

UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN

ESCUELA DE HUMANIDADES

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS DE INCLUSIÓN
EDUCATIVA

“El Andariego”

AÑO 2007

INTRODUCCIÓN

“El Andariego” es un proyecto de la Escuela de Humanidades que nace de la intención de generar un movimiento local de democratización de los bienes culturales, acercando el mundo del arte a la comunidad educativa de influencia de la UNSAM que se encuentra en condiciones de vulnerabilidad social. A su vez hacia el interior de la propia institución, se integra al Programa de Voluntariado Universitario, en el cual se reconoce la posición privilegiada que tienen los estudiantes universitarios; para que a partir de la toma de conciencia de la ubicación social que tienen se logre compromiso y vinculación con la comunidad, para que a partir de esa conciencia se genere un servicio que pueda de algún modo constituirse en una devolución simbólica de lo recibido en ese espacio de privilegio, ya que la distribución de posiciones dentro del orden social es marcadamente desigual. Este signo de reconocimiento y conciencia social atravesará toda la lógica del proyecto, dado que está pensado como un modo de acercamiento a universos simbólicos que son los que mediatizan y dan sentido a las experiencias humanas.

Formula como objetivos explícitos “la formación de espectadores, teniendo en cuenta que quien pueda convertirse en un buen espectador del arte tendrá una mejor percepción de la realidad que lo rodea” considerando que “el aprendizaje tiene como meta principal la inserción del individuo en la cultura”.¹

Está dirigido a alumnos del primer ciclo de EPB (1º, 2º y 3º año) de zonas de atención prioritaria de la localidad de San Martín, cuya población se encuentra en condiciones de privación socioeconómica y cultural. Estas condiciones limitan el acceso al universo simbólico y a ciertos elementos de las manifestaciones culturales.

Se trata, entonces, de acercar a los chicos al arte desde una perspectiva diferente a la habitual empleada en las escuelas, es decir, no con el objetivo de que produzcan obras o se conviertan en artistas sino desde la apreciación de obras artísticas, ya que esto actúa como elemento estimulador del juicio crítico respecto a la realidad social porque se fomenta el desarrollo de la interpretación. La idea que sostiene el andariego es ofrecerles a los niños diversos tipos de experiencias que tengan que ver con hechos artísticos. “No para que todos sean artistas, sino para que nadie sea esclavo.”²

El Proyecto “El Andariego” materializa además uno de los propósitos de la UNSAM de lograr trabajos interdisciplinarios, conjuntos e integrados por distintos actores. Procura incentivar propuestas de trabajo que articulen diferentes áreas, de manera que desde cada campo de conocimiento específico se aporten diferentes puntos de vista y ejes de análisis al trabajo conjunto, enriqueciendo no sólo el resultado final de esta experiencia interdisciplinaria en concreto, sino también enriqueciendo el desarrollo de la propia práctica en cada área en particular. Se trata de un trabajo conjunto entre los responsables de la Carrera de Licenciatura en Psicopedagogía y los responsables del Centro de Investigación y Producción en Teatro de Objetos (CIPTO).

Otro aspecto en el que desde la Universidad se enfatiza es lograr propuestas que generen una vinculación entre ésta y la comunidad en la que se encuentra. En este sentido los alumnos de la Universidad logran una mayor articulación de los saberes con la práctica y se involucran en un trabajo de impacto en la comunidad. Concretizando lo enunciado como

¹ Ver Anexo I Proyecto

² Gianni Rodari (1999) *Gramática de la fantasía*, Ediciones del Bronce, Barcelona.

misión de la UNSAM: “*Brindar formación de calidad, integrando enseñanza, investigación y experiencia, y realizar transferencia de conocimientos y asistencia al sector público y privado, para mejorar las condiciones sociales, económicas y culturales de la comunidad*”.

HISTORIA DE UN INICIO: LA PRIMERA ESTACIÓN

A principios del año 2004, el proyecto “El Andariego”, comenzó a abrirse paso por la sede de la Escuela de Humanidades de la Universidad Nacional de General San Martín, dando origen a un trabajo conjunto entre el Centro de Investigación y Producción en Teatro de Objetos (C.I.P.T.O.) y un grupo de alumnos que cursaban asignaturas de segundo y tercer año de la Licenciatura en Psicopedagogía, bajo la dirección de docentes de dicha carrera.

De esta forma, nace una propuesta de trabajo interdisciplinario.

Cuando “El Andariego” se estaba gestando, el C.I.P.T.O. se encontraba también en pleno nacimiento, no estaba consolidado, por lo que la integración en un trabajo conjunto generaba incertidumbre, presentaba el riesgo de confundir la propia especificidad. Por esto se generaron al interior del mismo discusiones sobre cómo debería ser la articulación con la Licenciatura de Psicopedagogía, existía cierta “resistencia” a elaborar una obra artística (en este caso, la obra de títeres) estrictamente en “función de...”, a modo de una creación artística a pedido.

