

Artes

Taller de Teatro



Primer año

Aprender a mirar. Lenguajes de una puesta en escena

Serie PROFUNDIZACIÓN · NES



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
03-04-2020



Vamos Buenos Aires

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

**SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA
Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

EQUIPO DE GENERALISTAS DE NIVEL SECUNDARIO (GOC): Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

ESPECIALISTA: Fernando Locatelli

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL: Julia Campos (coordinación), Magdalena Pardo

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN Y GESTIÓN: Manuela Luzzani Ovide

CORRECCIÓN DE ESTILO (GOC): Vanina Barbeito

EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

COORDINACIÓN DE SERIES PROFUNDIZACIÓN NES Y

PROPUESTAS DIDÁCTICAS PRIMARIA:

EDICIÓN: María Laura Cianciolo, Bárbara Gomila, Marta Lacour

DISEÑO GRÁFICO: Octavio Bally, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Taller de teatro : aprender a mirar : lenguajes de una puesta en escena. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa, 2018.

Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-549-769-6

1. Teatro . 2. Artes Escénicas. CDD 791.071

ISBN 978-987-549-769-6

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.
Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en los materiales de esta serie y la forma en que aparecen presentados los datos que contienen no implican, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en Internet: 1 de junio de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.
Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.

Av. Paseo Colón 275, 14° piso - C1063ACC - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Teléfono/Fax: 4340-8032/8030

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.

Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos – conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes – definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma – actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17 – plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.

Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer

actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.



Diego Javier Meiriño
Subsecretario de Planeamiento
e Innovación Educativa



Gabriela Laura Gürtner
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de
Planeamiento e Innovación Educativa

¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Adobe Reader Copyright © 2018. Todos los derechos reservados.

Portada



Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Índice interactivo

Introducción

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

Actividades

La escenografía en el teatro

Actividad 1

a. En la primera parte de esta actividad, se propone compartir en clase una entrevista escrita y dos materiales audiovisuales que describen aspectos del lenguaje escenográfico.

Actividad anterior

Actividad siguiente

Pie de página



Volver a vista anterior

Al clicar regresa a la última página vista.



Ícono que permite imprimir.



Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Itinerario de actividades

Actividad 1

La escenografía en el teatro

Conceptualización y definición de escenografía teatral. Lectura y análisis de un cuento. Realización de la maqueta de una escenografía utilizando materiales concretos.

1

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.



Actividad anterior

Botón que lleva a la actividad anterior.



Actividad siguiente

Botón que lleva a la actividad siguiente.



Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.

Íconos y enlaces

1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.



Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.

“Título del texto, de la actividad o del anexo”



Indica apartados con orientaciones para la evaluación.

Índice interactivo

 **Introducción**

 **Contenidos y objetivos de aprendizaje**

 **Itinerario de actividades**

 **Orientaciones didácticas y actividades**

 **Orientaciones para la evaluación**

 **Bibliografía**

Introducción

Aprender a mirar es una propuesta didáctica que aspira a que los estudiantes conozcan algunos de los lenguajes artísticos que confluyen en una obra teatral y que conforman una puesta en escena. Estos lenguajes -la escenografía, la utilería, el vestuario, la iluminación, la música, los sonidos, el maquillaje, los materiales audiovisuales- implican diversas funciones y tareas que se incluyen en una producción y que suelen no ser visibles para el espectador. Es habitual que la mayoría de los espectadores de teatro se instalen fundamentalmente en la trama de la obra o en las características de los personajes. Para ampliar esa percepción, este material propone que los estudiantes comprendan que el plano narrativo de una obra de teatro no solo está planteado en el texto y en el accionar de los actores, sino también en la creación de los diferentes lenguajes, puestos al servicio de la situación dramática. El conocimiento de dichos lenguajes, la comprensión de las relaciones que se establecen entre sí, su aporte a una obra de teatro y su vínculo constante con el actor se consideran aspectos de gran relevancia para la formación de los estudiantes como espectadores de teatro.

En este sentido, el objetivo último de esta propuesta es que los estudiantes obtengan un espectro de percepción más amplio cuando estén en situación de espectadores, al momento de asistir a un hecho teatral. Pero también, que asuman un lugar protagónico al poner en juego los lenguajes y los diversos roles asociados a los mismos, en la creación de un boceto de puesta en escena.

