Propuestas 2017

Lenguajes Artísticos

Actividades y orientaciones para los equipos Institucionales del área de Políticas Socioeducativas propuestas para trabajar con los lenguajes artísticos de manera interdisciplinaria. "CREAR,
JUGANDO
Y JUGAR
CREANDO"

Acerca de los módulos de trabajo 2017

Estos módulos que presentamos a continuación tienen la intención de acompañar las propuestas impulsadas desde el área de Políticas Socioeducativas, en cualquiera de sus espacios de trabajo institucional y territorial: CAI, CAJ, Propuestas Socioeducativas Institucionales y Espacios Educativos Integrales. Tanto las actividades que se presentan en su interior, como los encuadres de trabajo que le dan un marco a estas propuestas están pensados a partir de los principios básicos del área de Políticas Socioeducativas que avanzan sobre:

- Ampliación de los universos culturales cercanos de los niños, niñas y jóvenes. Esto
 es: ofrecer otras experiencias culturales, artísticas, literarias, socio ambientales,
 científicas, comunicacionales, recreativas o deportivas que les permitan a los/as
 alumnos/as desarrollar, intensificar otros saberes que optimicen sus condiciones
 para transitar la escolaridad los vínculos con el contexto.
- Acompañamiento integral a las trayectorias educativas para el sostenimiento de los estudiantes en los distintos niveles del sistema.
- Constitución de redes socio-comunitarias de sostenimiento de las trayectorias educativas, en los territorios y contextos cercanos a las instituciones educativas.

Estos principios orientadores tienen en cada línea de trabajo y programa un modo particular de desarrollarse en cada escuela y colegio, y hasta a veces, perfiles específicos que aportan sobre todo, a alguno de esos principios. Sin embargo, esclarecen cuál es la dimensión de trabajo del área y su alcance en cada institución educativa que desarrolla propuestas socioeducativas.

En este sentido las actividades que se disponen en estos módulos llevan implícita, como *marca de fábrica*, una definición amplia de "escuela" como concepto que define y prescribe relaciones y vínculos entre personas y saberes, trasciende la forma de lo escolar, su tarea *intra muros* y avanza sobre los contextos cercanos de las propias instituciones escolares. En este desplazamiento, las experiencias sociales y educativas cobran otro tenor y aquello que se desarrolla en los bordes de la escuela y permite hacer lugar a diferentes repertorios culturales empieza a cobrar relevancia en tanto permite alojar a las infancias y juventudes contemporáneas en su diversidad.

A su vez, como una posibilidad entre tantas, de hacer converger estas experiencias sociales en propuestas educativas, se propone en las actividades de este módulo el atravesamiento de ejes temáticos que recuperan, desde nuestra perspectiva, dinámicas, saberes y prácticas relevantes en nuestra contemporaneidad que permiten a las infancias y juventudes, dialogar con la enseñanza escolar con otras herramientas.

En este punto, la transversalidad se concibe como un instrumento articulador que permite interrelacionar, instancias o dimensiones de carácter central en la inscripción cultural de los sujetos a estos tiempos contemporáneos. Así, tanto la participación y protagonismo infanto -juvenil, el acceso, uso y producción de múltiples discursos sociales con herramientas TIC y el sostenimiento de vínculos entre las escuelas, las familias y la comunidad, se constituyen como ejes transversales que "marcan" las actividades que estos materiales proponen y que -nos parece- permiten generar instancias de formación integral a los niños, niñas y jóvenes de una comunidad.

Estos ejes transversales se proponen como herramientas concretas que estructuran y atraviesan las propias orientaciones de los Proyectos, sus actividades, sus marcos de trabajo, en cada línea y programa

del área de políticas socioeducativas. Sin dudas, los contextos generarán mayor peso en alguno de ellos, no obstante, cada eje comporta en sí mismo, una estrategia de diálogo con la contemporaneidad local.

En sintesis, estos materiales de trabajo están pensados para colaborar con la tarea enseñante de los equipos institucionales de PSE en cada institución, a partir de los principios del área y con herramientas transversales que permiten establecer otros diálogos posibles con la contemporaneidad.

Políticas Socioeducativas y el trabajo con los "otros lenguajes"

A grandes trazos, la tarea de las instituciones escolares avanza sobre la enseñanza de un conjunto de saberes específicos y socialmente significativos. En este marco, cabría explorar cuál es el aporte a esta tarea que puede realizar un área como PSE, cuyos principios de trabajos están asentados sobre el acompañamiento a la propia tarea educativa de las instituciones escolares.

Una posibilidad para definir ese aporte, se desprende de recuperar el camino andado con los temas y actividades que desde los programas CAI- CAJ se fueron desarrollando en los últimos años en sus talleres. En este esquema, el arte como un lenguaje multidisciplinar, la comunicación y la radio escolar son las que adquirieron mayor relevancia. Por esta razón, resulta clave recuperar la importancia de aquello que subyace a esas actividades: una apuesta sobre la ampliación de los universos culturales de la mano de lenguajes específicos y relevantes para las comunidades escolares; y por otro lado, vínculos y la construcción de redes sociales de las escuelas con las familias y la comunidad, que desde nuestra perspectiva, continúan siendo un desafío a seguir transitando en las propuestas socioeducativas.

Otra posibilidad es la de pensar los aportes que puede ofrecer un área como PSE al sostenimiento de las trayectorias educativas, su apuesta por la igualdad educativa y la inclusión vienen de la mano de pensar en los irrenunciables de la enseñanza en las escuelas. La tarea de enseñanza de la cultura escrita y la alfabetización es prácticamente fundante de las instituciones escolares, y en este sentido, los nuevos escenarios educativos demandan la incorporación de otros medios y lenguajes, en especial los que nos acercan a las tecnologías de la información y la comunicación.

En este escenario la capacidad de interpretar y producir mensajes y discursos sociales con otros lenguajes, la posibilidad de desarrollar actividades para la construcción de lecturas críticas de los medios, su posibilidades técnicas y la tarea de analizar las distintas formas de construcción, validación, circulación y acceso al conocimiento que hoy se plantean, nos parece que pueden tramitarse desde los espacios de trabajo que realizan propuestas como CAI, CAJ y demás espacios de actividades del área de PSE en las instituciones escolares.

Los módulos: el encuadre y las posibilidades de desarrollo que ofrecen

Cada uno de estos módulos de trabajo ofrece un encuadre que explicita algunos conceptos claves del propio lenguaje o tema y sobre esta base se proponen un conjunto de actividades que permitirían, desde nuestra perspectiva, desarrollar modos de trabajo con ese lenguaje o tema. A su vez, esas actividades están armadas sobre la base de los ejes transversales: participación y protagonismo infanto –juvenil; acceso, uso y producción de múltiples discursos sociales con herramientas TIC y sostenimiento de vínculos entre las escuelas, las familias y la comunidad.

A su vez, estos módulos están organizados a partir de lenguajes y temas que orientan las actividades que allí se desarrollan, de forma tal que ofrecen 5 posibilidades para trabajar en:

Propuestas Radiales y comunicacionales. Tienen como eje principal el uso de la Radio como dispositivo pedagógico y de comunicación social. Desarrolla propuestas formativas que avanzan en el fortalecimiento y acompañamiento de las Trayectorias educativas desde formatos radiofónicos

como las "radio pasillo", "los paisajes sonoros", los radioteatros, entre otros y desarrollan también géneros periodísticos que combinan la intensificación de saberes desde otro lugar, y la necesidad de establecer vínculos con la comunidad y el contexto cercano de las escuelas.

Propuestas socio comunitarias y de protagonismo infanto-juvenil. Estas propuestas están pensadas como estrategias de trabajo para el reconocimiento de las realidades particulares de cada territorio, para su intervención y transformación. Estas propuestas buscan desarrollar un conjunto de saberes significativos que circulan dentro y fuera de la escuela con el objetivo de recuperar el capital cultural regional de la propia comunidad involucrando a otros actores y promoviendo un rol protagónico de los niños, niñas y jóvenes. En estas propuestas se pretende también generar espacios para desarrollar saberes propios del campo de la investigación social y las posibilidades de construir conocimiento a partir del trabajo con las herramientas de análisis que brinda la investigación. Se propone desarrollar una propuesta contextualizada en el Proyecto Educativo, incorporando la cultura local dentro de un espacio de aprendizaje participativo e inclusivo.

Propuestas de promoción y cuidado ambiental. Esta orientación propone desarrollar conocimientos y recursos que permitan a los niños, niñas y jóvenes comprender el ambiente en su complejidad y promover la educación y cuidado ambiental como una herramienta de transformación social, en vinculación con el Proyecto Educativo. Estas propuestas promueven la comprensión del ambiente propio de los/as jóvenes, poniendo en valor los saberes locales a través del diálogo y la participación.

La orientación apunta a desarrollar 4 fases integradas: sensibilización/motivación; investigación y conocimiento; reflexión y crítica, y por último, acción y comunicación con las familias y la comunidad.

Propuestas para los lenguajes artísticos. El trabajo con el arte en todas sus disciplinas plantea el desafío de desarrollar saberes a partir de la metáfora, la estética y la poética como base de los lenguajes artísticos. Cada disciplina del campo artístico plantea un conjunto de conocimientos específicos, sobre los cuales se proponen en este módulo, algunos modos de transitar y desarrollar experiencias que permitan a niños, niñas y jóvenes tener oportunidades para conocerlos y disfrutarlos.

Propuestas de Juego, Cuerpo y Movimiento. La propuesta plantea la necesidad de trabajar en torno a la importancia del juego, el cuerpo y el movimiento en vinculación con el Proyecto Educativo de la Institución. Tanto el juego como el movimiento corporal presentan un sinfín de posibilidades educativas contribuyendo al disfrute, la producción, y al desarrollo intelectual, emocional, social y físico, mediante diferentes propuestas-actividades institucionales, en la comunidad, con las familias.

Todos estos materiales tienen un carácter obligatoriamente incompleto, dado que necesitan del intercambio y debate con otros (directores, docentes, familias, actores comunitarios relevantes para el territorio) para su desarrollo y abordaje. En este sentido, disparan también un diálogo posible con saberes priorizados por los diseños curriculares provinciales y los NAP que cada equipo institucional de PSE necesitará contextualizar en cada institución educativa y territorio. Esto implicará poner en debate los objetivos de estos módulos y sus propuestas con el Proyecto Educativo de cada institución; y revisar permanentemente estas propuestas con los docentes de cada institución, teniendo presente las orientaciones didácticas que pueden brindar respecto de la gradualidad de saberes a desarrollar y profundizar.

Área Políticas Socioeducativas 2017

Documento de trabajo

El módulo que presentamos a continuación ofrece encuadres, conceptos claves y actividades ligadas al desarrollo de los *lenguajes artísticos para los 3 niveles de la educación obligatoria* y un "bonus Trak" que ofrece marco y actividades que profundizan el lenguaje teatral y dramático.

Esperamos que estas propuestas colaboren con su tarea enseñante y nos permitan acompañarlos, ofreciendo en esta oportunidad, temas disparadores, materiales de lectura y actividades que pensamos para ustedes.

Nos estamos encontrando en las escuelas

Equipo del área de PSE

Abril, 2017

El Arte en el Área de Políticas Socioeducativas: Razones y Fundamentos

"Las Artes enseñan a los alumnos a actuar y a juzgar en la ausencia de reglas, a basarse en los sentimientos, a poner atención en los matices, a actuar y apreciar las consecuencias de una decisión y revisarlas para después tomar otras..." Elliot W. Eisner

El Arte es un saber y una experiencia que moviliza al pensamiento, la creatividad y la sensibilidad. Cada disciplina artística posee un cuerpo de conocimientos específicos, que lo constituye como un conjunto sistemático de signos, como lenguaje. A su vez, el discurso artístico es integrador, no sólo porque une saberes de las diferentes expresiones artísticas sino también porque absorbe conocimientos de otros campos de la Cultura. Es imposible leer un texto dramático sin ser consciente del momento histórico y social en que el dramaturgo lo escribió, y luego imaginar para diseñar y proyectar la puesta en escena sin pensar el vestuario y la iluminación, contenidos propios de las artes visuales y/o también quizás de la arquitectura y del diseño gráfica; así también observar y apreciar una pintura sin comprender por qué la técnica utilizada refleja un movimiento artístico y el motivo por el cual trascendió su época, para la construcción de esa mirada se aplican saberes de las ciencias sociales.

Desarrollar y nutrir de proyectos a la escuela con la presencia de los Lenguajes Artísticos permite la generación de experiencias que aporten a todos y cada uno de los niños, niñas y jóvenes la posibilidad de dejar huella en el mundo, ser autores de "textos" diversos, construidos con diferentes lenguajes (visuales, musicales, literarios, teatrales, entre otros.), ser lectores sensibles e inteligentes ante las múltiples formas en las que el universo cultural se manifiesta.

Así, la enseñanza desde los lenguajes artísticos puede asumir la tarea de formar de manera integral a los sujetos, desde la interdisciplinariedad construida a partir del enfoque integrador de los diferentes saberes y lenguajes. La interdisciplinariedad no es la suma de las disciplinas, sino el punto de encuentro que permite establecer relaciones entre los distintos saberes artísticos para enriquecer los modos de producción y representación. Todos los lenguajes artísticos tienen en común: la dimensión simbólica y comunicativa del objeto u hecho artístico; la necesaria búsqueda de sentido del receptor/intérprete del hecho artístico y el poder emocional que involucra la implicación total de los sujetos creadores e intérpretes de la obra de arte. Esta mirada multidisciplinar sobre el Arte y sus lenguajes se enfoca en la interacción de la percepción, la conceptualización, la emoción, la apreciación estética y el conocimiento específico. A grandes trazos, estos son los elementos constitutivos del enfoque integrador.

