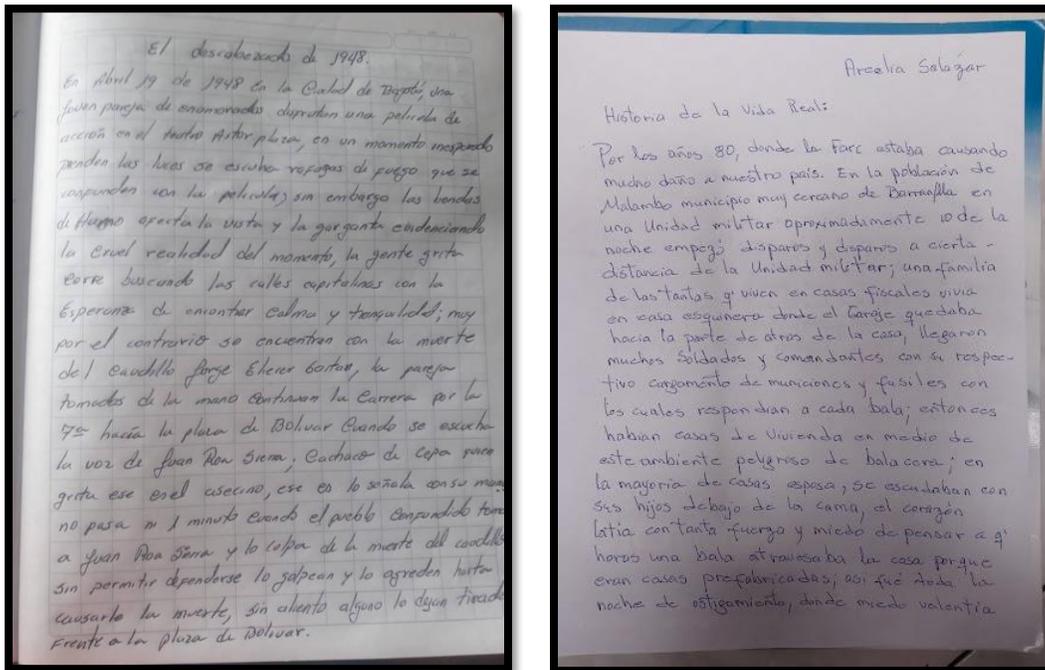
<https://www.youtube.com/watch?v=Su4tM5Zt3VA>



**Ilustración 10:** Video de Contextualización del "Descabezado"

En el siguiente punto de la clase, se les brindaba una historia creada por maestra artista en formación Paula Gallego llamada “María Guadalupe”, historia ficticia inspirada en una historia real sobre cómo una mujer sigue adelante después de haber sufrido varias pérdidas familiares debido al conflicto armado en Colombia, este cuento fue brindado como ejemplo del próximo punto que era crear su propia historia, partiendo de la misma forma que hizo el señor Ismael Escorcía, creando una forma de protesta pacífica basando en las masacres causadas por el conflicto de las décadas 40 y 50. Las estudiantes debían crear una historia que tuviera que ver con el conflicto armado y el “El Descabezado”, esto ayudó que los estudiantes se interesaran más en la historia del país, invitando a reflexionar sobre la misma y a entender por qué el vestuario fue creado de esa forma, entendiendo que por medio de esta creación también se expresa el sentir

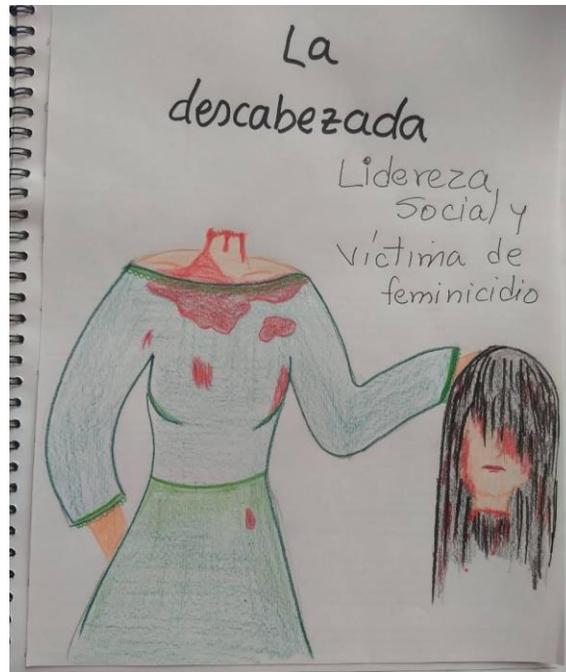
de una leyenda del Carnaval. “Entendimos como esto fortalece la autonomía y facilita la interacción de los campos comunicativos, sociales-afectivo-psicomotor y cognitivo” (Pérez, 2010 p. 3)



**Ilustración 11:** Bitácora del proceso creativo

Cuando tuvieran su historia hecha debían escoger un personaje de la misma historia u otro que quisieran representar y dibujar su propio Descabezado, con los tres elementos importantes del disfraz, (a. el cuerpo, b. la cabeza que tiene que estar sostenida por una mano c. el machete o elemento característico que tiene que estar en la otra mano). Esto permite que los estudiantes desarrollen la imaginación se apropien del personaje y empiecen a personalizar la historia leída con la historia a desarrollar. “El verdadero centro de la educación no es el contenido si no el desarrollo de las facultades, es decir, el desarrollo de la imaginación, de la

sensibilidad, la intuición, es importante leer, disfrutar y apropiarse de lo que leemos” (García 2014, p.95)



