

Título: “Espacio de arte y juego para la creación”

Subtítulo de la Experiencia: Organizar el espacio escolar para jugar con títeres

AÑO : 2020

Institución que lo presenta: Universidad Nacional de San Martín en el marco de la materia Títeres y artes visuales en la Educación Inicial. (Prof Viviana Rogozinsky - Prof Julián Bleker)

Responsables y/o autores de la experiencia: alumnas de la Lic en Educación Inicial

- De Cristofaro Luciana Milagros -Prof en ed inicial
- Epelbaum Dana -Prof en ed Inicial
- Ortolani Telma Elida - Prof en ed Preescolar
- Palermo Maria Valeria -Prof en ed Inicial
- Tapia Paola Adriana -Prof en ed Inicial
- Vazquez Mabel Mirta -Prof en ed Inicial

Eje temático elegido: la propuesta puede inscribirse en cualquiera de los dos ejes dado que está atravesada por ambas dimensiones, el juego y el arte.

1. Experiencias culturales transformadoras en torno al juego
2. Experiencias culturales transformadoras en torno a las artes visuales

Fundamentación teórica de la experiencia :

La propuesta fue:” organizar, para los niños y niñas un espacio de juego con títeres”.

Somos alumnas de la Licenciatura en Educación Inicial en la Universidad de San Martín. Esta experiencia se enmarca dentro de la materia “Títeres y Artes Visuales”. Valiéndonos del material ofrecido durante la cursada planificamos una experiencia de juego con títeres preparando el espacio para jugar,

La experiencia fue programada para un encuentro dada la solicitud de la cursada. Es esperable planificar previamente un itinerario de actividades que tengan continuidad en el espacio y en el tiempo para que cada niño/a de acuerdo a sus tiempos, intereses vayan jugando, desarrollando diversos roles, vinculándose con pares y con los recursos a disposición y que el/la docente pueda ir complejizando la tarea. Se puede planificar dentro de una secuencia de actividades, un proyecto.

“Nuestros titiriteros” dotaron de vida a los títeres sin producir espectáculos. Lo hicieron por el placer de jugar. Se logró revalorizar a los títeres como objetos de arte y de juego. Al organizar un ambiente para jugar con títeres “rompimos con esquemas tradicionales” de representaciones de obras; lugares estereotipados para el manejo de los títeres en una “clase” y esto es sinónimo de “creatividad”.

Permitimos que suceda dos de las condiciones necesarias del espacio en las escuelas: la transformabilidad y la funcionalidad.

Propusimos ambientes ricos en estímulos para que los niños/as amplíen su mundo conocido, nutran su imaginación y desafíen su capacidad creadora para construir y jugar.

Se propuso proyectar imágenes en la pared en gran dimensión donde el juego de sombras protagonizó la escena y al achicar la pantalla se jugó sobre la imagen con el títere como protagonista.

En escena el títere es un medio de expresión, permite la fluidez de la palabra, lo logramos proponiendo “espacios y tiempos respetuosos” (Javier Villafañe) para que los niños y niñas desplieguen variadas acciones de juego titiritesco.

La propuesta “*promueve el desarrollo de la riqueza potencial de la actividad mental, emocional e imaginativa de los niños*” (Egan Kieran). Esto se evidenció en los diálogos, en las onomatopeyas utilizadas; en los movimientos de los títeres (a las patas del pulpo se le imprimieron movimientos técnicamente precisos; producción de sonidos en las acciones de los títeres al beber; al nadar sobre las imágenes en la pared; al hacer bailar al títere al compás de la música en una coreografía...)

Contexto institucional y extra-institucional: La presente propuesta se llevó a cabo en un Jardín de Infantes de CABA de gestión estatal, tercera sección Jornada Simple.

La institución cuenta con salas de 2 a 5 años. La matrícula total es de 180 niños y niñas por jornada.

Este grupo en particular no tenía experiencia previa de jugar con títeres. Consideramos aplicable a otros contextos con mayor cantidad de niños y niñas, con o sin experiencia previa, con diversas trayectorias, de acuerdo a sus necesidades e intereses .