Desde el Área de Políticas Socioeducativas se procurará promover y generar experiencias -consolidar aquellas que ya se desarrollan en CAI, CAJ y demás espacios socioeducativos- que busquen ampliar los horizontes culturales cercanos de niños, niñas y jóvenes, para acompañar sus trayectorias educativas. En este escenario, tanto la producción de objetos y hechos artísticos, como su apreciación y disfrute, marcan el horizonte de trabajo de las actividades que se proponen en el campo de los lenguajes artísticos. Esto requiere el movimiento de apertura en el intercambio para la puesta en común y la reflexión sobre lo realizado y lo vivenciado, tanto en el proceso de producción como en el de exposición y muestra.

En síntesis, el objetivo que encuadra las propuestas de actividades con el lenguaje artístico, en el área de PSE avanza sobre:

 Propiciar y habilitar el desarrollo de múltiples experiencias artísticas/estéticas desde diversas estrategias y actividades artísticas-lúdicas, literarias, visuales, corporales, musicales y

¹ Eisner, E.W. "¿Qué puede aprender la educación de las Artes?" Conferencia. Nueva York (2002)

multimediales- que potencien la producción con los lenguajes artísticos y generen oportunidades de conocer y disfrutar diversos hechos y objetos artísticos.

Las propuestas artísticas y los desafíos en cada nivel de la educación obligatoria

Para el nivel inicial, el desafío de las propuestas ligadas al lenguaje artístico se impulsa desde el principio de la apertura a otros mundos simbólicos y universos culturales. En este primer tramo de la escolaridad obligatoria se inicia el camino de la alfabetización y por ello, el desarrollo de actividades ligadas también a un lenguaje como el artístico, no solo permite el trabajo con la creatividad de niños y niñas, sino que se convierte en una oportunidad para iniciar el vínculo con las familias y mostrar la importancia de sostener a niños y niñas en las escuelas, en los distintos niveles de la educación obligatoria.

La ampliación del mundo simbólico es la clave que permitirá conquistar nuevos cielos y nuevos suelos, territorios a habitar y desplegar las potencialidades de niños y niñas. Proponer acciones, actividades y espacios donde el lenguaje artístico se desarrolle a través de herramientas que permitan jugar con la imaginación, crear y construir imágenes. En síntesis, la tarea con el lenguaje artístico permite desarrollar el potencial creativo de niños y niñas, disfrutando del propio proceso del hacer, y estrechar vínculos con las familias y la comunidad a partir de las posibilidades que ofrecen los lenguajes artísticos.

Para este nivel, la apuesta avanza sobre las posibilidades de generar oportunidades para que niños y niñas, a través de gestos, imágenes, movimientos, sonidos y, aún, a través de los silencios puedan ir cobrando protagonismo y permitan recorrer un camino de apertura y reconocimiento sobre sí mismo y con los demás en un proceso de creación que supone la implicación total y el desarrollo emocional, donde el hacer, el sentir y el pensar se unan en la búsqueda de sentido para la construcción de conocimiento.

En el nivel primario, el desafío avanza de la mano de propuestas y actividades que impliquen la apuesta por la metáfora y la poética. Esto es, comenzar a desarrollar propuestas que impliquen saberes específicos de las disciplinas y lenguajes artísticos, y a su vez, propongan experiencias de análisis y disfrute de diversos hechos artísticos.

El Arte, en todas sus disciplinas, es un modo de conocimiento que, a través de la poética y la metáfora, brinda la posibilidad de múltiples lecturas del mundo que nos rodea. La metáfora como figura retórica y recurso estilístico propone la transformación de un objeto en otro, a través de un "juego" simbólico del lenguaje que sustituye por asociación o analogía un elemento por otro en una misma estructura. Cuando esos nuevos signos y recursos estilísticos son organizados en un sistema con principios y reglas, aparece la poética².

En el quehacer artístico entran en juego distintos procesos cognitivos, como la percepción, la creatividad, la abstracción, la deducción y síntesis, entre muchos otros. Así cuando el sujeto opera sobre el Arte como lenguaje, saber y experiencia, conoce, ordena y jerarquiza, puede producir hechos u objetos artísticos y culturales que reflejan la interacción con el medio, y a su vez, permite comprender y valorar a los otros sujetos y lo que ellos producen. De allí la apuesta por el trabajo con la metáfora y la poética.

El proceso de creación artística entonces, permite la implicancia total del sujeto en la búsqueda de sentido para la construcción del saber. Esto supone el desarrollo de habilidades, tales como la capacidad de apertura de uno mismo y hacia los demás, la dimensión simbólica y comunicativa que se posee, y el capital emocional. La expresión artística planteada como acción lúdica, proceso de simbolización y fiesta participativa es dónde se recupera la comunicación activa como alianza inseparable entre la estética y la

-

² A grandes rasgos, la poética es una disciplina cuyos principios generales, conceptos calves describen, analizan y clasifican las obras de arte en todas sus disciplinas y lenguajes.

educación. Es en este marco donde es importante sostener los vínculos con las familias y estrechar lazos con la comunidad. Los mundos y necedidades de construcción subjetiva de las infancias comienzan a ampliarse de manera exponencial y resulta necesario acompañar este proceso de reconocimiento e inscripción cultural desde las escuelas y propuestas formativas.

Para el nivel secundario, se apuesta a desarrollar actividades y propuestas que impliquen al arte como objeto de conocimiento, y permitan profundizar en algunos saberes y conceptos claves de sus lenguajes para poder crear y producir con esas herramientas.

El Arte, como elemento constitutivo de la Cultura, se cristaliza como componente básico de la educación integral de las personas. Entendido como objeto de conocimiento puede ser enseñado y aprendido desde el hacer, el pensar y el sentir. A través del acercamiento a la multiplicidad de prácticas y saberes que ofrecen las distintas disciplinas artísticas, los/as adolescentes y los/as jóvenes potencian en ellos el reconocimiento de la identidad propia y cultural, la apertura a diversos modos de pensamiento, la promoción del pensamiento crítico, el fortalecimiento de la percepción estética y el despliegue de múltiples herramientas creativas para la producción de discursos propios. Para esto, resulta necesario generar experiencias que impliquen desplegar acciones con la percepción y la creatividad; la atención, la concentración, la agilidad mental, la abstracción, la deducción, la memoria, entre muchos otros.

El Arte como discurso, como saber es interdisciplinar y flexible, aunque las tradiciones estéticas, ideológicas y de técnicas de producción y ejecución muchas veces no lo son. Cada disciplina artística posee un cuerpo de conocimientos específicos, donde los signos producidos a través de los distintos modos de representación se constituyen en lenguaje. Enseñar a pensar, imaginar, hacer y disfrutar del teatro, la danza, la música, las artes visuales, la literatura, entre otros lenguajes artísticos permite promover en los adolescentes y los jóvenes un horizonte simbólico amplio, rico en posibilidades creativas y de expresión del ser, extenso en las oportunidades que brinda para el conocimiento específico de lenguajes codificados para el ejercicio de la ciudadanía.

Los sujetos de este tramo de la educacion obligatoria, empiezan a transitar un camino por completo diferente del tramo anterior. A la par, estos sujetos transitan también cambios subjetivos y personales que devienen en nuevas percepciones del mundo cercano, de las personas de su entorno y de su reconocimiento de "sí mismo". Alrededor de este último punto, la construccion y el ejercicio de la ciudadanía, gira la necesidad de pensar los vínculos entre las familias, las escuelas y la comunidad para acompañar el reconocimiento de los sujetos de la educación secundaria como parte integrante de un conjunto social más amplio y el ejercicio de su ciudadanía como forma de inscripción de transformación social.

La experiencia como puente para sostener el "deseo de saber"

Para Jorge Larrosa, la experiencia, cuando los participantes se lo permiten, los forma y los transforma, modifica el lenguaje, los lleva a sus límites. Esto permite traspasar, agrandar, incorporar, enriquecer, generar nuevas dimensiones para la construcción del saber. Cuando la experiencia se constituye como situación de aprendizaje, vivenciada y potenciada a partir de la percepción y la sensibilidad, se consolida como aprendizaje perdurable. Esto implica motorizar estrategias de enseñanza que les permita a los niños, niñas y jóvenes tener oportunidades para disfrutar el conocer, el aprender y el saber.

Así las Artes ofrecen a todos los involucrados una manera de conocer porque les habilita las condiciones para que despierten al mundo, además de generar los recursos para experimentar el alcance y la variedad de la receptividad y la sensibilidad. (Eisner, 2004.) Según este autor, la capacidad de crear la forma de experiencia estética requiere el desarrollo de la capacidad de imaginación y la vivencia de experiencias saturadas de emociones. Así, construir conocimiento, y consolidarlo en un aprendizaje

Área Políticas Socioeducativas 2017

Documento de trabajo

significativo requiere no sólo del desarrollo de un saber en particular, sino también de una fuerte ancla en la experiencia, en el registro de lo vivido.

Así para la construcción del saber artístico, las experiencias que se propongan englobarán los tres ejes que construyen a las distintas disciplinas artísticas: apreciación/percepción, exploración/producción y contextualización, reside en la implicación de las capacidades de sentir, hacer y pensar. Generar oportunidades para que "la experiencia" tenga lugar, es el desafío de este material y sus propuestas con el lenguaje artístico.

Algunas orientaciones para la realización de proyectos, estrategias y actividades ligadas al Arte, sus lenguajes, sus prácticas y sus posibilidades en los tres niveles de la educación obligatoria

Teatrales Tradicionales del Teatro Argentino

JUEGOTECAS
¡A jugar se ha dicho! Intervención del patio o espacio para el recreo de la Institución Educativa
EXPRESION CORPORAL: ACERCAMIENTO A LA DANZA Y AL TEATRO El arte de saber mentir. Puesta en escena sobre texto literario.
ACERCAMIENTO A LA MUSICA Y LA EXPRESION MUSICAL
"Mi cultura, mi música, mi cuerpo". Percusión corporal, juegos rítmicos/corporales y canciones infantiles
EL ARTE DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA: LA LITERATURA Y LA CREACION DE UNIVERSOS IMAGINARIOS
Entre letras y palabras, estamos jugando. Juegos para comenzar escribir y leer.
Entornos cercanos. Paísaje Sonoro
TEATRO
La vida es una obra de teatro. Puesta en escena sobre textos literarios. El mito, origen del teatro. Puesta en escena sobre textos literarios.
ARTES PLÁSTICAS
Caminando juntos. Libro de artista. Historias en escena. Instalación artística
AUDIOVISUALES/MULTIMEDIALES
¡Así no! Construcción y Presentación de Smartmobs.
Decir sin palabras. Construcción y Presentación de Flashmobs
Anexo: Propuestas de Actividades sobre Radio Teatro, Sainete y Grotesco: Resignificación de Prácticas

JUEGOTECAS.

"Los niños son las bases del futuro del mundo... Han jugado a través de todos los tiempos y en todas las culturas...El juego es comunicación y expresión, combinando pensamiento y acción, da satisfacción y sensación de logro...El juego es una forma de aprender a vivir, no un mero pasatiempo"

El juego es un elemento fundamental para el desarrollo de las personas, imprescindible para el crecimiento; ya que es ese impulso primario que estimula a los niños y las niñas desde la infancia a descubrir y explorar el mundo; también es la manera concreta y visible con que las Culturas a partir de las diversas maneras de jugar. La acción de jugar es una actividad libre y espontánea, fuente inagotable de placer y alegría, que permite el crecimiento armónico del cuerpo, la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad. Jugar no es simplemente manipular un juguete Las principales características que definen a una actividad o una situación como juego son: placer, libertad, acción, ficción, seriedad y esfuerzo.

El espacio de "juegoteca" como dispositivo, posibilita la articulación entre los diferentes actores intervinientes en el proyecto socioeducativo en vinculación con la comunidad, las familias y la escuela. Este dispositivo propicia el aprendizaje de saberes artísticos y culturales, además del desarrollo de habilidades corporales, cognitivas, emocionales y sociales mediante actividades lúdicas y culturales. Se trata de un espacio construido colectivamente de participación libre, en un tiempo determinado para el encuentro y el disfrute con la presencia de adultos referentes que direccionen la propuesta.

Enseñar a jugar es enriquecer las experiencias de los niños y las niñas, y es habilitar el espacio y el tiempo para crear, recrear, construir, reconstruir, ordenar y combinar diferentes formas de la subjetividad, a partir del acercamiento y la convivencia con los otros, desplegando potencialidades, destrezas y habilidades.

OBJETIVOS:

- Construir espacios lúdicos, pedagógicos recreativos, que permitan el encuentro y la participación entre niños-niñas, familias y adultos referentes; promoviendo la comunicación y el respeto mutuo; así como propiciar la articulación con la comunidad, gestionando acciones con otras propuestas e instituciones educativas con áreas de salud, deporte, arte, etc.
- Alentar el juego como manifestación cultural incentivando su presencia en las actividades cotidianas, acercando a los niños y las niñas las diversas maneras de juego: heurístico, simbólico, de construcción y de reglas o instrucciones; y propiciando las diferentes alternativas para el placer y el disfrute por el juego.

Caja de herramientas:

Construcciones de juegos y juguetes: Por medio de la exploración de los diferentes elementos los/as niños/as juega y ejercita sus habilidades manuales, desarrollan las nociones de: espacio-tiempo, tamaño-peso, y tienen la oportunidad de crear, combinando fantasía y realidad. La exploración y conocimiento de los diferentes recursos, es la esencia para poder crear, expresar, comunicar, representar, producir, entre otras acciones. Por ejemplo: el uso de materiales descartables (diarios, botellas, etc.) puede ser empleada para representar y sustituir objetos en los juegos de roles u otros.

-

³ Asociación Internacional por el Derecho de Niño a Jugar. Declaración (1977)

Restauración de juguetes: A través de la recopilación y recuperación de objetos y materiales en desuso volverles a otorgar su finalidad lúdica con intencionalidad pedagógica

Juegos tradicionales: Revalorización y Re-significación. A través de relatos recuperados de las familias (padres, abuelos, tíos etc.), realizar la invitación para transmitir a los niños/as aquellos juegos, canciones, cuentos y rituales lúdicos que fueron significativos en la infancia (ej.: pan y queso, mesta, la payana etc.)