**Ilustración 12:** Bitácora del proceso creativo ejemplo de personaje descabezada



**Ilustración 13:** Bitácora del proceso creativo ejemplo de personaje Descabezado

### **1.9.2 CREACIÓN COLECTIVA:**

Desde este momento se empieza a desarrollar la creación y el montaje de la obra por medio de la creación colectiva. Se utilizó la creación colectiva como metodología para que las estudiantes se sintieran presentes dentro de la creación del montaje, para que pudieran expresarse y dejando que ellas eligieran el tema que quisieran visualizar y reflexionar.

El 7 de abril después de llegar de semana santa se comienza la clase desde la práctica realizando un repaso de las danzas, ritmos y pasos que se utilizan, luego se les fue preguntando qué ritmo les parecía más idóneo para ejecutar por lo que se hizo la selección de ritmo eligiendo música tocada por el formato musical de bandas y pasos Carnavaleros para ir creando un juego coreográfico teniendo en cuenta que se bailarían con el disfraz del Descabezado, siempre descansando y procurando hidratarse constantemente. El desarrollo de la clase fue similar al de las anteriores, iniciando con un calentamiento descendente y un estiramiento para llevar el cuerpo a la calma. En la segunda parte de la clase se revisaron las historias y los personajes dibujados como ejercicio de la clase pasada, cada estudiante leyó su historia, mostró el personaje creado y lo explicó. Cabe mencionar que esta vez se optó por utilizar la plataforma meet ya que en zoom no había convenio y el máximo para estar en la plataforma se cortaba cada 45 minutos lo cual hacía que la clase se interrumpiera y se perdiera el interés.