Lejos de eso estaba la propuesta de “El Andariego”.

Se contaba con el aval del equipo directivo de la Licenciatura en Psicopedagogía, ya que se compartía el sentido de utilizar el arte en una experiencia educativa planteada desde la apreciación y no desde el lugar de la producción; y el convencimiento de que el arte es un mediatizador del aprendizaje y la apropiación cultural.

Los coordinadores del proyecto se abocaron al trabajo sobre la Obra de teatro de títeres “Historias del Monte” realizada por el C.I.P.T.O. sobre una adaptación de cuentos de Gustavo Roldán en versión libre adaptada por Tito Lorefice. Se discutió en conjunto sobre la temática de la obra, que por otra parte estaba vinculada a temas comprometidos en la experiencia de vida de los chicos: como el miedo, la discriminación, la aceptación de “el otro”, la identidad, entre otros.

En su primer año, 2004, el Proyecto se llevó a cabo en 9 escuelas, en un total de 33 grados con un promedio de 30 chicos en cada uno. Es decir que, cerca de 990 alumnos participaron de la experiencia.

CÓMO SE PONE EN MARCHA LA MAQUINARIA

Una primera etapa, hacia adentro, corresponde a la del diseño y planificación, la convocatoria a los alumnos para participar de la experiencia y sumarse al trabajo del voluntariado la capacitación de las talleristas.

Una vez conformado el grupo de alumnos voluntarios, se reúnen periódicamente en el campus universitario, junto los responsables del Proyecto para realizar distintas acciones

con el fin de disponerse para los encuentros con los chicos. En los encuentros se realizan ejercicios de trabajos corporales, juegos que desarrollen la capacidad de escucha, que permitan conectarse y comunicarse con los otros sin mediación de la palabra. Otros encuentros se realizan para preparar las actividades a desarrollar con los niños; se trabaja con la anticipación a través de la imaginación de las situaciones posibles que se presentarán, se discuten y elaboran propuestas y estrategias de intervención por parte de las talleristas y también se planifican los juegos, actividades y materiales que llevarán como propuestas a los talleres que desempeñarán en el aula. De este modo confeccionan una caja cada para cada pareja pedagógica y en ella incorporan todos los recursos que podrían necesitar en la práctica.

En un segundo momento los referentes del Proyecto hacen los contactos iniciales con las escuelas ofreciendo la posibilidad del desarrollo del mismo en la escuela y permiten que la escuela decida su desarrollo. Una vez aceptada la propuesta se establecen algunas pautas para el funcionamiento del mismo. Se establecen los días en que se desarrollarán los talleres, se informa a la docente del grado de dicho proyecto, se solicita su presencia durante los talleres y se le entrega una planilla de evaluación, conformada por dos partes, una cuantitativa de valoración numérica y otra cualitativa de observaciones y sugerencias.

El último momento corresponde a la puesta en acción, al ingreso de las talleristas en la institución y al encuentro con los chicos. Se realizan tres encuentros con los alumnos de EPB de cada escuela participante.

Un primer taller, en el cual las talleristas, organizadas en parejas pedagógicas, se acercan a las escuelas provistas con su caja previamente preparada. Ingresan en cada una de las aulas presentándose como alumnas de la Universidad e invitando a los chicos personalmente a presenciar la obra en el Teatro Tornavías del Campus Miguelete de la UNSAM.

De esta manera, se busca establecer el vínculo con ellos, ofreciéndoles diversas actividades para trabajar en torno a sus conocimientos acerca de la idea de “teatro”, y cuestiones que este implica para generar las mejores condiciones para los futuros espectadores, como por ejemplo, la importancia del silencio para apreciar la obra. Para llevar a cabo dicho propósito, no sólo se desarrollan actividades de interacción oral, sino que también se proponen trabajos desde lo corporal, por ejemplo: juegos de imitación, intentando que todo el grupo pueda copiar a quien se muestre como modelo a imitar; el juego de dígalos con mímica con diferentes modalidades; juegos de expresión de estados de ánimo utilizando únicamente el rostro, entre otros, con la intención de motivar la expresión a través de diferentes lenguajes. De acuerdo a la situación y características del grupo las talleristas pueden optar por una u otra actividad, y si es necesario cambiar sobre la marcha lo que se está desarrollando.³

El segundo encuentro será El día de la obra. Esa jornada consiste en la presentación de la función del “Historias del Monte” en el teatro “Tornavía”. Los chicos de las escuelas junto a sus maestros se acercan en los micros que los buscan en la entrada de sus instituciones. Al comienzo de la función seguramente los niños estarán inquietos, expectantes, habrá ruido y movimiento. A medida que la obra se ponga en marcha, el silencio se irá logrando y todos quedarán atrapados por la historia. Los ojos se dirigirán al escenario para ver los títeres

³ Ver Anexo II Estrategias de Intervención

(novedosos para unos cuantos) y los oídos atentos para captar los sonidos provenientes de la selva chaqueña. Ese día, concluida la obra, volverán a la escuela movilizados por el espectáculo.