La secuencia propone trabajar con cuatro lenguajes escénicos vinculados con el ámbito de lo visual y lo sonoro: la escenografía (y utilería), el vestuario, la iluminación y el sonido. Las actividades incluyen dos modalidades de trabajo: por un lado, se visualizarán y comentarán entrevistas a diferentes referentes de las áreas, que describen las distintas características de los lenguajes; por otro, a partir de la lectura de un cuento, los estudiantes llevarán a cabo distintas producciones, en relación con cada uno de los lenguajes que se trabajan, lo que los ubica en un lugar de creadores o "realizadores". Confeccionarán una maqueta de la escenografía que imaginan, crearán figurines de vestuario para los personajes, decidirán cómo iluminarla y qué sonidos y música acompañarán mejor los diferentes momentos. Es decir, se proponen actividades para que ellos se involucren con los lenguajes de manera fáctica a los efectos de conocerlos. De esta forma, podrán desarrollar capacidades de pensamiento crítico, abrir canales sensibles, poner en movimiento la propia iniciativa y creatividad y ampliar su mirada para, en definitiva, poder valorar el arte en general.

Por otra parte, este material se nutre de los aportes de Educación Digital, que propone que los estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para realizar un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales. Para ello –y según lo planteado en el

"Marco para la Educación Digital" del *Diseño Curricular* de la NES– es preciso pensarlas en tanto recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje y la construcción de conocimiento en forma articulada y contextualizada con las áreas de conocimiento, y de manera transversal. En esa línea, se propone aquí que todas las producciones de los estudiantes (originalmente digitales, o posteriormente digitalizadas) se integren paulatinamente a una única maqueta enriquecida digitalmente, lo que permitirá reunir las para reflexionar acerca de su funcionamiento como sistema y planificar eventuales ajustes. A la vez, esta propuesta permitirá incorporar comentarios orales de los estudiantes, registrados digitalmente y a modo de fundamentación de sus creaciones y registro de sus procesos. Para poder lograr estos objetivos, la propuesta invita a explorar las posibilidades del código QR como recurso para potenciar y enriquecer el modelo de base. Estas maquetas, a la vez analógicas y digitales, permitirán también la puesta en común con el grupo y podrán funcionar como insumo para futuras actividades planteadas.

Está previsto el desarrollo de materiales que profundicen y amplíen el tratamiento de estos contenidos focalizando en algunos aspectos en particular, como la confección de guías que faciliten la experiencia de asistir a una obra de teatro y el abordaje de un proyecto de puesta en escena en el que se puedan conjugar los lenguajes trabajados con el texto.



Marco para
la Educación
Digital

Contenidos y objetivos de aprendizaje

En esta propuesta se seleccionaron los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje del espacio curricular de *Artes. Taller de Teatro* para primer año de la NES:

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
<p>Apreciación <i>Análisis y reflexión sobre los espectáculos</i></p> <p>Los lenguajes presentes en una puesta en escena.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lo visual: escenografía, iluminación, utilería y vestuario. Lo auditivo: sonidos, música incidental, obras musicales utilizadas en la escena. El vínculo entre el espectador y el espectáculo. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los diferentes lenguajes presentes en una representación teatral. Utilizar los conocimientos adquiridos acerca de la teatralidad para reconocer las diversas manifestaciones culturales que se incluyen en el campo del teatro. Identificar los diferentes roles y funciones que desempeña cada uno de los que participan de un espectáculo teatral para adecuarlos a la práctica escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración del arte. Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad. Análisis y comprensión de la información.

Educación Digital	
Competencias digitales involucradas	Objetivos de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> Habilidad para buscar y seleccionar información. Competencias funcionales y transferibles. Creatividad. Comunicación efectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Habilidad para buscar y seleccionar información: buscar y seleccionar en Internet sonidos o piezas musicales adecuadas al propósito creativo y de uso libre y gratuito. Competencias funcionales y transferibles: seleccionar y utilizar diversas aplicaciones para realizar producciones en distintos formatos. Creatividad: crear una maqueta enriquecida digitalmente que permita integrar formatos digitales a un soporte analógico. Crear producciones sonoras y visuales en formato digital en torno a la puesta en escena. Comunicación efectiva: crear una maqueta enriquecida digitalmente que sea adecuada al texto fuente y a los propósitos comunicativos.