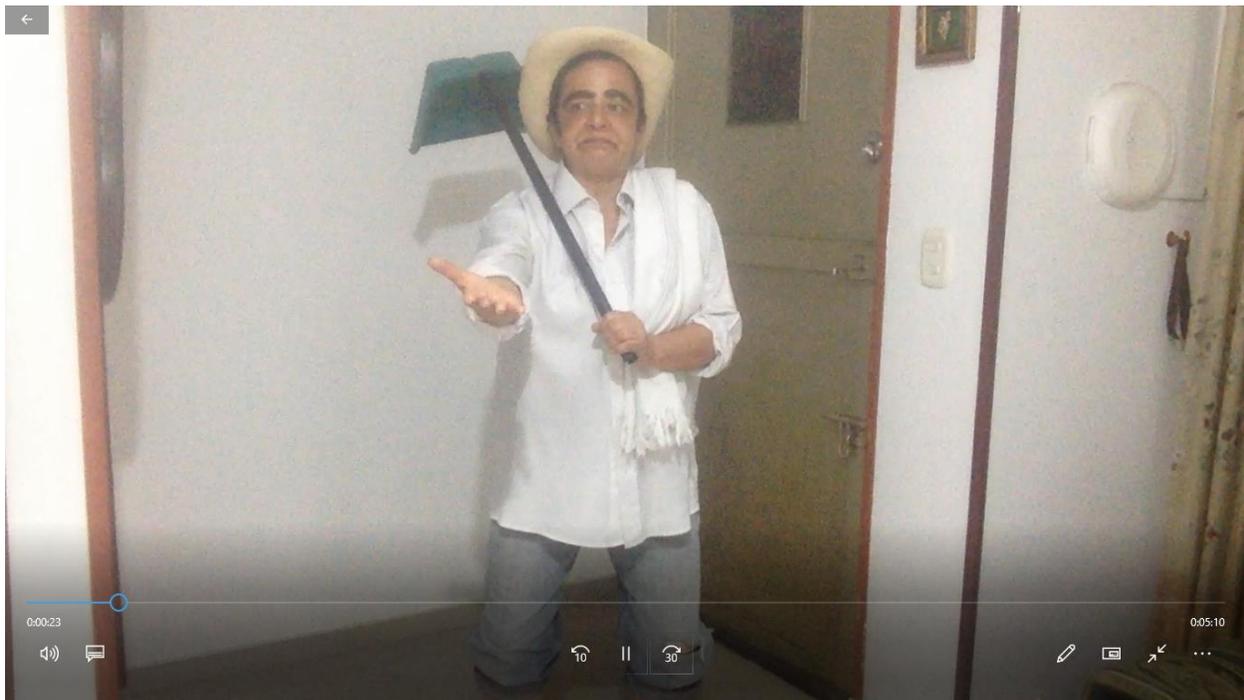


#### **Ilustración 14:** Clase virtual

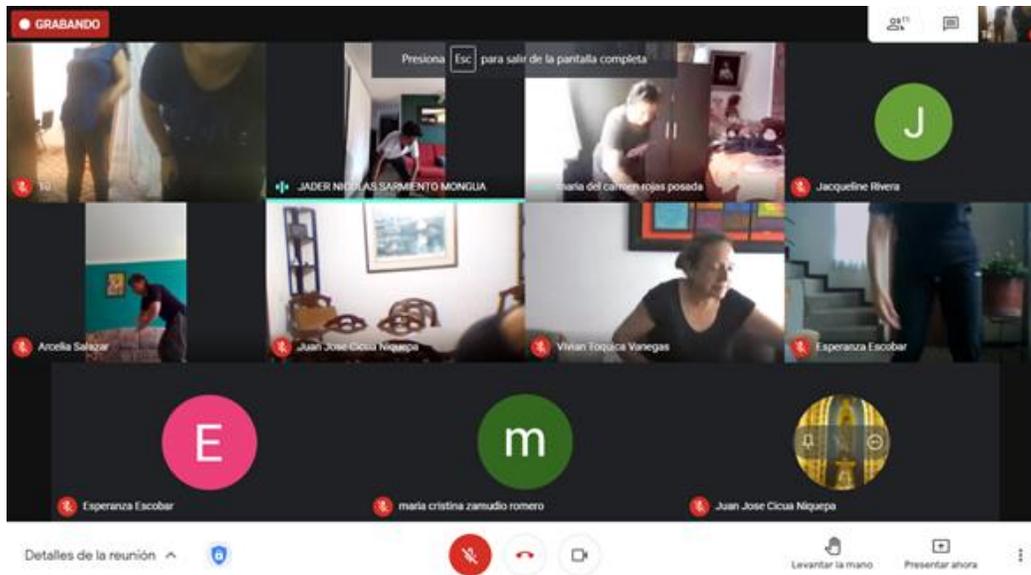
En la asesoría con el profesor Wilmer Pérez el día 13 de abril el docente comentó que un estudiante que estaba realizando práctica I, pasaría por todos los grupos de enseñanza para adquirir la experiencia de trabajar con grupos de diferentes edades, por lo que dijo que él realizaría el calentamiento de la próxima clase.

El día 14 de abril se realizó una clase práctica empezando por el calentamiento que lo dictó el estudiante con ejercicios aeróbicos, se pasó a realizar ejercicios de expresión corporal adaptados para poderlos desarrollar en la virtualidad, continuando con ejercicios de improvisación corporal para ir soltando la imaginación, acción reacción, y trabajando la atención, luego se trabajó la interpretación teatral al proponer a las estudiantes que personificaran al protagonista contando su historia en primera persona, buscando accesorios y vestuarios improvisados que les ayudara a su representación. Cada estudiante pasó y desarrolló el ejercicio, y se les dejó de tarea que, con base en el ejercicio realizado en la jornada, crearan un libreto de

su monólogo para presentarlo en la siguiente sesión “De esta forma, se reconoce a los participantes en su dimensión subjetiva como personas portadoras de potencialidades creativas y expresivas que se pueden desarrollar de forma activa” (Cardona, 2009 p.4). Inicio la última parte, que fue empezar con la creación de la coreografía del Descabezado, basándose en lo elegido anteriormente, la maestra en formación eligió un fandango, ritmo que es alegre y que se toca por el formato musical Banda o comúnmente conocido como papayera, e igual con los pasos creó un juego coreográfico, teniendo en cuenta dos factores, estaba creado para presentarse de forma virtual y tenía que ser apto para los adultos mayores.



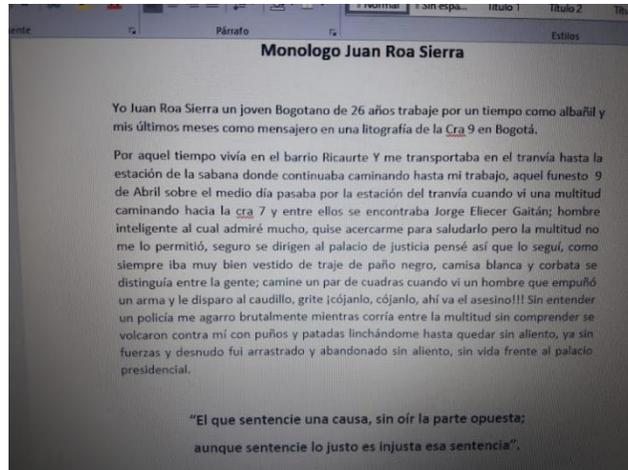
**Ilustración 15:** Pantallazo de Monologo



**Ilustración 16:** Clase virtual con docente artista en formación invitado

### 1.9.3 JUEGO COREOGRÁFICO:

El 21 de abril en la primera parte de la clase se terminó de crear la coreografía del Descabezado, inicialmente se hizo un calentamiento descendente y con ritmos latinos, se recordaron los pasos ya montados, pasando a enseñar los faltantes, realizando repasos, haciendo descansos e hidratando todo el tiempo, finalizando con un estiramiento. Después del descanso se empezó a crear la parte escénica del juego coreográfico, se revisaron los monólogos propuestos, se corrigieron, se realizó una reflexión de la historia de cada uno preguntando por qué eligieron la historia, que los conmovía y qué querían contar, “En la creación colectiva, el arte abre la posibilidad de abordar la realidad dando cuenta de ella de modos mucho más complejos y ricos. En este proceso hacia la transformación se encuentran la función social de la creación.”. (Cardona, 2009, p. 94). Se presentaron en clase y se orientaron las acciones, diálogos y vestuarios para hacer mejoras en los mismos.