Características del grupo beneficiario de la experiencia: (edad y otras características relevantes) Se llevó a cabo en una tercera sección (5 años) con trayectoria en las tres secciones del Jardín de Infantes. Cantidad de niños: 25. Tiempo de duración de la actividad: 40 minutos, aproximadamente.

Programación de la experiencia:

Objetivos:

- promover espacios de juego con títeres en el nivel inicial.
- incentivar y complejizar las posibilidades de crear espacios de ficción que nutran el despliegue de la imaginación de las/los niñas/os.

Contenidos de enseñanza:

- Representar diferentes roles utilizando distintos recursos expresivo-dramáticos.
- Constituir pequeñas secuencias dramáticas.
- Colaborar con el armado de un espacio de juego.

- Interactuar en diálogos que permiten desarrollar una trama.
- Representar escenas inventadas a través de los títeres, utilizando algunos recursos básicos de la estructura dramática.
- Crear títeres.

Actividades de los niños/as y docentes o adultos a cargo: previo al ingreso de los niños y niñas **las docentes** preparamos el espacio de la sala con varios elementos:

- Un retro-proyector que proyecta sobre la pared. Se ofrecen filminas con diferentes obras de artistas plásticos: Chagall, Marc; Kandinsky Wassily; Van Gogh ; Monet Claude. Para ser manejado por los/as niños/as.
- En otro sector de la sala, se incorporó un paraguas del cual colgaban tules de varios colores. Se ubicó abierto, boca abajo, potenciando un escenario de juego complementario para jugar debajo o por encima del mismo.
- Los títeres, se presentaron de manera vistosa y atractiva sobre la mesa. Personajes de animales (de manopla y de dedo); de leñadores, reyes, niños y otros (de manoplas).
- Se colocó una mesa con elementos para “*tomar el té*”: sobre un mantel, un florero, tazas, una tetera y una torta; los/as niños/as autónomamente acceden a otros elementos de uso cotidiano que tienen en los sectores de la sala para agregar a necesidad de sus acciones.
- Se colgó una tela con agujeros

Los niños y niñas al ingresar a la sala:

- Habitaron el espacio, lo reorganizaron a sus necesidades.
- Eligieron, utilizaron lugares, amigos de juego , títeres, elementos.
- Improvisaron juegos, diálogos, movimientos.
- Se expresaron
- Manejaron títeres
- Manejaron la tecnología (retroproyector)

- Seleccionaron filminas para proyectar.

Evaluación de la experiencia: positiva. Se produjeron ricos diálogos entre los niños a manera de guiones . La ambientación permitió la libre circulación; la elección; la creación; la producción individual, en parejas, tríos, pequeños grupos. Se propició la autonomía de los niños.

Sobre la marcha fuimos haciendo modificaciones. En el caso de las filminas, en un principio se presentaron con imágenes estereotipadas que luego, se cambiaron por obras de artistas plásticos. Achicamos el espacio de la proyección brindando otras posibilidades de uso de la escena para los títeres.

Bibliografía :

- Gianni Rodari Gramática de la Fantasía. Introducción al Arte de Inventar Historias- 44.Imaginación, creatividad, escuela
- Ema Brandt, Claudia Soto, Laura Vasta y Rosa Violante ¿Educación Artística en los primeros años?. OMEP
- Judith Akoschky. Ema Brandt y otros. Artes y escuela . PAIDOS
- Ruiz de Velasco Galvez, Ángeles. Abad Molina Javier. (cap 5). Realidad y fantasía en el juego simbólico. El juego simbólico. GRAO.
- Rogozinski, Viviana. “0 a 5, el juego en la educación infantil. Crecer jugando y aprendiendo”. Novedades educativas, N°48. Pequeños Titiriteros. Bs As, 2002
- Rogozinski Viviana. Títeres en la escuela. Expresión, comunicación y juego. Novedades Educativas, 2001. Capítulo 8. La problemática del argumento
- Javier Villafañe, extracto del libro “Maese Trotamundos por el camino de Don Quijote” (Seix Barral, Bs. As. 1955)