Recursos Materiales: juegos didácticos, materiales de librería, libros de cuento, objetos lúdicos en desuso, proyector, pantalla, sonido.

Propuesta de Actividades.: ¡A jugar se ha dicho! Intervención del patio o espacio para recreo de la institución educativa

Para fomentar, potenciar y fortalecer el vinculo escuela, familia y comunidad generar la Intervención del patio de la escuela, que habilite y amplíe la posibilidad de juego en la institución, así como también el vínculo de pertenencia institucional por parte de las familias.

- 1. Convocar a las familias: crear un clima distendido, generar una atractiva invitación, en donde todos los participantes se sientan protagonistas, tanto los niños como las familias. Para ello proyectar para la jornada actividades que propicien la participación de todos.
- 2. Cada adulto y joven participante logre recordar, enunciar y/o escribir algún juego tradicional. Si deseas proyectarlo como una propuesta lúdica, propiciar una ronda junto con los niños y las niñas de nivel inicial, donde sean invitados a pensar en familias o con el compañero de al lado del circulo para luego colocarlo en una caja y/o sombrero.
- 3. Para generar un listado, al menos de 10 juegos tradicionales recordando las pautas y reglas para ser jugados, extraer de la caja y/o sombrero y compartir entre todos lo propuesto. Algún participante quizás recuerde el nombre del juego, pero no sus reglas, otro quizás sepa cómo se juega y no el nombre, para ello tener disponibilidad de elementos tecnológicos para la búsqueda de la información.
- 4. Con el recurso material necesario (pinceles, pinturas, diarios, neumáticos, etc.), proyectar la intervención del espacio de la institución educativo. Para esto resultaría interesante construir un plano o mapa del espacio a intervenir, en donde cada juego del listado construido tenga su lugar. Ejemplos: Dibujar y pintar "La Rayuela" en el playón, en algún rincón escribir las reglas con palabras e ilustraciones; intervenir una pared con la letra de la canción "arroz con leche", utilizar neumáticos interviniéndolos de manera creativa para jugar al "pato ñato", así como también escribir canciones para saltar a la soga en forma de caligramas. (definición en el ítem de Artes Plásticas).
- Terminar la producción, presentar los distintos juegos tradicionales donde los adultos y jóvenes participantes jueguen y expliquen las pautas de la forma para ser jugados a los niños y las niñas de nivel inicial.
- Después del paso por los distintos juegos en forma de "posta". Para el cierre de la propuesta resultaría interesante incluir canciones acumulativas o de rondas y/o redondear con algún cuento narrado.

Lecturas ampliatorias

- Öfele, María Regina. "Los Juegos en la República Argentina" (2009). http://www.instituto.ws
- Monk, Sebastián. "Nuevas Canciones para niños sin sueño" Música para Escuchar y Bailar. Nivel Inicial. Material Discográfico. Ministerio de Educación.
- Textos: "Lecturas para encontrarnos" Plan Nacional de Lectura. Ministerio de Educación.

EXPRESION CORPORAL: ACERCAMIENTO A LA DANZA Y EL TEATRO

"La Expresión Corporal, como lenguaje artístico, posibilita un proceso de comunicación no verbal en el cual los gestos y movimientos de cada niño, al iniciarse en la danza del modo más natural posible, se convierten en los recursos priorizados para hablar; y contar sensaciones y emociones" ⁴

Los niños y las niñas se expresan en acto, la expresión sólo es creadora cuando se encuentra en comunicación con los demás. El desarrollo de la expresividad requiere ser conscientes que son protagonistas, sujetos del propio aprendizaje, participantes, constructivos y transformadores.

La expresión corporal es quizás el lenguaje más natural que utilizan desde los primeros momentos de la vida. Desarrollarla, ejercitarla y potenciarla, permite que vayan construyendo la idea del mundo y de cada uno como sujetos. Mediante las percepciones, la recepción de las distintas sensaciones recibidas a través de los sentidos (visuales, táctiles, olfatorias, cenestésicas, kinestésicas, auditivas y gustativas), la capacidad perceptiva se va perfeccionando. A través del juego, la acción y el movimiento les permiten los niños y las niñas desarrollar las potencialidades y así actuar en el mundo.

La expresión corporal permite la libre expresión, la interpretación de la realidad, el conocimiento del entorno, el aprendizaje de reglas, la construcción de la propia identidad, la imaginación y el lenguaje. También habilita la exteriorización de pensamientos, sentimientos, asumiendo distintos roles y respetando al otro. Habilitar el paso del juego libre al organizado, de búsqueda y exploración individual, grupal y social, es el puente entre la realidad y la imaginación.

Objetivos:

Generar los espacios para el desarrollo y el conocimiento del esquema corporal, por medio de
actividades y estrategias que permitan el acercamiento desde la expresión corporal al teatro y
la danza; desplegando las posibilidades del movimiento y la acción del cuerpo a partir del
fortalecimiento de la expresión, la comunicación, la imaginación y creatividad, y la exploración
del entorno y del contexto, desde el juego heurístico, de construcción, simbólico, de reglas.

Caja de herramientas:

Juegos Dramáticos: Prácticas y actividades lúdicas donde la finalidad es la construcción de ficción, donde aparezcan el desdoblamiento y la simbolización. Ya que simbolizar es establecer un puente entre la realidad y la imaginación, y desdoblar es la conciencia de ser uno siendo otro. Este dispositivo propicia en los participantes; el lenguaje, la socialización, la autonomía la cooperación y el trabajo en equipo; permite la reconocimiento y la compresión del cuerpo (cada parte del mismo: piernas, brazos, cabeza, etc.); y potencia el desarrollo psicomotor y el movimiento espacial (lateralidad, desenvolvimiento). Por ejemplo: representar un cuento mediante la imitación de secuencia de gestos, acciones y movimientos

⁴ Woolfson, R. "El lenguaje corporal de tu hijo" (1996) España.

corporales. La finalidad de este dispositivo no es la presentación en público, sino la construcción de la representación.

Pantomima/Mimo: Designa el arte que emplea el gesto como único instrumento de expresión. Es una de las formas de la expresión corporal en la que existen gestos preestablecidos, aunque su lenguaje es universal. A la persona que la representa se la denomina mimo y al conjunto de acciones representadas pantomimas.

Teatro de títeres: Permite manifestar sentimientos así como representar hechos cotidianos. Cada títere se convierte en lo que el niño desea, le brinda la oportunidad de crear con su mente y sus manos; por ello sus posibilidades socioeducativas son numerosas. Los títeres son muy valiosos en el desarrollo verbal, en la expresión del niño, en el desarrollo de la imaginación y la creatividad, como así también en el desarrollo psicomotor.

Teatro de sombras con/sin marionetas: Consiste en la manipulación de siluetas sujetas con palo, que se colocan detrás de una pantalla o sábana extendida y son proyectadas en ella con un foco ubicado detrás de la misma. Dicha actividad también puede producirse con siluetas desde el propio cuerpo. Esta técnica favorece la orientación espacial, la coordinación motriz y la expresión corporal.

<u>Recursos Materiales</u>: vestuario, maquillaje, luces, telas, hilos, títeres, elementos de librería y mercería, telas, proyector, pantalla, sonido.

Propuesta de Actividades: "EL ARTE DE SABER MENTIR" Puesta en escena sobre textos literarios.

- Seleccionar texto del material bibliográfico sugerido ("Crecer en Poesía", "Colección LA PAMPA LEE", "Lecturas para encontrarnos")
- 2. Lectura en voz alta y/o dramatizada o narrar a los niños y niñas de nivel inicial. Para esta consigna resultaría propicio invitar algún narrador de la comunidad, así alguno adulto mayor que disfrute de la lectura.
- 3. En círculo, en forma de "ronda", registrar los elementos del relato /estructura dramática a través de formular las siguientes preguntas: ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde están? (Entorno, tiempo y espacio) ¿Cuál es el problema de la historia?
- 4. Registrar las repuestas en forma de ilustraciones realizadas por los niños y las niñas, secuenciarlas como episodios de una historieta.
- 5. Para imitar y representar la secuencia de movimientos y acciones del relato.
- 6. Ensayar (Repetir), incorporar sonidos (con cotidiáfonos, objetos sonoros y/o audios grabados), agregar objetos que funcionen como vestuario y/o utilería para caracterizar a los niños y niñas como personajes. Para la construcción del vestuario y la utilería resultaría interesante propuesta generar una convocatoria a las familias, donde a partir de la realización de un taller se produzca los elementos necesarios para la puesta en escena (momento ideal para resignificar elementos en desuso de cada uno de los hogares, organizado una colecta previa). A partir de la construcción de la representación como una acción colectiva cobra valor institucional y comunitario. Así se transforma la poesía y/o cuento en una puesta en escena, potenciando el acercamiento a la lectoescritura, importante aporte para los niños y las niñas de este nivel
- 7. Proponer el cierre y presentación de esta actividad en la vereda de la escuela/o en la plaza más cercana, recorriendo con el grupo de estudiantes, ya caracterizados cada uno con su personaje unos 30 minutos antes, en las veredas cercanas a la escuela y con palmas y distintos elementos sonoros, invitar a

los vecinos a conocer el cierre de esta propuesta. O también convocar a la comunidad y otras instituciones del ámbito comunitario a presenciar e intervenir en una jornada especial donde se muestre la producción de varias propuestas artísticas (música, artes visuales, etc.) donde la puesta en escena realizada por los niños y las niñas de inicial sean el cierre de la jornada, empoderándose como protagonistas de la propuesta.

Materiales de lectura sugeridos para desarrollar estas actividades

- GAMBA STELLA MARIS "Pirucho y Perico Cantantes" Colección LA PAMPA LEE. Plan Nacional de Lectura (2014). Ministerio de Educación.
- COLASANTI MARINA "Un amigo para siempre" "Del tamaño de un hermano". Lecturas para encontrarnos. Plan Nacional de Lectura (2015). Ministerio de Educación.
- Crecer en poesía. Poemas para nivel inicial y primer ciclo del nivel primario. Plan Nacional de Lectura (2015) Ministerio del Educación.

ACERCAMIENTOS A LA MÚSICA Y LA EXPRESIÓN MUSICAL

"La música es una de las cosas que puede salvar al mundo, porque un hombre que busca y encuentra y se solaza horas y días y años y años luz, a través de generaciones, con la belleza, ¿qué otra cosa puede querer que un mundo mejor?" Atahualpa Yupanqui

El cuerpo es el primer instrumento rítmico, tímbrico y dinámico para crear sonidos y ritmos, por lo que la música ocupa un importante lugar en la vida de las comunidades y en la construcción histórica del pensamiento humano. Como manifestación, espectáculo, encuentro social, patrimonio cultural, vehículo de sentimientos y discurso que porta la pluralidad de interpretaciones acerca del mundo, ella ha representado siempre una expresión humana y compleja valorada por la sociedad.

La percusión corporal como técnica, posibilita el desarrollo del sentido rítmico, el conocimiento de saberes musicales, el desarrollo de destrezas necesarias para la coordinación de movimientos, la improvisación, la introducción de grafías no convencionales y la lectura de grafías rítmicas convencionales con el cuerpo, la comunicación; así como el seguimiento de una audición musical acompañando el pulso y el ritmo. Llegar al saber musical desde esta práctica, se podría recuperar ritmos y canciones de pueblos originarios de América Latina u otros.

OBJETIVO

 Habilitar espacios en donde a través de actividades y experiencias que involucren a la música como lenguaje artístico, hecho cultural y manifestación social, donde participen los niños y las niñas de nivel inicial, las familias y la comunidad. Así los participantes de estos espacios logren reconocer y desarrollar la expresión corporal y musical, a partir la exploración sobre los diferentes sonidos, imágenes y movimientos, como elementos de descubrimiento, representación, comunicación, expresión de ideas, pensamientos y sentimientos.

CAJA DE HERRAMIENTAS:

Proponer actividades que impliquen comunicarse por medio del lenguaje musical, explorando de las posibilidades sonoras que le ofrece del propio cuerpo: experimentar y producir de sonidos (palmas, zapateo, aplausos percutir, golpear, raspar, soplar, silbar, etc.), indagar sonidos de la voz y de timbre (altura - intensidad – duración - sonido – silencio), A través de los siguientes juegos/actividades lúdicas:

- Juegos de silencio (por contraste de silencio).
- Juegos de orientación frente al sonido y juegos gráficos con el sonido (Partitura analógica)
- Recreación de diferentes paisajes sonoros que rodean al niño: del entorno (natural) y tecnológicos (creados por el hombre).
- Corporización de ritmos: movimientos corporales en el espacio con diversos estímulos.
- Juegos y rondas (tradicionales y no tradicionales y juegos de imitación, destreza y dramáticos.

Proponer actividades que impliquen comunicarse por medio del lenguaje musical, explorando de las posibilidades sonoras que le ofrece del propio cuerpo con el entorno y los objetos: potenciar la discriminación auditiva y el movimiento como lenguaje personal - social a través del cuerpo. A través de los siguientes juegos/actividades lúdica:

- Búsqueda de instrumentos convencionales y no convencionales en el contexto.
- Conocimiento, diálogo y producción de instrumentos no convencionales: cotidiáfonos.
 Realizar el taller de elaboración con los padres. Armar el rincón de música con lo producido.
- Utilización de los instrumentos tradicionales y elaborados por el docente, niño, familia (imitación, improvisación y creación). Banda rítmica: realizar diversos sonidos con los instrumentos musicales, secuenciarla para jugar al armado una orquesta musical entre todos.