**Ilustración 17:** Bitácora del proceso creativo Monólogo



**Ilustración 18:** Bitácora del proceso creativo propuesta de vestuario

Para finalizar la clase se les pidió los materiales para la realización del disfraz del Descabezado, y se les dejó de tarea grabar la danza del Descabezado para realizar correcciones de cada integrante ya que en clase es difícil revisar los movimientos por la plataforma meet.

El día 28 de abril se fabricó el disfraz del Descabezado, la clase consistió en explicar cómo fabricar el disfraz y cómo darle los rasgos característicos de sus respectivos personajes, partiendo con el cuerpo, que en este caso era una caja, y la cabeza era un botellón (idea brindada por el docente Ramiro Velasco en reunión de prácticas) finalizando con el machete, creado con el cartón sobrado o eligiendo uno real.



**Ilustración 19:** Bitácora del proceso creativo materiales para la creación del disfraz



**Ilustración 20:** Bitácora del proceso creativo, disfraz terminado.

Después de la explicación, se aprovechó el tiempo restante para revisar los videos enviados, corregir y aclarar pasos del juego coreográfico, además de ensayar y orientar monólogos, siempre teniendo en cuenta las propuestas de las estudiantes, no hay que olvidar que es una creación colectiva.



**Ilustración 21:** Fabricación del Disfraz

#### **1.9.4 PRODUCCIÓN Y CIRCULACIÓN:**

El 5 de mayo, la clase se basó en correcciones de monólogos finales, revisión del disfraz y ensayo final: La sesión comenzó con la presentación en orden del monólogo con vestuario, maquillaje, accesorios, implementos y acciones finales, se revisó el disfraz del Descabezado, donde se corrigieron acabados, se dieron consejos de mejora y comodidad, y se realizó el primer ensayo con el disfraz donde se tuvieron que aclarar algunos pasos que se les complicaba al realizarlo ya con él disfraz, por ejemplo los giros, la cara tapada dificulta la orientación espacial. Se realizaron varios ensayos, y se recomendó a las estudiantes ensayar mucho.

Es importante el ensamble y el ensayo con los elementos porque es ahí cuando se puede corregir los contratiempos que resultan cuando ya tienes los objetos, además se ve el trabajo ya terminado, y que el esfuerzo utilizado se dio un resultado, colocando los monólogos primero y

finalizando con la coreografía, armando así la muestra fruto de la creación colectiva resultando así con el juego coreográfico que “es una creación libre a partir de un ritmo, utilizando pasos y figuras tradicionales, además de que se pueden añadir representaciones dramáticas” (Jossa, Moreno, & Veloza. 2015, p.15)



**Ilustración 22:** Bitácora del proceso creativo cabeza en proceso



**Ilustración 23:** Bitácora del proceso creativo disfraz terminado.

En este juego coreográfico los movimientos realizados fueron pensados para un formato digital creado a partir de la virtualidad concentrándose en un punto central, realizando figuras que no salgan de cuadro, utilizando el fondo como eje fundamental en las figuras, está conformado por diferentes historias que contextualizan y hacen reflexionar políticamente al público, y un componente rítmico creado con música y pasos utilizados en el Carnaval de Barranquilla, una fiesta tradicional colombiana, sin olvidar el personaje principal que fue “El Descabezado” leyenda conocida de la costa caribe, por consiguiente la obra recibió el nombre de “Colombia Descabezada”.

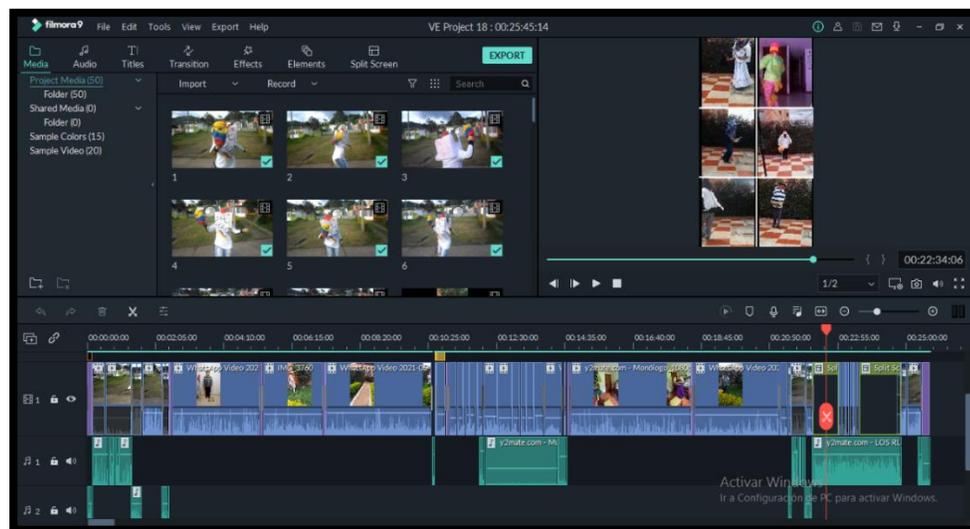
El 13 de mayo se realizó la grabación de la muestra de la obra llamada “Colombia Descabezada”, las integrantes del grupo de adulto mayor decidieron coincidir en un sitio específico, cabe aclarar que en ese tiempo ya tenían sus respectivas vacunas, se reunieron maquillaron vistieron con la ropa del personaje y realizaron la grabación de su respectivo monólogo, pasaron a colocarse el disfraz del Descabezado para hacer grabación de la coreografía individual, ya que la universidad exigía que fuera de esa manera, con el material ya producido, se lo enviaron a la maestra artista en formación.