En un tercer encuentro, la misma pareja pedagógica que los invitó a ir al Teatro se presenta esta vez para proponerles rescatar sensaciones, opiniones, pensamientos, críticas de la obra que apreciaron. Esto se lleva a cabo a través del intercambio de palabras y con ayuda de actividades en torno a las “Historias del Monte”. Se trata de reconstruir y narrar los hechos, por medio de dibujos de la secuencia de la obra, de poner en palabras escritas u orales aquellas reflexiones acerca de las temáticas presentadas por los títeres, de trabajar con las características de los animales que son los personajes de la obra.⁴

Una vez finalizado el encuentro, los docentes de cada grupo, devuelven la planilla de evaluación, entregada por las talleristas el primer día, en las cuales se realiza una devolución del proyecto en general, y de los talleres particularmente.

FORMACION DE ESPECTADORES, AMPLIANDO UNIVERSOS CULTURALES

Este marco permite salir de la lógica de la producción de la escuela y de las sociedades mercantilizadas (propias de la racionalidad técnica) en la cual la función principal de la enseñanza es lograr un producto, de material tangible, “mostrable”, en este caso traducido como la posibilidad de que los alumnos realicen una “obra de arte”, en el sentido producción material, haciendo hincapié en la existencia de las obras de arte como cosa. La escuela está atravesada por concepciones evaluativas, es interpelada socialmente a partir de lo que hace, por lo que el presupuesto es “si se trabajó entonces hay un elemento material, concreto que pueda dar cuenta de ello”, de este modo se llenan cuadernos de actividades, se realizan “muestras” de producciones de alumnos. La producción simbólica de sentidos y significados es difícilmente asequible, es intangible, tan sólo se materializa en aspectos de producciones o se corporiza en las prácticas de los sujetos. La escuela ha sido siempre posicionada en la necesidad de volver tangible los bienes culturales a ser transmitidos.

Bajo esta óptica resulta incomprensible la posibilidad del goce estético, de poder disfrutar de escuchar música, de ver una película, admirar cuadros (o sus reproducciones) de concurrir al teatro, leer o contar cuentos, simplemente para vivenciar y movilizarse a través del arte. Surge la necesidad de realizar alguna actividad relacionada con los contenidos curriculares, como análisis de los componentes de una obra de teatro, de sus personajes. Se estudian las biografías de los autores y muchas veces se posiciona a los alumnos en la necesidad de reproducir o de realizar “obras de arte”, como escribir cuentos con pautas cerradas, realizar dibujos que den cuenta de lo estudiado.

La obra de arte es un símbolo, su forma artística la convierte en "signo" de una realidad diferente. La obra es una cosa y representa a otra, se hace presente algo distinto de lo que ella es. Una obra de teatro, como obra de arte, representa un mundo cultural particular, ciertas obras de teatro representan mundo culturales “elevados”, a la “cultura culta”, aquella que sólo es “de y para” unos pocos. No son los destinatarios de este proyecto pertenecientes a ese mundo de pocos, por lo que las obras de teatro no son parte de su cotidianidad. Está dirigido al primer ciclo de EPB (1º, 2º y 3º año) de zonas de atención prioritaria, cuya población se encuentra en condiciones de deprivación socioeconómica y

⁴ Ver Anexo III Actividades Segundo Encuentro

cultural. Estas condiciones limitan el acceso al universo simbólico y a ciertos elementos de las manifestaciones culturales.

Es necesario transmitir la cultura ya construida para que pueda ser apropiada, y de ese modo recrearse, subvertirse, transformarse y de este modo generar nuevos elementos. Sólo se puede construir algo nuevo partiendo de lo que se conoce. No se puede modificar, cambiar, traspasar límites si no se conocen cuáles son esos límites y las reglas de juego.

Bajo esta óptica se propone formar espectadores, no en el sentido pasivo del término sino en el sentido estético. Generar la posibilidad del goce de la expresión artística producida en determinados contextos sociales y culturales. Para poder disfrutar es necesario conocer, aproximarse a ese otro mundo. La formación de espectadores que puedan disfrutar de una obra de arte, que logren desarrollar sensibilidad estética como un modo de acercamiento cultural para poder incorporar mayores herramientas y así interpretar el mundo en el que se vive y de ese modo poder transformarlo.