Construcción de cotidiáfonos: Pequeños Luthiers

Los sonidos comunican situaciones concretas o permiten evocarlas, ordenan realizar tal o cual acción, trasmiten y provocan sentimientos, son portadores de mensajes que entendemos, de los que somos receptores o emisores. Los sonidos nos rodean en todo momento y en todos los ámbitos en los que nos desenvolvemos. Han estado presentes y hemos tenido contacto con ellos inclusive antes de nuestro nacimiento.

Cotidiáfonos fue el nombre elegido para designar a instrumentos sonoros realizados con objetos y materiales de uso cotidiano, de sencilla o innecesaria construcción específica, que producen sonido mediante simples mecanismos de excitación." De la confección de instrumentos sencillos podemos llevar a cabo el reciclado de materiales, contenido de ciencias naturales, ya que encuentra en los materiales de uso cotidiano una fuente inagotable de recursos si la búsqueda se realiza con nueva mirada y oídos atentos.

El cuerpo siempre ha sido un instrumento musical: golpes en el suelo con los pies, batir palmas, chascar dedos, silbar. Y los elementos cotidianos, los que habitualmente nos rodean, han sido los primeros elementos musicales: piedras, huesos, caracolas, semillas.

Pues con estas ideas básicas y con estos verbos: soplar, frotar, rasguear, pulsar, golpear, sacudir... vamos a hacer nuestros cotidiáfonos.

Objetivos:

- Familiarizarse con los elementos del lenguaje musical mediante el juego espontáneo e intuitivo
- Explorar las posibilidades que cada uno pueda realizar a través de su cuerpo usando sonidos musicales.
 - Discriminar auditivamente los sonidos que producen cada uno de los instrumentos.
- Propiciar la imaginación y la fantasía a través de la música.

- Reconocer auditivamente las familias instrumentales de la orquesta y conocer los Instrumentos musicales que las integran.
- Construir colaborativamente cotidiáfonos con las familias tutores.
- Realizar sonidos con los instrumentos.
- Socializar las producciones musicales y las construcciones de los instrumentos.

Recursos Materiales: equipo de música y computadoras, conexión a internet, aplicaciones de la computadora específicas para los juegos, proyector, pantalla, sonido, instrumentos musicales.

Propuesta de actividades. Mi cultura, mi música, mi cuerpo. Percusión corporal, Juegos rítmicos/corporales y Canciones Infantiles.

- 1. Antes de dicha propuesta invitar a las familias a recordar y recuperar las canciones de la infancia. A través de distintas entrevistas a adultos que conformen el entorno familiar y/o cercanos, descubrir cómo eran las letras y las melodías de dichas canciones.
- Elegir distintas canciones infantiles tradicionales y/o de pueblos originarios (por ejemplo, Cu-cu
 Cu-cu; la cucaracha, que llueva que llueva, la farolera, Martín pescador, entre otras).
 Representar y/o percutir con distintas partes del cuerpo, así como reproducir y/o imitar las
 diferentes melodías fonando vocales y/o silbidos.
- 3. A partir de la lectura de poesías de "Crecer en poesía", generar nuevas canciones a partir de letras construir del juego y distintas sonorizaciones con objetos y/o cotidiáfonos. Con el material producido armar un repertorio en forma de espectáculo musical.
- 4. Como cierre de esta propuesta lo invitamos gestionar espacios de intercambios con otros programas socio comunitarios, así como también un momento para compartir con actividades donde asistan adultos mayores. Donde los niños y las niñas de nivel inicial presenten el repertorio musical elaborado con producción propia y con canciones tradicionales infantiles para que los adultos recuerden y revivan su propia infancia. Ejemplo: invitarlos a cantar junto a los niños y las niñas haciendo una ronda gigante, así como también bailar el carnavalito entre todos.

<u>Recursos Materiales</u>: materiales descartables, cuentos musicales, equipo de música y computadoras, conexión a internet, aplicaciones de la computadora específicas para los juegos, proyector, pantalla, sonido, materiales de librería.

EL ARTE EN LA LECTURA/ESCRITURA: LA LITERATURA Y LA CREACIÓN DE UNIVERSOS IMAGINARIOS

"La literatura es una de las producciones humanas más importantes para la formación de los niños, pues su materia es la palabra, el pensamiento, las ideas y la imaginación-exactamente aquello que distingue o define la especificidad de lo humano-." 5

La literatura forma parte del Arte que, a su vez, integra otro espacio más amplio, que es la cultura humana. Ya que en épocas en las cuales la escritura era para unos pocos, los pueblos manifestaban sus

_

⁵ Novaes Coelho, Nelly "A literatura infantil, Historia, teoría, análise, didática" (2000) Ed.Moderna, Sao Paulo.

creencias, sus valores, sus costumbres, en forma oral a través de relatos sobre los antepasados, para transmitir recuerdos por medio de cantos que acompañaban ciertos ritos. Todo lo contado era compartido entre adultos y niños indistintamente. Los niños y las niñas en el nivel inicial traen experiencias como oyente de relatos cortos, de canciones y de versos contados por la familia. El vínculo con lo literario, iniciado de manera temprana a través de los primeros contactos con la palabra poética (canciones de cuna, arrullos, rimas, etc.), seguido por otras experiencias (escuchar relatos o dar vida a un títere) conforma un bagaje importante para el acercamiento y la apropiación de la lectoescritura como futuro lector y productor de manifestaciones literarias. Son importantes las posibilidades que se abren en cuanto a la expresión y a la creatividad vinculadas con la literatura, ya que se ponen en juego una gama de procesos en los que intervienen el pensamiento crítico, la sensibilidad, la reflexión, las emociones y las sensaciones, el conocimiento, la imaginación entre otros.

OBJETIVO

Generar espacios de apertura para experiencias y prácticas que se centralicen en el
conocimiento y el disfrute de la literatura como saber artístico, hecho social/comunicativo y
manifestación cultural. Que actividades y propuestas propicien:_la adquisición, el uso y el
desarrollo paulatino del lenguaje; la apropiación de manera lúdica y creativa del lenguaje para
expresar fantasías, emociones y sensaciones, a través de la construcción de ficción; y la
configuración de bases sólidas que forjen a un futuro lector competente, sensible y crítico.

CAJA DE HERRAMIENTAS

Lectura en voz alta y expresiva, actividades lúdicas y juegos que involucren los siguientes tipos textuales: coplas, adivinanzas, villancicos, trabalenguas, fábulas, cuentos de hadas y otros. Narrar, representar, cantar, imitar con coplas (canción popular), poesías disparatadas, villancicos (canciones navideñas), trabalenguas y adivinanzas les permite a los niños y las niñas experimentar con el lenguaje a través del juego sonoro, que no sólo los divierte, sino que además los ayuda a expresarse, a enriquecer el vocabulario y los anima a crear a partir de los modelos.

Propuesta de actividades: Entre letras y palabras, estamos jugando. Juegos para comenzar a escribir y leer

Estas actividades son interesantes para encontrarse con las familias en la escuela, en una jornada temática, y pueden motorizar los acercamientos e intercambios entre generaciones. Los más pequeños con los adultos mayores, o bien para generar trabajo colectivo entre agentes comunitarios, familia y docentes con un objetivo educativo más amplio.

Contar, cantar, recitar: acciones con las que los niños y las niñas pueden jugar con las palabras. Se enriquecen con el acompañamiento del cuerpo, cambios en los tonos de voz y el uso de instrumentos musicales como toc- toc, maracas, platillos, etc. Ejemplos:

- Todos colocados en ronda, en círculo, en primera instancia cada participante dice su nombre mientras el resto del grupo lo imita en forma de espejo. Luego agregar al decir un gesto o movimiento, cada nombre se encontrara representada con un movimiento al decirlo para continuar imitando, para que en tercera instancia todos los participantes canten el nombre con el movimiento construido. Excelente oportunidad para el desarrollo de las habilidades de memoria y atención.
- La Tía Juanita: Para recordar e imitar las acciones cotidianas (cepillarse los dientes, tomar la leche, vestirse etc.). Presentarle a los niños y las niñas a la "tía juanita" (apelando a la creatividad de cada adulto referente, solo la pueden describir o utilizar un muñeco y/o títere). En primera instancia decir la "tía juanita se despierta así" (movimiento de desperezarse y/o bostezo), los niños y las niñas imitaran en forma de "espejo" la acción. Luego cada uno de ellos

propondrán una acción de la vida cotidiana para ir imitar y sumando a la secuencia. Esto puede realizarse en forma de tren o ronda. Queda más o menos así: "La tía juanita se despierta así, se lava los dientes así, toma el te así, etc."

Títeres: Representar a partir de fábulas y cuentos de hadas con títeres, marotes (títeres gigantes) y/o muñecos. Para ello requiere que explorar con distintos muñecos y/o títeres, o también construirlo. Narrar o leer una historia por parte del adulto referente o integrante de la familia invitado. Construir entre todos la secuencia de acciones del relato o trama, para luego representa con los títeres y/o objetos. También resuelta interesante cuando se recuerda entre todos cuentos tradicionales (o también películas animadas), donde la forma de representar es la acción de dibujar y/o en un rota folio o hojas grandes parte de una historia en forma de episodios y para luego contarla entre todos en forma de historieta.

Cuento Disparatado: Colocar en una caja imágenes de personajes de los cuentos tradicionales más conocidos, con la consigna "todos esos personajes forman de la misma historia". Imaginar y decir manera oral. Registrar en un afiche las ideas que vayan surgiendo con la ayuda de los adultos participantes. Al finalizar la creación del relato, verbalizar la producción colectiva.

Baúl de Personajes: Colocar en una caja grande y cerrada diferentes elementos, como varitas mágicas, sombreros, bastones, anteojos, parches de piratas, espadas, caretas de monstruos, u otros objetos, crear personajes con características otorgadas por el objeto elegido. por ejemplo: un hada (generosa, alegre, protectora, amigable, consejera, etc.)

<u>Recursos Materiales</u>: libros de literatura infanto juvenil (autores varios), mobiliario, almohadones, telas, artículos de librería y de cotillón, netbooks con acceso a intranet.

Material de lectura ampliatorios:

Origlio, Fabricio y otros "Arte desde la cuna" Educación Integral para niños desde cuatro hasta los seis años. 2008. Ed. Nazhira. Bs. As.

Öfele, María Regina "Juego, Cuerpo y Movimiento en la Institución Educativa" http://www.instituto.ws/mro/Juego,%20cuerpo%20y%20movimiento.PDF

Scovenna, Mariano "Definiciones, juegos... ¡Acción!" 2015, Nueva Generación

Díez Navarro, Mari Carmen "Arte en la escuela infantil, Aportes sobre la creación y la libertad" (2015) Novedades Educativas

Vigón Ruffa, Ana Victoria. Vigón Ruffa, María de la Nieves "Arte, diseño y comunicación en el jardín, Ideas para planificar proyectos y secuencias" (2011) Novedades Educativas.

Storms, Ger. "101 juegos musicales, Divertirse y aprender con ritmos y canciones" (2013) Novedades Educativas.

MÚSICA.

La música es la más arcaica de las Artes, está profundamente arraigada en los seres humanos, porque comienza desde el útero materno, así ayuda a organizar y entender el mundo; ocupa un lugar importante en la vida y en la construcción histórica del pensamiento humano. La música y el sonido son parte constante de nuestras vidas. Somos y vivimos rodeados de sonidos que nos permiten reconocernos, ser y ser parte. La música está presente en la cotidianeidad e íntimamente relacionada

con la construcción de la identidad individual y grupal, el sentido de pertenencia y la integración comunitaria.

La música es un lenguaje que permite acceder a saberes específicos. En el caso de la música las interpretaciones son múltiples y dependen de quien escuche, ejecute o componga. Como manifestación, espectáculo, encuentro social, patrimonio cultural, como discurso porta una pluralidad de sentidos e interpretaciones acerca del mundo. La Música representa una expresión humana y compleja altamente valorada por la sociedad. Al constituirse en bien cultural constituye un aporte valioso para el desarrollo integral porque el discurso musical posee un lugar de relevancia como producción simbólica y compleja; posibilita la comunicación, supone la interacción social a través del habla, la escucha, la creación, la improvisación, la lectura y la escritura musical.

OBJETIVO

• Generar espacios de apertura para experiencias y prácticas que se centralicen en el conocimiento y el disfrute por la música como saber artístico, hecho social/comunicativo y manifestación cultural. Que estas actividades y propuestas permitan la exploración sobre las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación, comunicación, expresión de ideas y sentimientos, desde la participación en los juegos grupales que enlacen el movimiento del cuerpo, mímica y percusión corporal aportando los vínculos entre los participantes; la conformación de grupos de canto colectivo u orquestas; y la recuperación y la resignificación de manifestaciones culturales generando la participación de los estudiantes y sus familias.

CAJA DE HERRAMIENTAS

Percusión corporal: Juegos corporales y Canciones Infantiles. La percusión corporal es una técnica basada en utilizar el cuerpo como instrumento rítmico, tímbrico y dinámico para crear sonidos y ritmos. Posibilita el desarrollo del sentido rítmico; el conocimiento de saberes musicales; el desarrollo de destrezas necesarias para la coordinación de movimientos; la improvisación; la introducción de grafías no convencionales y la lectura de grafías rítmicas convencionales con el cuerpo; la comunicación; así como el seguimiento de una audición musical acompañando el pulso o el ritmo. En esta propuesta en particular, se podría recuperar ritmos y canciones de pueblos originarios de América Latina.

En un primer momento se partirá de la elección de canciones infantiles tradicionales y/o de pueblos originarios (por ejemplo, Cu-cu Cu-cu; la cucaracha, que llueva que llueva, la farolera, Martín pescador, entre otras), a partir de juegos de percusión corporal se representaran y reproducirán las diferentes melodías. Desde este punto, se busca la creación de nuevas letras en relación a temáticas de interés. Por último, se construirá un juego a través de movimientos que se encuadren con la letra y melodía.

Recursos Materiales: proyector, pantalla, sonido, elementos de librería, computadoras.