**Ilustración 24:** Bitácora del proceso creativo, integrantes del grupo de adulto mayor

Durante la semana la maestra artista en formación estuvo editando, empalmando y armando el juego coreográfico con el programa Wondershare Filmora, el proceso de edición consistió en colocar todos los monólogos en orden, cortar las partes que sobaban el inicio y final, subir o bajar el sonido dependiendo del video para que todos los monólogos quedarán de la misma altura, crear una página de presentación y un título para la obra en sí, con la participación de la artista en formación Cristina Márquez interpretando la narradora, como la estudiante

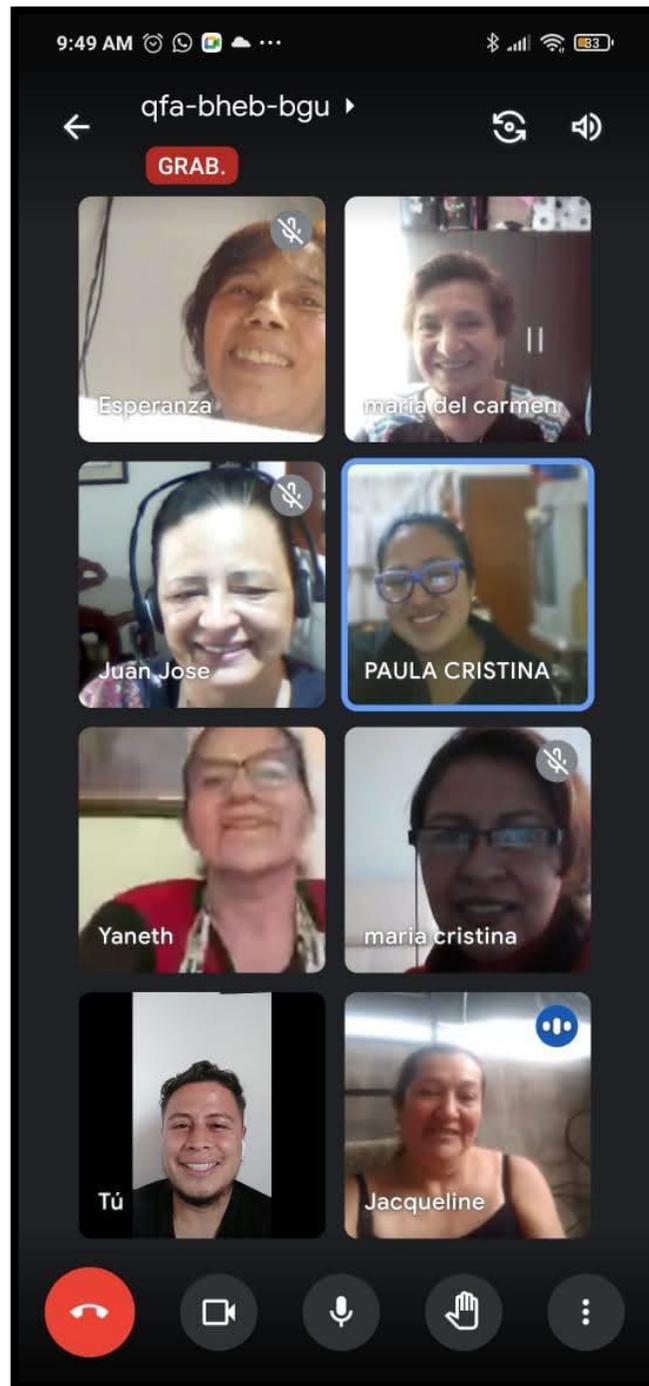
descabezada. Cuando los monólogos estuvieron listos se pasó a ensamblar la coreografía, el proceso fue ubicar en la pantalla las coreografías ponerlas a producir e ir cortando las partes sobrantes hasta que todos videos empezaran al mismo tiempo con la música, luego se les quitó el sonido, se ubicó la canción previamente descargada y agregada al programa en el sitio donde empezaría la coreografía, se activó el sonido de uno de los videos para comprobar que estuviera a tiempo, y cuando estuvo listo se colocaron partes de los videos individualmente para apreciar mejor a cada estudiante y para el final se acomodó de nuevo todos los videos al mismo tiempo, se colocó video final de la narradora y se colocan los créditos, por último pero no menos importante, exportar el video, proceso importante y demorado.



**Ilustración 25:** Clase de prácticas, edición

Listo el montaje y edición del juego coreográfico “Colombia Descabezada” para mostrarlo en la clase del 19 de mayo para que visualizarán su trabajo, revisaran el video, descubrieran algún error y opinaran del mismo; hubo una acogida muy buena por parte de las estudiantes y el docente Wilmer Pérez presente en esa clase, al ser invitado para ver el producto.

Con la muestra terminada se agendó dentro de la lista para las muestras de ese semestre que realiza la universidad Antonio Nariño cada final de semestre.