APRENDER es VINCULARSE CON EL PLACER

Plantea partir de las sensaciones, de las vivencias para poder a partir de allí construir simbolizaciones. De la emoción a la mediatización de la misma por las palabras. Por eso se hace hincapié en la posibilidad del goce, de disfrutar, de un aprendizaje gustoso, que genere emociones, que mueva las pulsiones, nuevos impulsos de vida, que permitan apropiarse de los elementos culturales. Si consideramos que estamos inmersos en un marco cultural que está constituido por expresiones de muerte, violencia y agresión, es fundamental el desarrollo de nuevas experiencias que vinculen con expresiones de vida, de goce. Por ello el contenido de la obra permite identificarse con las emociones y vivencias de los personajes. Lo que se manifiesta en las escenas permite reconocer elementos comunes con otras situaciones cotidianas y remite a lo no dicho, por lo que facilita la identificación y la posibilidad de referirse, de verbalizar dichas situaciones y de este modo construir instancias que permitan mediatizar las acciones a través de símbolos y palabras.⁵

Para aprender es necesario poner el cuerpo, involucrarse por entero y disfrutar con ello. Aprender a disfrutar de las manifestaciones artísticas implica vivenciarse como espectador, poder “estar en el lugar de” espectador. Por ello se propone un doble trabajo, porque para poder acompañar el proceso de aprendizaje de los alumnos de EPB es necesario que las alumnas de Psicopedagogía que desarrollen la experiencia se hayan vivenciado a sí mismas en el rol de espectadores.

Se trata, pues, de poner el cuerpo, de experimentar, de disfrutar y jugar. Por todo eso la formación de las alumnas que participan de la experiencia se realiza en la modalidad de taller, trabajando grupalmente a través de juego, rompiendo la lógica y representación del trabajo “intelectual” propio de la Universidad. Solamente se puede acompañar el aprendizaje de otro y la vivencia del placer si se ha podido poner el cuerpo en una experiencia similar. Tratar de anticipar la situación, lo que puede suceder en el aula y en la escuela; esto permite representar las escenas temidas, poner de manifiesto los fantasmas para poder trabajar con ellos. Al representar las escenas anticipadas de lo que podría suceder en el encuentro con los grupos de alumnos de la escuelas se pueden elaborar estrategias de intervención y

⁵ Referenciamos las teorías cognitivas del aprendizaje

ensayarlas. Construcción colectiva del conocimiento y contención grupal, vivenciando en el propio cuerpo la propuesta de trabajo.

La propuesta se basa en la idea de que las actividades planificadas para los encuentros son simplemente orientadoras y no fórmulas de implementación cerradas y acabadas. Se reconoce la dinámica de la clase como variante, indeterminada e incierta, en la que las coordinadoras se verán en la situación de decidir instantáneamente cuál es la estrategia adecuada para utilizar en cada momento particular con cada grupo singulares. Por esto es necesario entrenar a las alumnas que coordinarán los grupos en la percepción de las necesidades y características grupales. Ejercicios de escucha atenta y ampliada, de comunicación con otros más allá del lenguaje oral, juegos corporales que permitan descubrir las sensaciones y la comunicación no verbal con el otro son estrategias fundamentales para la formación de las talleristas.

Después de todo, el juego y el aprendizaje son cosa seria.

ESOS EXTRAÑOS CONOCIDOS

El primer encuentro con los alumnos de la escuela consiste en lograr acercamiento, familiaridad, romper con la distancia y la nota disruptiva de la presencia de “extraños-extranjeros” en el aula, en la cotidianeidad. En este sentido las alumnas de la carrera de Psicopedagogía pueden ser vivenciadas como visitas extrañas a la cotidianeidad de la escuela. No sólo para los alumnos sino también para los docentes. Por eso es que la vinculación es de Institución a Institución, salvando las dificultades burocráticas, pero también presentándose desde las personas concretas que conforman la Universidad a las personas concretas que hacen la Escuela todos los días. Por eso los referentes del Programa de Voluntariado se ponen en contacto telefónico con las escuelas, tratando de vincularse con personas referentes de la misma (Directores, Vicedirectores, en algunos casos serán los Bibliotecarios) ofreciéndoles la posibilidad de que en dicha escuela se desarrolle la actividad. Dejando a la escuela la posibilidad de decidir si se suma o no, luego de realizados los contactos personales y de resolver los trámites administrativos se pone en marcha el proceso.

Por esto se realizan actividades que permitiera la creación de códigos compartidos. El punto de partida es recuperar, indagar las experiencias de los alumnos, sus representaciones para poder generar un sentido nuevo a partir del diálogo, el acercamiento paulatino a los códigos propios del arte y del teatro. De esta manera se rompe con concepciones que ponen en el centro de las dificultades escolares las características de los sujetos, discursos que giran en torno a la educabilidad. En los cuales se posiciona a los sujetos en sus carencias, el modo en que las condiciones sociales económicas y culturales determinan sus posibilidades de acceder a la cultura letrada.

Los talleres se realizan en parejas pedagógicas y tienen una duración de cuarenta minutos, siguiendo el ritmo y estructura temporal de la clase escolar. Se inician con la presentación de las talleristas como estudiantes de la Universidad Nacional de San Martín para generar identidad de estudiantes, el objetivo es lograr identificación en el lugar de alumnos, generar empatía y códigos compartidos. La invitación se hace personalmente, de persona a persona, tratando de acercar las instituciones a partir de sus actores.