Creación de Melodías y Letras Propias: Partiendo de la exploración del cuerpo como instrumento, la imitación de diversos melodías (con diversas formas de fonación y las secuencias rítmicas; y el reconocimiento del abanico de géneros musicales existentes; y a través de técnicas de improvisación con instrumentos convencionales y/o no convencionales (cotidiáfonos).

Construcción de Paisajes Sonoros: El término "paisaje sonoro" representa a todo el continuo de música, habla, ruido, incluyendo los sonidos sintéticos y el silencio. Aborda al ser humano y su relación con lo audible como campo de estudio. El ser humano no es el objetivo de los estímulos, sino el intérprete del mundo perceptivo. Raymond Murray Schafer (1933) es una figura de referencia en el mundo musical, sobre todo en la vertiente de la ecología del sonido, la escucha y del estudio del llamado "paisaje

sonoro". El primer estudio de ecología sonora de Schafer describió el "horizonte audible" y la historia acústica de Vancouver, el medio ambiente cotidiano y musical, los sonidos de la naturaleza, los recuerdos sonoros. Los silbatos de los ferrocarriles canadienses con sus ritmos y acordes se constituyen en rasgos sonoros, componentes inconfundibles de la identidad acústica del lugar y, al mismo tiempo, un documento ecológico del pasado de la ciudad. La pedagogía musical y sonora, los medios y una sociología cotidiana, arquitectura y urbanismo, geografía humana, etnología y bioacústica, fueron abordados por la ecología acústica, los que a su vez la modificaron con el objeto de estudio. Así se puede determinar como proceso de aprendizaje, fortaleciendo sentido de la audición y potenciando la discriminación auditiva; como discurso social e interpretación de mundos sonoros vivos, que a través de la composición con paisajes sonoros acceden a un "escenario de ensayo", para volver a influir como diseño en la cotidianeidad del oído; y en la audición musical en el espacio particular de la cultura audiovisual

Propuesta de Actividades: Poesía en acción. Percusión corporal, Juegos rítmicos/corporales y Canciones Infantiles.

- 1. Explorar y percutir con distintas partes del cuerpo, así como reproducir y/o imitar las diferentes melodías fonando vocales y/o silbidos, son distintas maneras lúdicas para el acercamiento a la producción musical. Para ello elegir canciones infantiles tradicionales y/o de pueblos originarios (por ejemplo, Cu-cu Cu-cu; la cucaracha, que llueva que llueva, la farolera, Martín pescador, entre otras) como disparadores de la propuesta. También resulta interesante para el momento de exploración el acercamiento a repertorio de música afro americana, así como canciones de trovadores latinoamericanos.
- 2. A partir de la lectura de "Crecer en poesía", seleccionar aquellas poesías despierten el interés de los participantes con la finalidad de construir canciones con dichos textos. Generar melodías y secuencias rítmicas son algunas acciones para transformar las poesías en nuevas canciones. Para ello apoyarse en juegos rítmicos, y distintas sonorizaciones con objetos y/o cotidiáfonos; así potenciar la construcción de un repertorio propio y jugar al rol de trovador. Se denomina trovadores a aquellos músicos y poetas que componen e interpretan sus propias canciones. Dar las herramientas a los participantes para investigar sobre el origen de los trovadores y actual vigencia enriquecerá la propuesta.
- 3. La construcción de los cotidiáfonos y la selección de distintos objetos sonoros no tradicionales es una interesante oportunidad para invitar a las familias, capitalizando todo lo producido en los dos momentos de la propuesta (percusión corporal y escritura de canciones) en formato de taller.
- 4. A modo de cierre, para consolidar esta propuesta como producción musical invitar los participantes tanto niños y niñas como las familias a aprender las canciones construidas, ensamblarlas con los sonidos obtenidos a partir de los cotidiáfonos construidos, caracterizarse con algunos elementos y jugar al rol de trovadores.

Propuesta de Actividades ENTORNOS CERCANOS. Construcción de Paisaje Sonoro.

- 1. Escuchar con los ojos cerrados, registrar los sonidos, las fuentes emisoras e identificar la distancia donde son emitidos, son las acciones previas para la realización de esta propuesta.
- 2. Invitar a los participantes a registrar con algún soporte tecnológico los sonidos de distintos entornos (aula, plaza, calle, supermercado etc.) y distinguir manera perceptiva las distintas fuentes sonoras. El recurso de TIC y su implementación son imprescindibles para dicha propuesta.

- 3. Recopilar todo el recurso material extraído, construir la producción del paisaje sonoro propio con los/las adolescentes y jóvenes participantes.
- 4. A modo de cierre, proponer una salida por el barrio (o un sector particular de la localidad) con el grupo de estudiantes que participen de esta propuesta para tomar imágenes de la comunidad, elegir una temática en particular (la contaminación ambiental; las infancias en mi pueblo; entre otros) y producir un corto audiovisual que ensamble las actividades de senso-percepción y sus registros sonoros con las imágenes tomadas, y produzcan un sentido en particular. Incorporar voz hablada a estas producciones y la visualización de otros fragmentos audiovisuales que contengan pasajes sonoros e imágenes enriquecería el proyecto y permitiría observar y poder analizar con otros recursos las propias producciones.

TEATRO

"El teatro es eso:

¡el arte de vernos a nosotros mismos el arte de vernos viéndonos!"6

El teatro es una práctica ancestral. En el sentido más arcaico, es la capacidad de los seres humanos de observarse a sí mismo en acción, por lo que son capaces de verse en el acto de ver, capaces de pensar las emociones y emocionarse con los pensamientos. Como acontecimiento poético, ha ido evolucionando conforme fue avanzando la humanidad. Se construye básicamente en el encuentro entre personas que ejercen dos roles distintos: actores y espectadores, donde el sentido del lenguaje es construir y vivenciar ficción desde los distintos planos materiales e inherentes a la escena: el cuerpo del actor, el espacio, el tiempo, la acción, la palabra, entre otros. Por lo que se constituye en fenómeno social y comunicacional, además de cultural por ser un lenguaje metafórico y simbólico netamente artístico. Por lo que como saber artístico, el objeto de estudio es la estructura dramática.

OBJETIVO:

Generar espacios de apertura para experiencias y prácticas que se centralicen en el conocimiento y el disfrute del teatro como saber artístico, hecho social/comunicativo y manifestación cultural. Que estas actividades permitan potenciar la espontaneidad, la expresividad y la creatividad de los niños y las niñas participantes; explorar las habilidades vinculadas a la relajación, la atención/concentración, la confianza/desinhibición, conexión con el otro que favorezcan el desarrollo de la expresividad (emociones y sentimientos); incorporar y reconocer los elementos de la estructura dramática (personaje, espacio/tiempo, conflicto y acción); y registrar los elementos constitutivos del lenguaje teatral: el texto dramático y la puesta en escena. Así distinguir roles y tareas (dramaturgo, director, actores, escenografía, iluminación, etc.)

CAJA DE HERRAMIENTAS:

• Juegos dramáticos: prácticas y actividades lúdicas cuya la finalidad es la construcción de ficción, donde aparezcan el desdoblamiento y la simbolización. Ya que simbolizar es establecer un puente entre la realidad y la imaginación, y desdoblar es la conciencia de ser uno siendo otro. Ej: Imitar en forma de espejo o en forma de sombra un movimiento y/o gesto propuesto para un participante.

⁶ Boal, Augusto "Juegos para Actores y No Actores" Editorial Interzona (2015)

- Improvisaciones pautadas con o sin elementos, a partir de distintas técnicas (mimo, teatro de sombras, teatro de títeres, radioteatro, expresión corporal etc.). Para la realización de estas propuestas es necesario conocer los elementos de la estructura dramática en forma de preguntas: ¿quiénes somos? (personajes) ¿dónde estamos? (espacio y tiempo donde se desarrolla la acción dramática, entorno) ¿cuál es el problema? (conflicto) ¿Para qué estamos en esta historia? (acción dramática).
- Creación de textos dramáticos a partir de cuentos tradicionales: Para la producción de esta
 actividad es necesario conocer y presentar a los participantes los elementos de la estructura
 dramática (personajes, entorno, conflicto y acción) como así también las partes del texto
 dramático (acotaciones escénicas o didascálicas, y diálogos). En primera instancia presentar y/o
 leer selección de escenas o textos dramáticos a los participantes de la propuesta para luego
 escribir.
- Escenificación de canciones, poemas, fábulas y otros géneros literarios (ej: suspenso): Recuperar el relato en forma de secuencia de acciones, movimientos y gestos para luego representar.
- Lectura en voz alta y/o dramatizada a partir de selección de escenas de distintos géneros teatrales (Ej: comedia, tragedias, absurdo, realismo entre otros). Teatro Leído
- Escenificación de canciones, poemas, fábulas y otros géneros literarios (ej: suspenso)
- Puesta en Escenas a partir de textos dramáticos de autores de literatura infanto juvenil (ej. Adela Basch, Luis Pescetti, Fabián Sevilla, Elsa Bornenman)
- Puesta en Escenas a partir de la selección de escenas de textos dramáticos de diversos dramaturgos de nivel nacional y universal (desde Roberto Cossa o Griselda Gambaro hasta William Shakespeare o Luiggi Pirandello)

Recursos Materiales: vestuario, maquillaje, luces, telas, hilos, títeres, elementos de librería y mercería, proyector, pantalla, sonido.

Propuesta de actividades: El mito, origen del teatro

- 1. Lectura del fragmento de "Edipo" del dramaturgo Sófocles. (Material Bibliográfico "Una curiosa selección de textos, una invitación a la lectura"). La elección de material de lectura está abierto a textos dramáticos y a fragmentos de otros géneros literarios (cuentos, poesías, novela etc.)
- 2. Compartir y conversar sobre los orígenes del teatro occidental, la noción de mito y los elementos de la estructura dramática, a partir contestar las siguientes preguntas para luego elaborar la representación: ¿Quiénes son? (Personajes) ¿Dónde están? (Espacio/Tiempo) ¿Para qué están en escena? (Acción) ¿Cuál es el problema? (Conflicto). De manera oral y/o escrita en forma breve construir el relato a representar. Para ampliar la propuesta invitar a los/las adolescentes conseguir información sobre cómo eran los modos de representación en el teatro griego, y cuáles eran los requisitos necesarios para la construcción de la puesta en escena en esa época.
- 3. Improvisar, imitar y/o representar la trama (relato) en forma corporal, retomando la secuencia de acciones y movimientos. La utilización de música instrumental y/o bandas sonoras de películas épicas, así como también el uso de máscaras neutras o maquillaje blanco y telas que imiten las vestimentas griegas enriquecerán la propuesta e invitará a los/ las adolescentes a imaginar, crear y vivenciar la historia.
- 4. Si se desea transformar esta actividad en la presentación de una puesta en escena: para estudiantes del ciclo básico del nivel secundario y/o los adolescentes (13 a 15 años) incorporar elementos que cumplan la función de vestuario, utilería y escenografía; así como también audios, paisaje sonoro y/o música instrumental que complete la escenificación; para estudiantes del ciclo orientado y/o jóvenes (15 años en adelante) también resultaría interesante incorporar los diálogos de algunos de los personajes o

la totalidad de las escenas que están en el fragmento seleccionado. Para la construcción y el ensamble de la puesta en escena se requiere repetir y ensayar, planificar momentos para que los ensayos sean realizados.

- 4. Para la realización de la presentación, invitar a los/las adolescentes a imaginar y diseñar un programa. En el teatro como espectáculo se utiliza el programa como herramienta para dar a conocer a los actores colocando a continuación el nombre de los personajes que van a interpretar, también nombrar al director, el dramaturgo y los roles técnicos, además de dar lugar una breve reseña de la historia. Este momento de la propuesta requiere habilitar de la búsqueda para el conocimiento de distintos formatos de programas; así aparece el uso de la web como fuente, acercándose a páginas que desarrollen información sobre espectáculos teatrales y así también resultaría interesante acercarse algún espacio teatral de la comunidad para obtener algunos ejemplos.
- 5. Elegir y gestionar el lugar en el interior de la institución educativa o/y como propuesta de apertura hacia la comunidad, en donde realizar la presentación de la puesta en escena. Si se realiza en el interior de la escuela, sería enriquecedor transformar el lugar en un espacio escénico con la utilización de telas que cumplan el rol de telón y bambalinas, así como también el manejo de luces que delimiten el espacio.
- 6. Convocar a las familias y la comunidad a la presentación de la puesta en escena. La convocatoria se puede realizar a través de una invitación, en papel o por medios virtuales. Para potenciar la creatividad de los/las adolescentes, acercar el conocimiento y las herramientas para la construcción de un flyer, (producción audiovisual de breve duración).
- 7. Esta propuesta implica imaginar, producir, proyectar, gestionar, en otras múltiples tareas. Permite los/las adolescentes potenciar el compromiso hacia una tarea, así como también construir un espacio dónde se sienta protagonistas.

Lectura Sugerida:

• "Una curiosa selección de textos, invitación a la lectura" Material Bibliográfico. (2010) Ministerio de Educación.

Propuesta de Actividades: La vida es una obra de teatro. Puesta en escena sobre textos literarios.

- 1. Seleccionar texto del material bibliográfico sugerido ("Crecer en Poesía", "Colección LA PAMPA LEE", "Lecturas para encontrarnos")
- 2. Leer en voz alta y/o dramatizada o narrar frente los niños y niñas de primer ciclo. Diferenciar con movimientos o distintas voces a los personajes permite que se enriquezca el relato. En el caso de segundo ciclo, para el ejercicio de la lectura habilitar a los propios niños y niñas a realizarlo; de manera azarosa y/ o a través de un juego designar un personaje para cada niño. Como ejemplo con la utilización de un sombrero, cada niño y/o cada niña obtendrá el nombre de un personaje, o la elaboración de cartas que al girarlas se encuentren el nombre o imagen del personaje.
- 3. En círculo, en forma de "ronda", registrar los elementos del relato /estructura dramática a través de formular las siguientes preguntas: ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde están? (Entorno, tiempo y espacio) ¿Cuál es el problema de la historia? (Conflicto) ¿Para qué los personajes están en escena? (Acción dramática)
- 4. Para profundizar esta propuesta, registrar las respuestas en forma de ilustraciones realizadas por los niños y las niñas, secuenciarlas como episodios de una historieta. Para los niños y las niñas que transitan

el 2do Ciclo de la escolaridad primaria acompañarlos a realizar una transformación del relato en texto dramático, conociendo el formato y el modo de escritura, a través de distintos ejemplos.