**Ilustración 26:** Conclusión y cierre de la clase

Este proceso no solo es para presentarlo en las muestras universitarias, también se hacen para mejorar la calidad de vida de los adultos mayores, incentivando la imaginación la creación en equipo y mejorar su cuerpo de forma física y emocional, tal y como lo propone El estudio de Rojas Vaca R. P (2015). En su estudio “Incidencia de las actividades recreativas en el estado de ánimo del adulto mayor”, Propone “la aplicación de un programa recreativo, para mejorar el estado de ánimo en el adulto mayor del ancianato, utilizando como herramienta el área de la recreación y su influencia positiva en el estado de ánimo del adulto mayor.” (Garcés, 2019, p.23)



Ilustración 27: Poster de “Colombia Descabezada

La circulación se realizó el 4 de junio por medio de la plataforma audiovisual YouTube donde se invitó a toda la población estudiantil, docentes, familiares y conocidos para su visualización teniendo actualmente 162 visualizaciones.



**Ilustración 28:** MUESTRA FINAL COLOMBIA DESCABEZADA



**Ilustración 29:** Juego Coreográfico

## REFLEXIONES DE FONDO

Se debe resaltar la importancia que tiene la práctica pedagógica en la Universidad Antonio Nariño, no solo por el aprendizaje experiencial del maestro artista en formación, sino por el impacto que causa en la vida de los educandos. El convenio que tiene la Casa de la Cultura de Mosquera con la Universidad Antonio Nariño contribuye a que el maestro artista en formación adquiera conocimientos pedagógicos en sus procesos de prácticas que se desarrollan con diferentes grupos de distintas edades, permitiendo que adquiera experiencia, seguridad y capacidad de solucionar problemas que se le puedan presentar en su entorno laboral. Es importante el desarrollo de la práctica pedagógica pues este espacio se constituye en un sistema de crítica, validación, reflexión, confrontación, deconstrucción y retroalimentación de saberes. En estos procesos de práctica se puede evidenciar el fortalecimiento de los procesos educativos, que forman para la vida, que desarrollan una mentalidad exitosa, la capacidad de trabajo con entrega, así como la expresión lúdico-creativa y el ejercicio investigativo. Se debe resaltar también el impacto que deja la práctica pedagógica en el grupo de adulto mayor, ya que este fue un espacio que se desarrolló en aras de aportar a su autonomía y funcionalidad, a través de actividades pedagógicas, físicas y recreativas, disfrutando, aprendiendo y a la vez previniendo el riesgo de enfermedades, caídas y el sedentarismo que se presentaba en el grupo por motivos de la contingencia ocasionada por el Covid 19.

El trabajo con el grupo de adulto mayor además de crear un espacio de divertimento, que fuera beneficioso contra la monotonía, también contribuyó a preservar el funcionamiento de sus funciones motoras y ejercitar sus funciones cognitivas, para así conservar su independencia lo más posible. Esto se implementó por medio de los diferentes recursos lúdicos en cada clase, abordando también técnicas de estiramiento, disociación corporal, trabajo de ritmo, creación de

secuencias de movimiento, etc. El grupo siempre respondió de la mejor manera a las diferentes actividades desarrolladas, mostró interés en el tema abordado, participó de manera activa dando ideas y haciendo propuestas que finalmente permitieron crear un producto maravilloso.

Los textos en los que se soporta este trabajo teóricamente, se usaron como antecedentes por sus similitudes con este trabajo de grado, sirviendo de base desde la población (adulto mayor), contexto geográfico (Mosquera Cundinamarca), y forma de trabajo (Virtual). Estos documentos dan insumos para el desarrollo de la práctica pedagógica, proporcionan información didáctica y metodológica en el desarrollo de la expresión corporal, seguridad y ejercicios que ayudan al mejoramiento físico y motriz, desarrollando talleres de danzas folclóricas con población de adulto mayor, brindando herramientas pedagógicas en el desarrollo de la clase y trabajando sobre aprendizaje significativo.

Es importante dejar una memoria escrita de los procesos y productos realizados en la universidad, ya que es una forma de evidenciar el esfuerzo, tiempo y trabajo de los maestros artistas en formación, docentes y demás personas que conforman los equipos de trabajo y creación, teniendo en cuenta también que mostrar el trabajo de los artistas permite abrir muchas puertas en el campo artístico, laboral y personal.

Es oportuno señalar que estos tiempos no fueron completamente favorables para realizar la práctica pedagógica ya que se tuvo que realizar de forma virtual por la cuarentena que causó la propagación del coronavirus, sin embargo, para las integrantes de adulto mayor el proceso de creación ayudó a muchas a distraerse de las malas noticias, de la angustia, del desespero del encierro y ayudó a trabajar su cuerpo permitiéndole seguir activas en su vida y cambiando la rutina.

## CONCLUSIONES

Concluyo este arduo trabajo afirmando que la sistematización de experiencias fue una metodología acertada a la hora de realizar este trabajo investigativo y pedagógico, puesto que, por una parte, ayudó a entender la lógica del proceso de creación, desde su concepción hasta el proceso final que fue la circulación del juego coreográfico por YouTube, asimismo se logró hacer un análisis del proceso de creación de la obra Colombia Descabezada, partiendo de la reconstrucción de la experiencia vivida y la recolección de información obtenida de la investigación realizada en Barranquilla, así como también se identificaron y definieron las categorías (práctica pedagógica, creación colectiva, juego coreográfico, Carnaval de Barranquilla y adulto mayor ) que emergieron a lo largo de dicho proceso de reconstrucción.