Esta “personalización” genera un grado de involucramiento diferente, ya que es “cara a cara”, se trata de corporizar la invitación. Esta modalidad facilita el acercamiento para construir diálogo; partiendo de los elementos cotidianos y conocidos, de los códigos y reglas propios de cada espacio, se presenta progresivamente la cultura del teatro en general y, en particular, la del teatro de títeres.

Como todo espacio cultural y simbólico el teatro tiene sus propios códigos, para poder acercar a los niños a ese universo simbólico se desarrollan en el primer encuentro-taller diferentes actividades que contribuyan a la incorporación de dichos códigos. El Proyecto considera el juego como una actividad propia de los niños por eso se la utiliza como estrategia para ir construyendo códigos comunes en cuánto a qué se hace y qué no en un teatro.

También se trabajan con las emociones y con el modo en que se exteriorizan gestualmente, corporalmente. De este modo se busca partir de lo material para llegar progresivamente a lo simbólico.

Entonces se hace realidad... los alumnos de la EPB concurren al Teatro Tornavías en la Universidad. Allí además de pisar la Universidad, de pisar un teatro, de experimentar materialmente que no son geografías tan lejanas, pueden disfrutar de la obra de títeres. Es en este momento en el que cobra vida el proyecto. El viaje que comenzó desde la Universidad hacia la escuela ahora se traslada de la escuela a la Universidad. Y una vez allí se hace cuerpo la posibilidad de disfrutar, de gozar de una obra de títeres.

Siguiendo el proceso, el viaje continúa de la Universidad a la Escuela. Allí tendrá lugar el segundo taller-encuentro con los alumnos de EPB la centralidad de este encuentro es facilitar la comunicación de los chicos, convocar y provocar la expresión. A través de actividades y juegos especialmente preparados se busca que puedan hablar de sí mismos en relación con los otros, poder poner en palabras lo que sienten y piensan, partiendo de la expresión oral y luego escrita. Por esto se crea un clima de confianza y se utilizan distintas estrategias que estimulan el desarrollo de estructuras cognitivas que favorezcan el juicio crítico y la imaginación creadora. Estas estrategias apuntan a incrementar el vocabulario para que ampliando el repertorio de palabras puedan elegir aquellas más adecuadas a la manifestación de sus sensaciones, sentimientos y pensamientos. Esto contribuye a incrementar el manejo de códigos, ampliando el repertorio cultural.⁶

EL ANDARIEGO UN LAZO ENTRE UNIVERSIDAD Y COMUNIDAD: INCLUSIÓN HACIA FUERA Y HACIA ADENTRO

Otro elemento que aparece es la intención de llevar a cabo un proyecto que sirva tanto para vincular a los alumnos de la Universidad con la comunidad, como también para acercar a los chicos de la comunidad a la Universidad. Esta última intención pretende que la Universidad se presente ante los alumnos de las escuelas de EPB de la zona, que se de a conocer; que ellos sepan que existe, que está a su alcance. Hay otro sentido de inclusión, la posibilidad de abrir las puertas del mundo universitario, ya que, seguramente, en la representación social de los sectores a los que el proyecto se dirige ésta aparece como algo lejano e inaccesible. El trabajo de salir a buscar a los alumnos de EPB demuestra una Universidad no sólo comprometida con su comunidad sino que sale al encuentro de la

⁶ Remitimos a las teorías socioeducativas desarrolladas por Bourdieu, Bernstein, entre otros autores

misma. No abre sus puertas y queda inmóvil esperando que “se acerquen”, que vengan, que entren, sino que pone en juego un movimiento mayor, “me acerco, te invito, voy a buscarte y te traigo adentro”. Sentidos materializados en los hechos de la invitación presencial-personal y la realización de la obra de títeres en la Universidad. Se trabaja en el sentido de desmitificar representaciones preconcebidas que se generan sobre lo desconocido, sobre todo teniendo en cuenta que se trata de escuelas con niños en general en condiciones educativas críticas, con riesgo de abandono y con necesidades básicas insatisfechas. El acercamiento a un mundo cultural extraño (el ambiente universitario) es crucial en el caso de los chicos que en general provienen de contextos familiares y sociales en donde el acceso a la Universidad no se percibe como un hecho asible.

En el mismo sentido puede pensarse la relación de los docentes de las escuelas involucrados en la experiencia con la Universidad, la posibilidad de experimentar una Universidad que se acerca, un mundo lejano y desconocido que entra en la cotidianeidad de su tarea desde otra perspectiva. La representación acerca de la Universidad y su relación con la comunidad, con la escuela y otros ámbitos de la vida cotidiana está signada por la investigación y el estudio. Tal vez muchas actitudes de resistencia, de ausencias, de no compromiso con el proyecto por parte de los docentes y los directivos provenga de este imaginario en el que la universidad solamente se acerca a la escuela para la evaluación, para la producción de un conocimiento que no vuelve a ella.