- 5. Para continuar el camino hacia la representación, imitar y representar la secuencia de movimientos y acciones del relato seleccionado. Para ello tener presente los elementos de la estructura dramática y así también lo producido en el momento anterior de la propuesta (representación gráfica y/o escritura)
- 6. Para afianzar la representación, ensayar (Repetir), incorporar sonidos (con cotidiáfonos, objetos sonoros y/o audios grabados), agregar objetos que funcionen como vestuario y/o utilería para caracterizar a los niños y niñas como personajes, de esa manera transformar la poesía y/o cuento en una puesta en escena. Acompañando a esta propuesta abrir el espacio para la participación de las familias a través de la realización de talleres breves y/o jornadas, donde se produzca junto a los niños y las niñas el vestuario, la utilería y la escenografía para la presentación de la puesta en escena.
- 7. La presentación de la puesta en escena de esta propuesta es una genuina herramienta para el intercambio con otro nivel de la escolarización obligatoria, ya que permitirá potenciar el protagonismo de los niños y las niñas. Así como también como disparadora para desarrollar vínculos para otras propuestas.

Material de Lectura sugerido para trabajar con esta propuesta:

- GAMBA STELLA MARIS "Pirucho y Perico Cantantes" Colección LA PAMPA LEE. Plan Nacional de Lectura (2014). Ministerio de Educación.
- COLASANTI MARINA "Un amigo para siempre" "Del tamaño de un hermano". Lecturas para encontrarnos. Plan Nacional de Lectura (2015). Ministerio de Educación.

ARTES PLÁSTICAS.

"Crear es expresar lo que uno tiene en uno mismo"

Henri Matisse

A través de las artes plásticas entendidas como lenguajes que permiten ampliar horizontes de acción en relación a lo lúdico — pedagógico, ya que presenta un potencial expresivo, al mismo tiempo puede ser considerado no solamente como aquello que era concebido en la producción de: escultura, dibujo, pintura, grabado, fotografía, sino como aquello que también es producido desde el arte urbano, las intervenciones artísticas, la arquitectura, el diseño en sus múltiples variantes, el arte derivado de la digitalización y de sus aventuras científicas, que desde todas sus implicancias amplían exponencialmente las posibilidades y desafíos que trascienden las formas.

OBJETIVO

Generar espacios de apertura para experiencias y prácticas que se centralicen en el conocimiento y el disfrute de las artes visuales como saber artístico, hecho social/comunicativo y manifestación cultural. Que estas actividades permitan construir el sentido expresivo de las imágenes a partir de la organización e interacción entre las líneas, los colores, las formas, las texturas como signos, que se constituye como lenguaje, a partir de la implementación, el diseño y la evaluación de modos de producción que forman parte del proceso artístico, realizar visitas educativas a diferentes museos, espacios culturales y socializar las propias producciones a partir de muestras o exposiciones de lo realizado en diferentes

espacios dentro y fuera de la institución educativa y la comunidad, en donde se desarrolle la sensibilidad, la curiosidad y una actitud espontánea de disfrute y flexibilidad.

CAJA DE HERRAMIENTAS

Caligrama: Poema visual en el que las palabras dibujan o conforman un personaje, un animal, un paisaje, o cualquier objeto imaginable. Consiste en una dimensión plástica y lúdica, en el ejercicio de unir el dibujo y la caligrafía. El signo fonético se vuelve soporte visual. Por lo que se constituye en una poesía con forma.

Marotes: También llamado títere de mano prestada, son los títeres más utilizados junto con los bocones, en lo que tiene que ver como show televisivo. Llamados así porque en la técnica de manipulación del títere, el titiritero presta su mano izquierda como si fuera la mano del títere, y con la mano derecha se manipula la cabeza del muñeco. En la antigüedad el marote no tenía boca, y solo tenía una expresión, la cabeza estaba unida a un palo que sostenía el titiritero, el cual usaba una capucha negra entera, en donde lo único que dejaba ver de su cuerpo era su mano izquierda. Luego esto se complemento con otras técnicas como hacerle el torso completo con espuma y alambres, para que quedara bien sujeto y el manipulador solo se vestía de negro del torso para arriba, mientras que las piernas del titiritero se unían con el traje del marote mismo, o sino, se hacían piernas al marote y se amarraban a las piernas del titiritero, cosa de que cuando este caminara, caminara también el títere. El proceso para hacer la cabeza del marote es la misma que del bocón, y en cuanto a cuerpo también solo que en mayores proporciones. Se le deja un agujero en la manga del títere para poner la mano del titiritero, o bien un guante de la misma tela del títere.

Instalación Artística: Género de arte contemporáneo que surge en la década de los 60's como un movimiento artístico donde la idea de la obra prevalece sobre sus aspectos formales. Forma de experimentación artística, se exhibe por un tiempo predeterminado y se puede presentar en cualquier espacio. Se basa extraer un objeto del contexto y situarlo en otro para darle funcionalidad estética. Así también aparece la intervención artística de espacios como manifestación propia del arte contemporáneo conceptual. El artista propone el concepto dentro de un contexto deseado, las instalaciones pueden presentarse en cualquier espacio y ser realizadas con los más variados materiales, medios físicos, visuales o sonoros, incluso en muchas ocasiones intervienen otras disciplinas artísticas como la fotografía, el videoarte o el performance. Se utiliza cualquier medio para crear una experiencia de interacción con el espectador para despertar sentimientos o reflexiones. Motivan la percepción sensorial en cualquiera de los sentidos, ya sea vista, oído, gusto, tacto y olfato. La instalación artística no sólo es el montaje y el ordenamiento de objetos producidos o intervenidos en el espacio o ambiente; sino que las instalaciones tienen sentido en las ideas fundamentadas que concibe y presenta el artista en su obra física o intangible y lo que éstas provocan en la interacción con el espectador.

Libro de Artista: El libro de artista es una forma de expresión plástica surgida en la segunda mitad del s. XX; la diferenciación fundamental de estos libros es su concepción inicial, por el autor, como obras de arte, innovación dentro del amplio panorama de las artes. Es una obra de arte, concebida y realizada por un artista visual en su totalidad. Es una pieza de arte, cuyo concepto implica que la obra tiene que mantener alguna conexión de ideas, como la presentación del material con relación a una secuencia que dé acceso a sus contenidos. Ya que como medio de expresión con parámetros nuevos, totalmente diferenciados de la pintura, de la escultura, de obras literarias presentadas en libros, etc., esta diferenciación hace necesario un género artístico nuevo e independiente. Manifestación artística fundamentalmente interdisciplinaria, como lo son el cine, el comic, el videoarte, considerados ya como formas diferenciadas de expresión artística.

<u>Recursos Materiales</u>: elementos de librería y mercería, computadoras, libros de arte, laminas artísticas, materiales para el diseño de esculturas.

Propuesta de Actividades. Caminando juntos. Libro de Artista.

Esta propuesta permitirá visualizar través de una producción artística la biografía escolar de cada participante, propiciando la integración de múltiples espacios vinculados con la escolaridad y afianzar la pertenencia institucional.

- 1. Para ello recopilar el material de todos los participantes (dibujos, pinturas, historias, fotografías, etc.), producido en el marco de la propuesta de un taller o de varios talleres en donde el mismo grupo participe, (ej.: talleres de artes visuales y taller literario, equipo CAI, CAJ) ya sean niños y niñas del nivel primario, así como también adolescentes y jóvenes del nivel secundario. Con la finalidad de proponer a los participantes la construcción de un libro de artista.
- 2. Diseñar el formato, recopilar el material producido, editar y generar una línea cronológica con las producciones donde se visualice cada momento, son algunas tareas que requiere la realización de esta propuesta. Para que sea una genuina producción colectiva, motivar y habilitar el espacio a que los participantes le coloquen su impronta a dicha realización, dándoles a conocer distintos artistas que realicen este formato de producción para que ellos elijan con qué modo se reflejan y se identifican, así como también qué producciones propias quieren mostrar en esta propuesta, ya que algún estudiante disfruta y se sienten más confiados dibujando, otro al escribir, otro al fotografiar, etc.
- 3.A modo de cierre de esta producción, presentar frente a la institución educativa en forma de exposición, o gestionar algún espacio dentro de la comunidad en donde sea relevante la participación de la producción artística, como por ejemplo en la biblioteca popular, el centro cultural y/o el museo local. Para el artista es importante dar a conocer su obra ya que le otorga valor y relevancia a lo producido, movilizar espacios y momentos donde los niños y las niñas, así como también los/las adolescentes y jóvenes se sientan protagonistas como hacedores de la cultura fortalece su identidad.

Propuesta de Actividades: Historias en escena. Instalación Artística

Recopilar objetos significativos de cada uno de los participantes de la propuesta (fotografías, libros, ropa, zapatos). Dicha selección de objetos puede realizarse en forma de convocatoria para que cada una de las familias de los integrantes del grupo participante cuente su historia. Ya que la finalidad de la propuesta es la intervención del espacio (publico y/o dentro de la institución educativa) en formato de instalación, en donde se tenderán redes (hilos, lanas, alambres, etc.) con la iniciativa de contar el árbol genealógico de la familia o la historia personal de cada participante como parte de un "todo", el colectivo escolar. Cada historia tendrá su protagonismo en la producción. Al realizarse la muestra o exposición de la propuesta, sería interesante que cada participante comparta el motivo de la selección de dicho objeto o también cual es la historia que detrás de ese elemento. Interesante momento de intercambio para conocer y reconozco dentro del colectivo, estas propuestas incentivan la pertenencia grupal, institucional y comunitaria.

Audiovisuales/Multimediales

Con el correr del siglo XX se produce un agotamiento discursivo de las manifestaciones artísticas llamadas "clásicas", esto fue impulsando el surgimiento de nuevas formas de expresión. La tecnología revolucionó la sociedad, así como también el mundo de las Artes, haciéndose omnipresente, transformando incluso la percepción. Estos cambios producidos modificaron la percepción lineal y secuencial de tiempos anteriores. Significo una verdadera revolución, que hizo cambiar la idea

tradicional que se tenía sobre el Arte, incorporando las nuevas herramientas tecnológicas. Al fusionarse, este suceso propicio la existencia de nuevos tipos de discurso artístico. El cine, la publicidad, el diseño gráfico, el arte digital entre otros requieren de diversas herramientas para poder decodificar las nuevas formas artísticas, de esta manera potenciar la capacidad de disfrute.

CAJA DE HERRAMIENTAS

Stop Motion. Animación por cuadros: Técnica de rodaje basada en continuas tomas fotográficas, donde cada plano vario ligeramente del anterior, creando así la ilusión de una animación, como en los dibujos animados y en los cortos con muñecos de plastilina o materiales moldeables. La animación se realiza cuadro a cuadro (frames). Variando ligeramente la posición de los muñecos, o recortes de imágenes o dibujos, en cada captura de imagen y en función del movimiento que se quiera dar, adecuada al argumento o mensaje que se quiera transmitir. Con cualquier editor de video o con una aplicación informática específica podemos unir los "frames" para crear cada secuencia y añadir posteriormente el audio.

Video Arte: Movimiento artístico que surgió en los años sesenta y setenta del siglo XX. Experimentó las distintas tendencias de la época, como fluxus (con el que se relaciona especialmente), el arte conceptual, las performances o el minimalismo. El videoarte es una manifestación artística que se basa en imágenes en movimiento y se conforma de vídeo y/o datos de audio. Posee diversas formas de presentación: grabaciones que se emiten, vídeos en galerías de arte u otros lugares, o distribuidos como archivos; instalaciones escultóricas, que pueden incorporar uno o más aparatos de televisión o monitores de vídeo, visualización de imágenes y sonido 'en vivo' o grabados; y actuaciones en las que se incluyen las representaciones de video.

El videoarte puede no emplear el uso de actores, puede prescindir de diálogos, puede no tener narrativa discernible, o adherirse a cualquiera de las otras convenciones que generalmente definen el cine como relato ficcional. La finalidad estética del videoarte es variada, desde la exploración de los límites de lo multimedial en relación con el espacio y otra es atacar con rigor las expectativas del espectador del video como forma de cine convencional.

DANZA

"Danzar es sentir, sentir es sufrir, sufrir es amar; Usted ama, sufre y siente. ¡Usted danza!"

Isadora Duncan

La Danza, como lenguaje artístico, es simbólica y metafórica, se constituye como un proceso donde intervienen los interpretes (los que bailan), el mensaje (lo que bailan) y el espectador. La expresión, a través de movimiento, es una experiencia que ofrece las herramientas para la exploración, el reconocimiento y la construcción de la confianza en el cuerpo como canal expresivo. Además constituye una de las formas universales de comunicación y comprensión entre los seres humanos. Si bien el lenguaje hablado tiene recursos sutiles y matizados, la transmisión y la asimilación se producen en el nivel intelectual. La Danza, en cambio, por su capacidad de comunicar sentimientos, pensamientos, ideas y conceptos a través del movimiento, puede llegar a ser asimilada como lenguaje en primera instancia, ya que tiene la doble finalidad: la Expresión y la Comunicación. Comunica produciendo multiplicidad de sentidos, donde la subjetividad del observador completa la obra. También es la resultante del contexto histórico y social; ya que los pueblos y las sociedades a lo largo de la historia han

creado danzas, otorgándole sentido a las creencias, los rituales y los festejos. Por lo que como hecho artístico interpela y transforma la vida cotidiana y el entorno.