En la práctica pedagógica se trabajó motricidad, coordinación, espacialidad, lateralidad y ritmo, evidenciando una mejora física en las integrantes del grupo ya que el aislamiento no les permitía salir y eso orilló a que su vida fuera más sedentaria, el ejercicio mejoró su calidad de vida dentro de la pandemia.

Esta práctica pedagógica hace evidente que los espacios para la creación colectiva no solamente se desarrollan en el contexto presencial y esto se pudo denotar durante el desarrollo del proceso creativo de Colombia descabezada que, aunque sé que dio desde la virtualidad se evidenció un trabajo en grupo productivo soportándose en diferentes plataformas digitales que permitieron el acompañamiento y asesoramiento por parte de la maestra artista en formación fortaleciendo el proceso de la creación colectiva con los integrantes del grupo.

Esta sistematización logra evidenciar el proceso que realiza la Universidad Antonio Nariño en sus clases desde la EAPEAT (experiencia artístico pedagógica al estado actual de la

tradición), pasando por el proceso de creación con base en la información obtenida en la experiencia vivida in situ, y concluyendo con un montaje conjunto donde se abordan diferentes ramas de las artes, en este caso siendo las principales danzas, teatro, y artes plásticas. terminando el proceso con una circulación, en este caso de forma virtual.

Por último, debo mencionar que gracias a la sistematización de experiencias y al análisis que se realizó de la misma, se puede reflexionar sobre errores y aciertos que se presentan al momento de dictar la práctica pedagógica, detalles que son importantes para tener como referencia a la hora de desarrollar futuros procesos docentes.

## RECOMENDACIONES

Las principales recomendaciones que se pueden mencionar referente a la práctica pedagógica III y a la sistematización de experiencias son:

- Tener un tema definido antes de iniciar todo el proceso de la práctica pedagógica, ya que se necesita una base para empezar. Teniendo claridad en la temática a abordar, viene el propósito que se quiere lograr, cuál va a ser el producto a mostrar, ya que, siendo la última práctica que se desarrolla dentro del espacio académico de la Licenciatura en Artes Escénicas, se tiene que evidenciar el desarrollo educativo brindado durante la carrera y aquí es importante la realización de una planeación que permita concluir el proceso de práctica de manera organizada.
- Estar preparado para cualquier población: El tema elegido se debe adaptar a cualquier tipo de población, teniendo en cuenta las necesidades físicas, psicológicas y cognitivas, pues esto facilita el trabajo de la planeación cuando ya se cuenta con un grupo asignado.
- Ser responsable con la asistencia y los tiempos de la clase: independientemente del grupo poblacional asignado, se debe tener en cuenta que todos merecen respeto por su tiempo y por esta razón cada grupo cumple con las asignaciones de horarios para el desarrollo de la práctica. Es deber del maestro artista en formación ser responsable con los tiempos establecidos para impartir su práctica, pues por cada falla que se tenga, se perderá la credibilidad y el número de integrantes disminuirá. Las clases deben estar debidamente programadas y se debe tener un plan de acción para ejecutar en caso de que alguna eventualidad se presente durante el desarrollo de una clase.

En cuanto a los procesos de sistematización es indiscutible contar con diferentes recursos que se deben obtener en el proceso de realización de la práctica pedagógica. Llevar de manera organizada una bitácora, realizar registros diarios de las clases, los procesos, tomar videos, grabar entrevistas y organizar todos estos datos de manera oportuna, permitirán un proceso de sistematización más tranquilo, seguro, claro y concreto.

## ANEXOS

### 1.10 Anexo 1. EAPEAT en Barranquilla

En esta carpeta se organiza y categoriza la información audiovisual recolectada en la investigación del disfraz colectivo “El Descabezado” realizada en Barranquilla el contenido está en la carpeta llamada **INVESTIGACIÓN BARRANQUILLA**

Dentro de esta carpeta se encuentran dos carpetas llamadas **ENTREVISTA A ISMAEL ESCORCIA**: donde encontrarán dos videos de la entrevista original que se le realizó al señor Ismael Escorcia y un documento en formato Word que especifica las preguntas realizadas, la segunda carpeta se llama **IMÁGENES BARRANQUILLA**, aquí encontrara 34 imágenes del museo situado en Barranquilla, donde están las cabezas de los personajes, machetes, reconocimientos, trofeos, cuadros y parte del proceso de creación.

### 1.11 Anexo 2. Práctica Pedagógica

Esta carpeta está dividida en tres ítems: Primero **CLASES** que se divide por los encuentros sincrónicos ocurridos que contiene su respectiva guía, y evidencias de los encuentros, dependiendo de la clase puede tener grabación de la clase o fotos. La segunda carpeta se llama **DOCUMENTOS**, ahí residen los documentos que se exigen para comenzar la práctica pedagógica. y por último esta **MUESTRA** en esta carpeta está el juego coreográfico grabado y editado además del póster creado para la muestra.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Herrera, M.A.P. (2010). La práctica pedagógica investigativa nuevo rol de una educación integral. *Horizontes Pedagógicos*, 12(1).