Así mismo esta experiencia contribuye a formar profesionales comprometidos con la comunidad, dispuestos a poner el cuerpo y salir a su encuentro, que conscientes de las distancias entre los distintos mundos culturales trabajan para construir sentidos compartidos.

Hacia el adentro de la Universidad, se genera un espacio de trabajo interdisciplinario en el que se pone en tensión el conocimiento producido, la articulación de tiempos y espacios, las especificidades propias de las especializaciones. Genera la posibilidad de vivir una Universidad que trabaja, a pesar de las diferencias y dificultades, intentando romper las lógicas aislacionistas, construyendo redes. Estas redes no significan la pérdida de límites y especificidades sino la necesidad de profundizar las particularidades para a partir de allí construir con el otro.

ANEXO

ENTRENAMIENTO DE LOS TALLERISTAS:

Capacitación de los alumnos de la Licenciatura en Psicopedagogía para el trabajo con los alumnos del primer ciclo de E.G.B.

Se convocará a los alumnos que este cursando la carrera de grado.

La convocatoria será abierta para todos los alumnos que quieran participar voluntariamente.

Se los capacitará en un total de tres encuentros y se los agrupará constituyendo cada subgrupo una pareja pedagógica que será la encargada de trabajar con cada uno de los grados de las escuelas que soliciten el taller, teniendo en cuenta que la propuesta esta dirigida a los alumnos de primer a tercer año de E.G.B. de las escuelas de zona de atención prioritaria del partido de San Martín.

Primer encuentro:

Presentación de la propuesta.

Encuadre de la tarea

Trabajo vivencial que consistirá en realizar:

Registro corporal

Ejercicios aplicados

Información

Aporte del material teórico que ellos deberán transmitir en el trabajo con los niños.

Evaluación y cierre.

Segundo encuentro:

Para este encuentro se pedirá a los alumnos que traigan leído el material dado en el encuentro anterior.

El contenido del mismo versará sobre la historia del teatro de títeres, la creación de las marionetas, los diferentes tipos de títeres, la utilidad del guión, el público, puesta en escena, etc.

Se realizará otro taller vivencial sugiriendo ahora la propuesta de actividades y su coordinación.

Tercer encuentro:

Se fijarán las pautas de intervención en la tarea con los niños.

ANEXO II

Estrategias intervención Primer Encuentro

PROYECTO ANDARIEGO

PRIMER TALLER:

Estrategias de intervención:

Presentación:

El contenido de la presentación de las talleristas debería apuntar a contar que:

Nosotras somos (nombre), estudiantes de la Licenciatura en Psicopedagogía de la Universidad Nacional de San Martín. Somos alumnas de la universidad así como Uds. Son alumnos de la escuela.

Estamos aquí para invitarlos a ver una obra de teatro de títeres que se llama ...

Finalizada la brevísima introducción se abriría el intercambio con los chicos primero preguntándoles:

Uds. Fueron alguna vez al teatro?

Cómo es un teatro?

Qué es lo que allí se hace?

Qué es lo que no se puede hacer en un teatro?

Para qué se habrá hecho el teatro?

Saben Uds. Cómo nació el teatro?

Aquí podría darse una breve información acerca del surgimiento del teatro.

Luego de este intercambio proponer algunas actividades que permitan al grupo no solo hablar, sino vivenciar la experiencia corporalmente.

Podría utilizarse alguna propuesta del tipo:

JUEGO DE LA SOMBRA:

Para presentarlo una de las talleristas se pondrá de espaldas a la otra y comenzará a realizar algún movimiento que quien haya quedado detrás comenzará a copiar lo más parecido posible.

Luego se propondrá al grupo la realización de ese juego de imitación intentando que todo el grupo pueda copiar a quien se muestre como modelo a imitar.

La otra tallerista acompañará al grupo imitando también los movimientos de su compañera.

Podrá pasarse después a un trabajo en pequeños grupos tratando de que todos puedan pasar a ser modelo y sombra.

DIGALO SIN HABLAR (más conocido como dígalos con mímica)

Intentando ir hacia otros lenguajes se propondrá a los chicos que sigan trabajando en pequeños grupos.

A dos de los integrantes del equipo se les propondrá la realización de una acción.

Los otros tendrán que tratar de interpretar qué es lo que están haciendo.

De acuerdo a la edad de los niños y el primer semblanteo que se tenga de ello se podrá proponer para este juego:

- Hacerlo con tarjetas: Los niños intérpretes tendrán que leer lo que los otros tendrán que entender. No usaríamos aquí la idea de adivinar, ya que estamos otorgando a la función simbólica un lugar de preponderancia.
Aquellos que tengan que comprender qué es lo que sus compañeros están haciendo tendrán tarjetas en blanco en las cuales escribirán qué es lo que entendieron.
- Hacerlo proponiendo que los niños discutan y escriban qué es lo que representarán.
En este caso será muy importante mostrar que estarán representando por medio de la escritura de palabras (medio por excelencia de la representación humana) y también por medio de otro lenguaje que es el corporal.