OBJETIVO

Generar espacios de apertura para experiencias y prácticas que se centralicen en el conocimiento y el disfrute de la danza como saber artístico, hecho social/comunicativo y manifestación cultural. Que estas actividades permitan incorporar saberes y diversos aspectos técnicos que integran la danza como discurso estético/ artístico a través del desarrollar la sensopercepción y la sensibilidad, enriquecer la imaginación y la creatividad, adquirir seguridad de sí mismo por medio de la afirmación corporal; y generar la actitud abierta, reflexiva, crítica y transformadora hacia la evolución propia y del prójimo

CAJA DE HERRAMIENTAS

Flash Mobs: Intervención Urbana Se trata de una acción organizada, colectiva, que se realiza en un lugar público y durante un breve espacio de tiempo. Muy popular en las grandes ciudades, la convocatoria suele realizarse a través de las redes sociales o los medios virtuales. Estas comunicaciones suelen comenzar con un mensaje en el que una persona informa del día y la hora a la que va a realizarse la acción. El contenido puede darse a conocer unos minutos antes en el mismo lugar escogido o en un punto cercano, si es que se ha citado a las personas en ese lugar para llegar en grupo. Aunque también se ha dado el caso en el que los participantes sabían de antemano el contenido y han tenido tiempo para prepararlo. En la actualidad, a partir del amplio uso que se realiza de esta técnica, existen diferentes vocablos para designar a las distintas acciones. Las más son: smartmobs, absurdmobs, freezemobs, los kissmobs, la dance flashmob y los falsos flashmobs. Por ejemplo, se denomina smartmobs a los que tienen un objetivo social o político. Ejemplos de ello fueron los movimientos de la primavera árabe o el movimiento 15-M. Se definen como absurdmobs, aquellas acciones que persiguen invadir el orden social con gestos absurdos realizados de forma colectiva. El primero de ellos se realizó en Barcelona en el año 2006 y consistió en un grupo de 25 personas tirando latas de un conocido refresco en la Plaza del Borne. Los freezemobs son acciones en las que los participantes quedan inmovilizados durante unos segundos, como si fueran estatuas. Y, como se puede suponer, los kissmobs son actividades en las que las personas, de forma instantánea, se besan. Los denominados dance flashmob son aquellas intervenciones más populares. En ella, al inicio de una música, todas las personas bailan una coreografía previamente acordada. Uno de los más populares se realizó en abril de 2010 como tributo a Michael Jackson, en la terminal de subterráneos de Barcelona. Y no fue el único, pues ya un año antes se había realizado uno similar en Filipinas. Finalmente, los falsos flashmobs son los que se realizan en acciones promocionales. Es decir, aquí bailarines y artistas simulan un flashmob tradicional incluyendo productos de la marca que lo organiza. Entre las campañas publicitarias realizadas simulando esta técnica se encuentran las de Ikea en Madrid para anunciar su nuevo catalogo o el de la compañía KLM en el aeropuerto de Málaga, que contó con los integrantes de la Compañía de danza Paco Rabanne.

Propuesta de Actividades. Decir sin palabras. Construcción y Presentación de Flashmobs

- 1. Invitar a los participantes a investigar sobre los distintos modos de representación del arte contemporáneo, poniendo hincapié en la performance y el flashmobs. Luego obtenida la información, debatir entre todos sobre las diferencias y similitudes.
- 2. Luego convocarlos a la propuesta de realización de smartmobs como acción organizada a partir de una temática. Las acciones y las tareas realizar para la construcción de dicha producción artística son: seleccionar el mensaje a transmitir definiendo la temática, para ello partir de las inquietudes de los participantes; elegir la sonorización, ya la música instrumental o la selección de una canción a partir de lo que transmite la letra definirá la propuesta, respetando la

- iniciativa de los participantes; luego seleccionar las acciones y ensamblarlas como una secuencia coreográfica.
- 3. La diferencia entre una producción sobre la técnica "smartmobs" a una secuencia coreográfica, es que la primera impulsa el impacto social/comunitario y no requiere de los elementos técnicos específicos de la danza como espectáculo para su presentación. La elección del lugar y momento en donde se realice dicha intervención artística debe contemplar la repercusión comunitaria a lograr, como ejemplo el centro comercial de la comunidad durante la jornada laboral o la plaza pública un domingo a la tarde soleado.

Propuesta de Actividades. ¡Así NO! Construcción y Presentación de Smartmobs

Para la propuesta de la realización de smartmobs (acción organizada a partir de una temática), armar la secuencia de movimientos y acciones donde se visualice a través de la representación distintas situaciones de violencia escolar (BULLYNG).

- 1. Para ello convocar a los participantes a reflexionar sobre acciones o situaciones dónde aparezca la violencia y la agresión como modos de comunicación. Invitarlos a investigar sobre distintas nociones sobre la violencia, de manera se manifiesta en la sociedad y cómo repercute en el ámbito escolar. Habilitar el espacio y el tiempo para el debate.
- 2. Para la elaboración de la presentación, consensuar entre todos los participantes de la propuesta, a las acciones y/o situaciones a representar para luego secuenciarles en escenas.
- 3. Ensayar hasta que toda la propuesta esté ensamblada como una representación. Elegir el momento y el día para realizar la intervención artística en la institución educativa y/o en la comunidad (ej.: la vereda de la escuela, la plaza, etc.) Además de realizar una invitación a las familias y la comunidad para la convocatoria. Ya que la finalidad de la propuesta es generar un impacto que a modo de cierre propicie el debate y la reflexión frente a la intervención artística.

LITERATURA

Entender literatura como disciplina artística, conlleva una relación con el resto de los lenguajes artísticos en la finalidad estética. Aunque la etimología de la palabra literatura esté relacionada con la palabra escrita, la primera manifestación literaria conocida es la transmisión oral. El problema que funda a dicha disciplina es el cómo organizar las palabras. La oralidad es la forma inicial de construcción y acercamiento a los relatos, y así desarrollar la capacidad de escucha e interpretación. Por otro lado, la acción de escribir consiste en plasmar las ideas, los pensamientos y las emociones en forma de signos en el papel (u otros soportes). Entonces leer es construir sentidos del texto (conjunto de signos, letras y palabras anteriormente escritas). El disfrute de leer y escribir está en el descubrimiento del significado de la palabra escrita al pronunciarla en voz alta y oírla con los sentidos. Por lo que la literatura como manifestación no sólo forma parte del Arte, de la Cultura.

OBJETIVO

Generar espacios de apertura para experiencias y prácticas que se centralicen en el conocimiento y el disfrute de la literatura como saber artístico, hecho social/comunicativo y manifestación cultural. Que actividades y propuestas propicien: ampliar los repertorios de lectura a diversos géneros literarios; fomentar y fortalecer la formación de los/as jóvenes como lectores críticos y autónomos; apropiarse del discurso literario y de la multiplicidad de formas de producción para creación de escrituras propias; y establecer relaciones entre la literatura y otros discursos artísticos para reconocer y comparar

CAJA DE HERRAMIENTAS

Intercambio de libros: Excelente propuesta para acercar a los participantes a la literatura partiendo del interés y el disfrute, requiere una vinculación con las familias y la comunidad, especialmente si los participantes concurren a la escolaridad primaria. La propuesta es la siguiente: realizar una jornada, convocatoria y/o invitación para realizar intercambios de libros, compartirlo, prestarlo o donarlo. Cada participante de la propuesta conseguirá un libro (preferentemente ya leído), en donde en forma de trueco se lo cambiara con otro participante. Cada uno al libro elegido le escribirá en una hoja una dedicatoria en donde cuente el por qué de su selección (la historia, el autor, etc.). En un tiempo determinado se llevara a cabo un nuevo intercambio junto con la hoja de dedicatoria en donde este nuevo lector invitara a otro a la lectura de este texto. Después de varias ruedas de intercambios (al menos cada integrante sería interesante que se acerque a 3 a 5 libros), compartir entre todos la hoja de las dedicatorias y una reseña de manera oral de alguno de los libros. Para cada participante de esta actividad requiere el fortalecimiento de la confianza, el compromiso frente a la tarea propuesta y el desafío que propone la lectura.

Libro de Autores: Antologías de distintas producciones literarias del colectivo. Realizar distintos talleres de producción literaria (comic, haikus, canciones, cuentos breves, poesías, etc.). Recopilar todo el material producido, seleccionarlo para editarlo en forma de libro. Dicha selección resulta interesante que se propuesta y consensuada con los participantes. Agregando ilustraciones, cada producción literaria debe ser firmada por autor, que es un participante de la propuesta. Momento propicio para incorporar las TIC para el diseño y edición del mismo, como así también compartir la presentación y posterior lectura del mismo con las familias de las participantes y la comunidad.

Material de Lectura:

Revuelo Creativo Guía de Investigación y Producción Artística. Programa Nacional de Extensión Educativa CAJ ARTE. Dirección Nacional de Políticas Socioeducativas (2015) Ed. Antuna

Boal, Augusto. Juegos para actores y no actores (2015) Ed. Interzona.

Trastoy, Beatriz. Lenguajes escénicos. (2006) Prometeo Libros.

Anexo: Propuestas de Actividades sobre Radio Teatro, Sainete y Grotesco: Resignificación de Prácticas Teatrales Tradicionales del Teatro Argentino

Lenguaje Teatral: Estrategias y Actividades que permitan el acertamiento y la apropiación de saberes y prácticas

<u>Fundamentación</u>

El teatro como lenguaje artístico, es metafórico, simbólico, es un fenómeno comunicacional, donde lo intrapersonal y lo interpersonal se ponen en juego, así como también lo cultural y lo social.

La práctica del teatro brinda un espacio facilitador de la expresión de los sentimientos, emociones, pensamientos por medio de la acción dramática para potenciar la comunicación. Además, contribuye a favorecer el desarrollo de la alfabetización estético expresivo a través del ejercicio de la observación, la exploración y la posibilidad de apropiación de herramientas de comunicación expresiva personal y grupal, atendiendo a construir la confianza en el entorno.

En el Teatro como disciplina, el objeto de estudio es la estructura dramática que contiene a los elementos sujeto, acción y conflicto en relación al entorno. En la práctica, permite apropiarse de la estructura dramática, comprenderán el "por qué" y "para qué" de la acción de un rol/ personaje dentro de una historia, para después vivenciarlo a través de la experiencia en una improvisación o un texto dramático.

El carácter de las acciones será ficcional en tanto y en cuanto sólo resultarán reales en la situación dramática mediante un acuerdo entre los participantes del hecho teatral dentro de un espacio/tiempo común. Para la construcción de la ficción lúdica, requiere experimentar la vivencia del aquí y ahora, espacio y lugar en los que desarrollará la acción dramática. El registro y comprensión de la realidad de la que parte, le brindará herramientas para llevar a cabo un juego transformador de la misma.

La práctica teatral implica convivencia, ya que su desarrollo es siempre colectivo. Es en el hacer grupal, donde cada individuo brindando su aporte, construirá. Dada esta característica especial del quehacer teatral, resulta posible que los participantes trabajen grupalmente desarrollen la comunicación inter personal y puedan escuchar, respetar, disentir y aportar a la propuesta del otro.

Entonces, el Teatro como una fuente de conocimiento, dentro la trayectoria escolar favorecerá y fortalecerá:

- la capacidad de crear e imaginar para recrear, representar e imitar historias que transcurren en distintas "realidades" como la vida cotidiana, o ficcionales.
- la confianza y la seguridad en sí mismo, ya que para ser "otro" (vivenciar/construir un personaje) hay que conocerse a uno.
- la percepción y la observación sobre el entorno: la familia, los amigos, la realidad; ya que para crear una historia, hay que ser más de uno, saber quién y qué es el otro (porque un personaje puede ser un animal, un extraterrestre, o el señor loco de la esquina) y qué relación tiene conmigo, qué me pasa con él o ellos y dónde sucede.
- la responsabilidad y el compromiso hacia una tarea, ya que este es un lenguaje artístico que se construye en grupo.

Desde el Área de Políticas Socioeducativas se procurará acompañar, promover y fortalecer el diseño de experiencias que procuren ampliar los horizontes culturales, para que enriquezcan las trayectorias educativas, habilitando espacios para la construcción de prácticas que se centralicen en el conocimiento y el disfrute del teatro como saber artístico, hecho social/comunicativo y manifestación cultural.

Para finalizar el autor y pedagogo teatral Roberto Vega que inició experiencias en la Argentina la implementación del teatro en el sistema educativo, piensa que "el juego teatral no se enseña, se aprende, se comparte, se vive. Es juego de ficción, ficción de la realidad que produce una nueva

realidad; el hecho dramático, que se concreta en el área del juego o espacio escénico, estableciendo un puente entre la realidad y la imaginación"⁷.

Algunas Orientaciones para la realización de proyectos, estrategias y actividades ligadas al Teatro, desde los saberes y las prácticas.

Objetivo:

Generar espacios de apertura para experiencias y prácticas que se centralicen en el conocimiento y el disfrute del teatro como saber artístico, hecho social/comunicativo y manifestación cultural. Que estas actividades permitan potenciar la espontaneidad, la expresividad y la creatividad de los participantes de las propuestas; explorar las habilidades vinculadas a la relajación, la atención/concentración, la confianza/desinhibición, conexión con el otro que favorezcan el desarrollo de la expresividad (emociones y sentimientos); incorporar y reconocer los elementos de la estructura dramática (personaje, espacio/tiempo, conflicto y acción); y registrar los elementos constitutivos del lenguaje teatral: el texto dramático y la puesta en escena. Así distinguir roles y tareas (dramaturgo, director, actores, escenografía, iluminación, etc.)