<File:///C:/Users/CRISTINA%20PC/Downloads/134-Texto%20del%20art%C3%adulo-217-1-10-20140708.pdf>

García, J. S. (2014). Práctica pedagógica investigativa en las Escuelas Normales Superiores: contexto y pertinencia de la calidad educativa.

<File:///C:/Users/CRISTINA%20PC/Documents/UNIVERSIDAD/TESIS/referentes/Segundo%20Referente%20practica%20pedagogica.pdf>

Hernando Gelvez Suarez. (2007). *Las prácticas docentes distributivas a prácticas docentes investigativas*. <https://www.mineduacion.gov.co>.

[Http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-208800\\_archivo\\_pdf\\_libro3.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-208800_archivo_pdf_libro3.pdf)

Burgos Calderón, D. B., & Cifuentes Garzón, J. E. (2015, 30 diciembre). *Vista de La Práctica pedagógica investigativa*. La Práctica Pedagógica Investigativa: Entre Saberes, Quereres Y Poderes.

<https://horizontespedagogicos.iberro.edu.co/article/view/17210/773>

Gloria Rincón B. (2003, abril). *ALGUNOS MALENTENDIDOS EN EL TRABAJO POR PROYECTOS*.

<https://docs.google.com/viewer?A=v&pid=sites&srcid=zgvmyxvsdgrvbwfbnxbmrhz2fyzw5kzw1vy3jhy2lhfgd4ojyzndvIntliytjlzdfjywm>

CRISTINA TEJADA, . (2018, 10 febrero). *La Creación Colectiva*. MOVE.

<https://www.movearteparatodos.com/la-creacion-colectiva/>

Valbuena Mosquera, Z., & López Colmenares, C. M. (2017, 25 octubre). *Historias para danzar juegos coreográficos: una metodología para*. Magisterio.

<https://www.magisterio.com.co/articulo/historias-para-danzar-juegos-coreograficos-una-metodologia-para-divertirse-y-aprender>

Bang, C., & Wajnerman, C. (2010). Arte y transformación social: la importancia de la creación colectiva en intervenciones comunitarias. *Revista argentina de psicología*

[https://www.academia.edu/download/34616823/arte\\_y\\_transformacion.pdf](https://www.academia.edu/download/34616823/arte_y_transformacion.pdf)

Alcaldía De Barranquilla. (2020). *Carnaval de Barranquilla*. Alcaldía de Barranquilla.

<https://www.Barranquilla.gov.co/descubre/Carnaval-de-Barranquilla/historia>

Vivas, J. (2019, 1 marzo). *El hombre que lleva 65 años sin cabeza en el Carnaval de Barranquilla*. El Tiempo.

<https://www.eltiempo.com/colombia/Barranquilla/el-Descabezado-del-Carnaval-de-Barranquilla-332984>

Mogollón, E. (2012). *Una perspectiva integral del adulto mayor en el contexto de la educación*. Revista Interamericana de Educación de Adultos.

<https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545090005.pdf>

Garcés, G. Y. (2019). Motivación y autocuidado del adulto mayor desde la andragogía: repercusiones en la calidad de vida a través de la actividad física recreativa, involucrando a la familia, en el sector de Cañaveral Floridablanca Universidad Autónoma de Bucaramanga Facultad de ciencias sociales humanidades y artes maestría en educación

[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/6982/2019\\_Tesis\\_Gladys\\_Yaneth\\_Garces.pdf?Sequence=1&isallowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/6982/2019_Tesis_Gladys_Yaneth_Garces.pdf?Sequence=1&isallowed=y)

Calivá, J. (2009). *Manual de Capacitación para FACILITADORES*. Centro de Liderazgo para la Agricultura.

<http://repiica.iica.int/docs/B1577E/B1577E.pdf>

López Colmenares, C., & Valbuena Mosquera, Z. (2017, 25 octubre). *Historias para danzar juegos coreográficos: una metodología para*. Magisterio. Recuperado 14 de octubre de 2021

<https://www.magisterio.com.co/articulo/historias-para-danzar-juegos-coreograficos-una-metodologia-para-divertirse-y-aprender>

Pombo Rodríguez, J. (2017, 15 julio). *Juegos coreográficos en las I.E. Compartir*. Compartir Palabra maestra. Recuperado 14 de octubre de 2021, de <https://www.compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/juegos-coreograficos-en-las-ie-compartir>

Jossa Montero, C., Moreno Espitia, M. S., Veloza Navarrete, m. C. (2015). *Rondas, rimas y juegos coreográficos como recursos lúdicos de mejoramiento convivencial*. Fundación universitaria los libertadores. Recuperado 2021, de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/181/barriosdiazdenisse.pdf;jsessionid=15d560af8ae87f41b31e08d79a848824?sequence=1>

Delgans, L. H. (2020, 21 febrero). *El Descabezado, un homenaje a las víctimas en el Carnaval de Barranquilla*. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/colombia/Barranquilla/la-historia-del-disfraz-de-el-Descabezado-en-el-Carnaval-de-Barranquilla-464252>