MÁS CARAS:

Proponer a los niños la representación de emociones mediante expresiones faciales:

Para esto podrían buscarse algunos voluntarios primero que podrían asomar su cara, únicamente su cara, por encima de una mesa o escritorio. Intentando que el cuerpo quede escondido. Para ello se podría utilizar una tela de color para tapar.

Puede usarse también la imagen de las letras sobre el renglón del cuaderno, como si cada cabeza fuese una letra escrita sobre el renglón (mesa)

La progresión de la dificultad ofrece atractivo al juego. Por ejemplo podemos pedirles que pongan cara de :

- Contento
- Triste
- Enojado
- Sorprendido
- Duda
- Tengo una pelota
- Se me rompió el pantalón
- Me quedé afuera
- Me pisaron un pie
- Quiero hacer pis.

Luego podría proponerse realizar la representación de las mismas situaciones pero ahora utilizando el cuerpo entero.

Aquí también de acuerdo a la edad y nivel de los niños se podría trabajar anunciándoles las situaciones en secreto a quienes tengan que representarlas o mostrándoles la frase escrita en una tarjeta del tamaño de una hoja oficio para que pueda ser leída por todo el grupo que va a representarla a la vez.

JUEGO DEL FOTOGRAFO:

Los niños tendrán que representar una escena que será fotografiada .

Al igual que en los otros juegos la consigna podrá ser dada por escrito o en secreto.

En este caso mientras un grupo de niños son los protagonistas de la escena a fotografiar y una de las talleristas la fotógrafa, los otros niños interpretan de qué se trata.

Este juego se sugiere para cerrar el taller ya que hace que cada subgrupo sea mirado por el resto, dándoles a cada uno de los subgrupos un lugar protagónico.

Las propuestas podrían ser:

- Selección de football
- El casamiento
- El circo

- El zoológico
- El colectivo

Para finalizar podría hacerse una ronda que podría ser materializada con una cinta de la cual cada niño podrá sostener un pedacito.

Quedando trazado así un círculo las talleristas se despidirán del grupo hasta el próximo encuentro.

Esta escena de la ronda que queda dibujada por la cinta podría ser el punto de partida del encuentro venidero.

La propuesta y progresión de las actividades tendrá que realizarse teniendo en cuenta la característica de cada grupo escolar.

ANEXO II

Actividades Segundo encuentro

IDEAS DISPARATADAS (Segundo Encuentro):

LOS SAPOS ...

TIENEN EL PELO LARGO.....SÍ o NO
COME GUISO
CORREN CON ZAPATILLAS
SABEN HACER CUENTAS

LOS MONOS ...

CAMINAN ARRASTRÁNDOSE POR EL SUELO.....SÍ o NO
COMEN PESCADO
HACEN SU CASA EN EL AGUA
HACEN FIESTA DE CASAMIENTO

LOS ELEFANTES...

SON MÁS PESADOS QUE UN CAMIÓN.....**SÍ o NO**
COMEN CÁSCARAS DE NARANJA
SU COLA ES UN VENTILADOR
PUEDEN SALTAR MUY ALTO

LAS LECHUZAS...

HABLAN**SÍ o NO**
CORREN MUY RÁPIDO
VIVEN EN DEPARTAMENTOS
DUERMEN TODA LA NOCHE



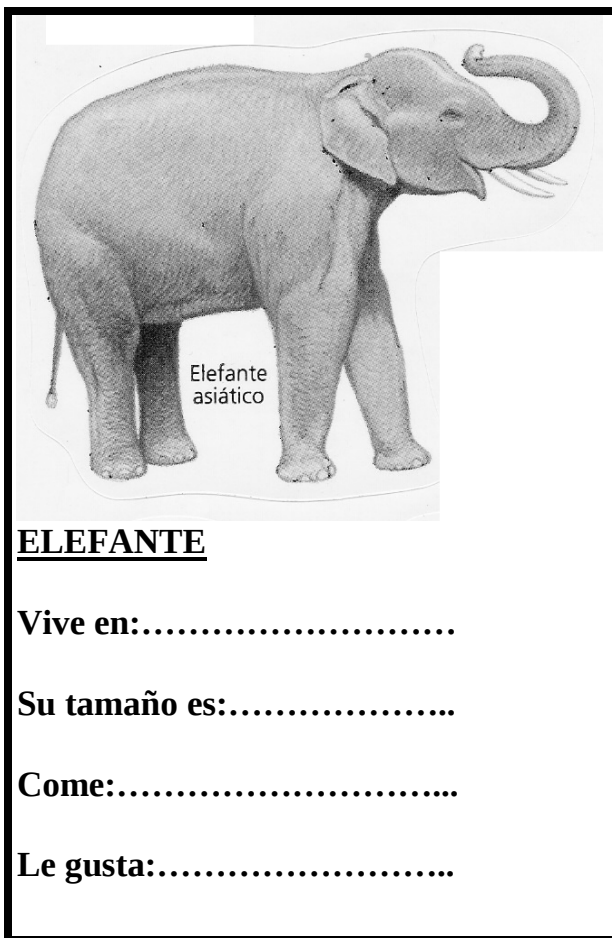
ÑANDÚ

Vive en:.....