Ejes temáticos:

- La exploración de las posibilidades del propio cuerpo y de la voz para expresarse.
- La exploración de las posibilidades de los objetos y materiales para la utilización en el juego dramático.
- La incorporación y el reconocimiento de los elementos de la estructura dramática (personaje, espacio/tiempo, conflicto y acción)
- ➤ El registro de los elementos constitutivos del lenguaje teatral: el texto dramático y la puesta en escena; distinguiendo roles y tareas (dramaturgo, director, actores, escenografía, iluminación, etc.)
- La participación en experiencias teatrales como espectadores, que permitan desarrollar la mirada, el gusto y el disfrute por las mismas.
- La participación en producciones teatrales para la experimentación y el ensayo de distintos roles y tareas: actores, directores, dramaturgos y/o escenógrafos, etc. que integren creativamente los elementos del lenguaje teatral.

Aspectos esenciales para el acercamiento a experiencias del lenguaje teatral

Presentar actividades y habilitar el espacio para proponer ideas, sugerir situaciones u ofrecer modos de acción que funcionen como puntos de partida les permite que puedan imitar, imaginar, jugar, crear, recrear y vivenciar historias, que mantengan como finalidad potenciar la expresión en un proceso intenso, sin esperar necesariamente un producto final.

Es necesario crear un clima adecuado para proponer las actividades, para ello es imprescindible accionar sobre el espacio, desestructurarlo, transformarlo en espacio escénico, apropiándose del mismo: si el aula despejando de mesas y sillas, o delimitar el lugar para improvisar y representar con algunos elementos, si es el SUM y/o el patio. Así como también incorporar telas que oficien de telones y la utilización de reflectores que diferencien el espacio donde se cumple el rol de actor al lugar dónde se cumple el rol de espectador: También el armado de un baúl o bolsa de recursos, que permitan la caracterización de los/ las participantes (ejemplos: narices de payaso, telas, sombreros, máscaras, etc.). La incorporación de elementos materiales y la intervención del espacio enriquecen las propuestas,

-

⁷ Vega, Roberto. *"El teatro en la educación"* Editorial Plus Ultra .1981

permitiéndole tener más herramientas tangibles para desarrollar las habilidades de imaginar, crear, imitar y representar

Esto los invita a los participantes a vivenciar las acciones, para luego generar intercambios y reflexionar acerca de lo trabajado a lo largo de la propuesta; intentado abrir el diálogo en el que puedan preguntar, comentar, sugerir o discutir.

Se sugiere que para la construcción de propuestas que se centren en el teatro como saber artístico, disponer la experiencia en tres momentos:

- Disponibilidad hacia la tarea: se realizarán actividades orientadas a generar un clima propicio, agradable, donde los niños, niñas y el adulto referente habiliten el espacio y el tiempo para disponer del cuerpo y la voz para la acción dramática.
- Apropiación del lenguaje teatral: se centra en acciones donde los/las participantes de la experiencia cumplan el rol de actor como de espectador, explorando y conociendo técnicas y procedimientos del lenguaje teatral. Se buscará el acercamiento a la representación a través de la producción de trabajos y de la apreciación de las producciones de sus compañeros.
- Reflexión sobre la práctica: se centra en la acción de reflexionar y pensar sobre lo producido, para visualizar los saberes, las técnicas y los modos de representación trabajados en la propuesta.

Definiciones y contextualización histórico sobre las técnicas.

En la radio y en el teatro existen géneros bien diferenciados. El radioteatro es una trama ficcional por radio, dónde se representan historias que se compone de la voz de los actores interpretando como emisores del mensaje, a través de palabras, efectos sonoros y música que enriquecen la interpretación. Dentro del mismo género, se diferencia el radioteatro y la radionovela, señalando que las radionovelas son series que se emiten por capítulo, mientras que los radioteatros resultan equivalentes a las obras de teatro, que comienzan y finalizan en una misma emisión.

Así el radioteatro se trata de un género teatral y radial. Como sucede en otros modos de producción artística, su riqueza se fortalece con la limitación, ya que los actores y los sonidistas deben hacer un esfuerzo mayor para comunicar las historias, lo cual resulta una experiencia diferente que la ofrecida por la televisión o el cine, ya que se construye un marco de intimidad entre la radio y el oyente. Es innegable que las películas no deben tomarse el tiempo de describir textualmente la tristeza de un personaje, o la intensidad del viento, como sí debe hacer un escritor en las líneas que componen sus textos. Del mismo modo, los participantes de una producción de radioteatro necesitan conseguir que la ausencia de imágenes visuales no afecte negativamente el contenido o la comprensión del público, y eso hace que no pueda ser comparado con la literatura, el cine o la televisión. Ya que a diferencia de las novelas que se emiten por televisión, en este caso los receptores realizan el ejercicio de imaginar los sucesos porque no cuenta con imágenes visuales. Era un género muy frecuente antes de la aparición de la televisión. En la primera mitad del siglo XX, los radioteatros estaban entre las alternativas más populares en todo el mundo. Sin embargo, la invención de la TV le hizo perder espacio y, poco a poco, los radioteatros comenzaron a desaparecer. En la actualidad, son contados los ejemplos en dónde dentro de la programación radial se escuche radioteatro.

Uno de los radioteatros más famosos de la historia se emitió el 30 de octubre de 1938, cuando el norteamericano Orson Welles adaptó la novela "La guerra de los mundos", de H.G. Wells. Pese a que, en el comienzo se aclaraba que se trataba de una historia de ficción, oyentes que sintonizaron el radioteatro con la emisión ya empezada pensaron que, efectivamente, la Tierra estaba siendo atacada por extraterrestres. De este modo, se produjo una agitación popular y los servicios de emergencia colapsaron ante los llamados de la gente.

En el universo teatral en paralelo en la primera mitad del siglo XX, se consolidaba en la creación de los dramaturgos son dos géneros: Sainete y Grotesco Criollo. Sus orígenes datan en una misma época y en un mismo ámbito social. Ambos abarcan la temática de la inmigración de los países europeos a la Argentina, retratan a aquella clase social compuesta de inmigrantes, donde el entorno son los conventillos y en las orillas de la ciudad, atravesados por el uso del lunfardo y el cocoliche, ambos generados por la mezcla de las distintas culturas.

Como se puede observar en ambos géneros se habla la misma clase social, se utilizan los mismos escenarios y los mismos dialectos. La diferencia consiste básicamente en el punto de vista, el grotesco criollo retrata la inmigración frustrada en sus ilusiones de prosperidad, que dejaron todo por venir en busca de sus sueños en esta tierra prometida, pero que fracasaron y ahora añoran la vida que llevaban en el viejo continente; por esto los escenarios y las vestimentas de los actores, son lúgubres y precarias, ya que dan visibilidad al sufrimiento y la pobreza de los mismos. La identificación que produce en el espectador termina convirtiéndose la risa, a modo de mecanismo de defensa ante lo intolerable del sufrimiento y los modos de representaciones de los personajes.

Con el sainete se diferencia por la construcción del relato, ya que representa un conflicto sentimental y una acción trágica, poniendo acento en el humor. Se inicia presentando el conflicto, comúnmente entre los vecinos del conventillo, más tarde muestra el desarrollo del mismo, el cierre podría denominarse un final feliz, a su vez todo esto con un toque humorístico retratando las costumbres populares.

Actividades

 Presentar a los participantes las nociones de radioteatro, sainete y grotesco, modos de acción y referentes de dichas formas de producción artística. Esta presentación de saberes y técnicas resultaría interesante que se realice tanto con archivos de audios como ejemplos audiovisuales. Esto le permitirá a los participantes tener herramientas para instalarlos a investigar sobre estos géneros teatrales y sus formas de representación, así como apropiarse de estos códigos para desarrolla la producción propia.

Títulos de textos dramáticos sugeridos:

"El debut de la piba" Roberto Lino Cayol.

"Puertas Adentro" Florencio Sanchez.

"Babilonia" Armando Discépolo.

"El Avión Negro" Roberto Cossa, Germán Rozenmacher, Carlos Somigliana y Ricardo Talesnik "La Nona" Roberto Cossa.

- 2. Para la iniciación de la construcción del radio teatro como producción artística, crear actividades previas donde los participantes logren explorar con la voz y sus potencialidades. Algunas alternativas posibles jugar con las distintas tonalidades de manera lúdica a través de la representación de adjetivos (ej.: finito, grueso, liviano, pesado, fuerte, apurado, lento) o la improvisación de imitar sonidos que den a referencias a animales. Además explorar cuáles son las posibilidades sonoros para construir paisajes y entornos, a partir de la construcción de cotidiáfonos u objetos sonoros recreando las formas tradicionales de cómo se ejecutaban los sonidos en el radioteatro; así como la utilización de las nuevas tecnologías, a partir de la búsqueda y recopilación de efectos sonoros, dónde a modo de ensayo y prueba realicen cuentos sonorizados y/o paisajes sonoros. Los efectos sonoros se establece como código, ya que los sonidos naturales o artificiales desencadenan en el oyente la percepción de una imagen auditiva, posibilitan describir ambientes, lugares, atmósferas y distintos paisajes sonoros.
- 3. Construcción del guión dramático/ técnico: En principio seleccionar uno de los textos dramáticos sugeridos, también es posible dentro de esta actividad construir el propio texto dramático a través de la lectura de estos ejemplos. Retomar para dicha construcción los elementos constitutivos del sainete y grotesco como género dramático, como por ejemplo la tipificación de los personajes, y además ser conscientes de formato del texto dramático: didascálicas (acotaciones escénicas) y diálogos. Habilitar la oportunidad en los participantes de

- dialogar acerca de lo que conocen del tema, de lo que no conocen y si requieren más información, para llevar a cabo la actividad. También buscar ejemplos sobre distintos guiones técnicos de radioteatros, para recuperar el modo de escritura. Ambas tareas sobre instancias necesarias para la pre producción del radioteatro.
- 4. Distribución de roles y tareas: El radioteatro requiere de una grabación que pueda ser transmitida en una radio. Acordar entre los/las participantes los roles y tareas para la construcción de esta producción. Para la interpretación del texto dramático tener en cuenta: un narrador que explique la historia, enlazar las diferentes escenas, hace las descripciones necesarias, plantea incógnitas, etc.; los personajes correspondientes según el guión elaborado; para la lectura e interpretación del guión técnico el responsable de las cortinas musicales y de los efectos sonoros, a fin de darle ambientación a la situación presentada. Ensayar en varias oportunidades para luego realizar la grabación.
- 5. Edición de la producción: Una vez llevada la grabación es necesario la realización de la edición. Esto significa revisar los resultados además de agregar una presentación o comentarios pertinentes. El ensamble de las voces habladas y los sonidos son las tareas de pos producción, que permitan a partir de la escucha rectificar si el relato es comprensible para el oyente.
- COLORD No. 3

 COLORD No. 3

 COLORD No. 3

 COLORD COLORD

 TRAGAVIENTOS

 Las Reyes del deteriremo

 La poesía envenersada

 por Pedro Bástico Braqued

 Elvy Goliches— y di Atrichie se dispojó de sa antitat
- 6. En caso de realizar la presentación del radioteatro en forma directa, considerar las cuestiones referidas a espacio físico, vestuario y escenario, recordando la lógica de una representación teatral. También es posible pensar en la presencia de público, realizar la convocatoria de las familias y la comunidad a la institución educativa; así como también gestionar algún espacio del ámbito comunitario, como ejemplo sala teatral, museo local, etc.

Sugerencias:

Esta propuesta nos permite resignificar y revalorizar tradiciones artísticas del siglo XX. Se puede replicar o ser disparadora para el acercamiento a otros universos teatrales, como las tragedias y las comedias de Federico García Lorca, las comedias de Moliére y Marco Goldoni, las tragedias griegas y el Siglo de Oro a través de Lopez de Vega. Esto les permite los participantes vivenciar el teatro como manifestación cultural y social.

Enlaces para ampliar:

http://www.teatrodelpueblo.org.ar Sitio Web. El Teatro del Pueblo es uno de los primeros teatros independientes de Argentina y América latina. Fundado a fines de noviembre de 1930 por el teatrista Leónidas Barletta. En 1996, el Teatro del Pueblo abrió nuevamente sus puertas recuperando su nombre mediante un convenio que suscriben el Instituto Movilizador de Fondos Cooperativos y la Fundación Carlos Somigliana (SOMI), que desde entonces tiene a su cargo la dirección artística, técnica y ejecutiva. El Teatro del Pueblo forma parte de la mejor historia cultural de los argentinos.

http://www.celcit.org.ar/ Sitio Web. CELCIT Argentina, filial que inicia sus actividades en 1979. Asociación Civil sin Fines de Lucro, Promoción del teatro argentino e iberoamericano en el país y el mundo. Ha sido distinguido con más de 40 premios otorgados por distintas instituciones y sus actividades han sido declaradas de interés cultural por la Secretaría de Cultura de la Nación y la Legislatura de la ciudad de Buenos Aires. Director: Carlos lanni. Equipo de gestión: Teresita Galimany, Juan Lepore, Andrea Albano, María Svartzman, Mercedes Kreser.

En el medio. Canal Encuentro. Programa de Televisión. Conducción: Gisela Busaniche. Indagar con los procesos de creación, desentrañando los mecanismos del oficio del creador. Dos programas sugeridos: El Actor y su Representación. La Radio http://www.encuentro.gob.ar/programas/serie/8103/2092

Documento de trabajo

¿Por qué es un clásico? Canal Encuentro. Programa de Televisión. Conducción: Mauricio Dayub. Diálogos con actores, dramaturgos y representantes del género y se aproxima a muchas de las obras del teatro argentino y universal. Participan Rita Cortese, Tito Cossa, Jorge Dubatti, Ricardo Bartís e invitados especiales Programa Sugerido: El conventillo de la paloma http://www.conectate.gob.ar/sitios

Ricci, Jorge "Momentos del Teatro Argentino" Recorrido Histórico del Teatro Argentino a través los géneros dramáticos y sus modos de representaciones.

http://www.biblioteca.org.ar/libros/134843.pdf