Su tamaño es:.....

Come:.....

Le gusta:.....



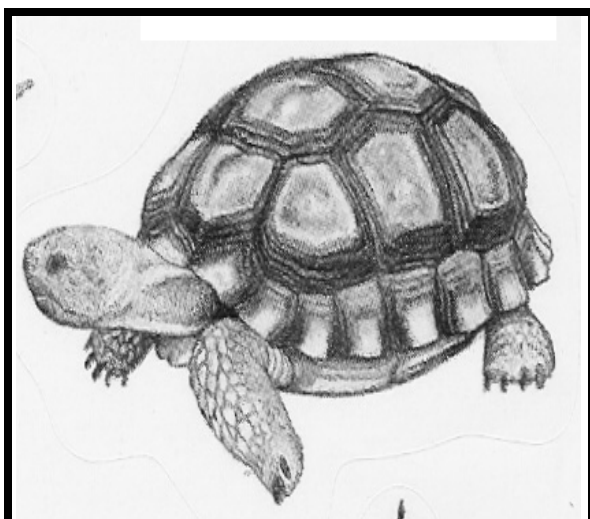
ELEFANTE

Vive en:.....

Su tamaño es:.....

Come:.....

Le gusta:.....



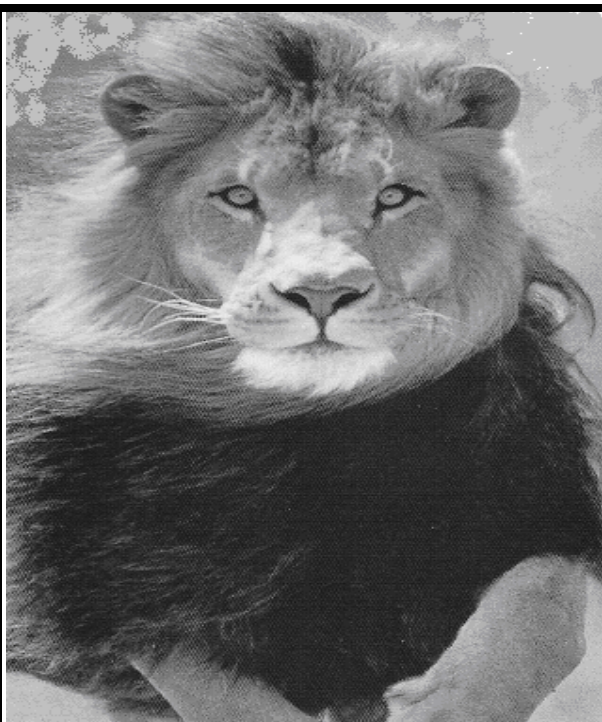
TORTUGA

Vive en:.....

Su tamaño es:.....

Come:.....

Le gusta:.....



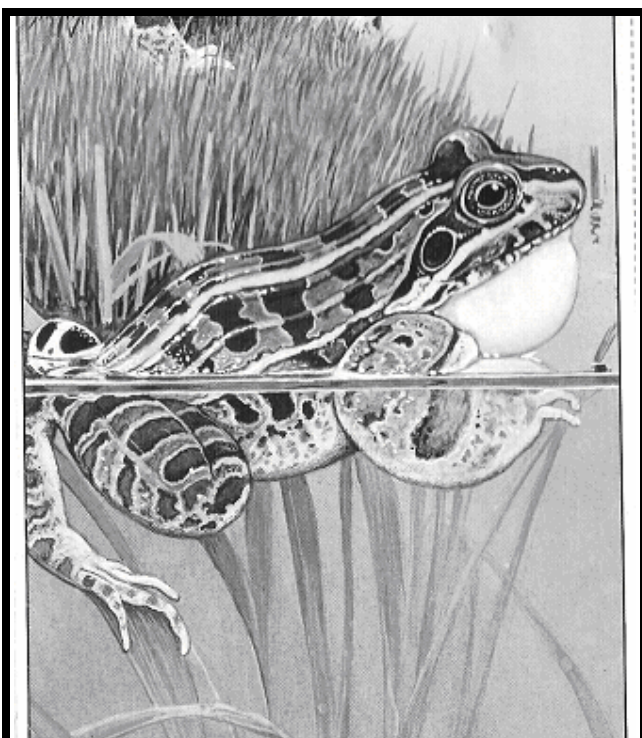
LEON:

Vive en:.....

Su tamaño es:.....

Come:.....

Le gusta:.....



SAPO:

Vive en:.....

Su tamaño es:.....

Come:.....

Le gusta:.....