Itinerario de actividades



Actividad 1

La escenografía en el teatro

Conceptualización y definición de escenografía teatral. Lectura y análisis de un cuento. Realización de la maqueta de una escenografía utilizando materiales concretos. Producción y registro digital de un comentario oral a modo de fundamentación, para integrar a la maqueta a través de la generación de un código QR.

1



Actividad 2

El vestuario teatral

Conceptualización y definición de vestuario teatral. Realización y digitalización de figurines. Integración de las producciones a la maqueta a través de la generación de un código QR.

2



Actividad 3

Las luces también hablan

Conceptualización y definición de iluminación teatral. Realización de una puesta de luces con linternas sobre la maqueta. Captura de imágenes de la puesta de luces para su integración a la maqueta a través de la generación de un código QR.

3



Actividad 4

Escuchar el sonido

Conceptualización y definición de sonido en el teatro. Búsqueda de material en bancos de sonido y música de uso libre. Producción propia de sonidos. Realización de una puesta de sonido e integración de la propuesta a la maqueta a través de la generación de un código QR.

4



Actividad 5

Una puesta en escena

Ensayo y realización de una puesta de sonido y de luces sobre la maqueta, con lectura en vivo del texto, exposición de las producciones de vestuario y de las maquetas enriquecidas digitalmente.

5

Orientaciones didácticas y actividades

Actividad 1. La escenografía en el teatro

Esta actividad tiene cuatro partes. La primera se desarrolla con la totalidad del grupo y consiste en realizar una introducción a la temática de la escenografía teatral a través de la lectura de una entrevista a tres referentes del área y la proyección de dos materiales audiovisuales. La segunda parte propone la lectura grupal del cuento "Nadar de noche", de Juan Forn, y a partir de su interpretación, la realización en grupos de cuatro integrantes de una maqueta con la escenografía que los estudiantes imaginan para una futura puesta en escena. La tercera parte está relacionada con la exposición de las maquetas, y la cuarta, con la integración de una primera producción digital a las maquetas. Se prevé que esta actividad tenga una duración de dos clases completas.

La escenografía en el teatro

Actividad 1

Primera parte: ¿qué es la escenografía?

En la primera parte de esta actividad, se propone compartir en clase una entrevista escrita y dos materiales audiovisuales que describen aspectos del lenguaje escenográfico.

El docente leerá a los estudiantes los párrafos que considere relevantes del documento *Hacia la conceptualización de la escenografía del siglo XXI* y realizará un intercambio colectivo sobre el material leído.

Luego se proyectarán los siguientes videos y se sumarán sus aportes al intercambio antes generado.

- "[Detrás de escena: Teatro Cervantes](#)", en Telenoche. Entrevista a la escenógrafa Oriá Puppo acerca de la obra *Eva Perón / El homosexual o la dificultad de expresarse*, de Copi.
- "[Detrás de escena | Escenografía](#)", en Teatro Colón. Exposición de la artista visual Alejandra Coirini acerca del proceso de trabajo escenográfico en el teatro Colón y en particular de la ópera *Julio César*.

Segunda parte: lectura y análisis de un cuento

En esta segunda parte, el docente leerá al grupo en voz alta el cuento "Nadar de noche", de Juan Forn.



Hacia la
conceptualización
de la escenografía
del siglo XXI

Posteriormente, luego de un intercambio grupal de primeras impresiones, los estudiantes se reunirán en grupos de cuatro integrantes, para continuar debatiendo acerca del texto leído, a partir de preguntas provistas por el docente.

Luego se pedirá a los estudiantes que para el siguiente encuentro –y en sus casas– cada grupo realice una maqueta de la escenografía que imagina para el espacio donde transcurre el relato. El docente los alentará a que reflexionen acerca de la funcionalidad de cada elemento elegido y a que lo relacionen con sus miradas acerca de las circunstancias de los personajes y del cuento en general.

Para la realización de la maqueta, se propone utilizar materiales simples como: papeles, cartones, escarbadiques o plastilina. Los elementos escenográficos deben estar plantados sobre un cartón de tamaño A4. Pueden incluir muebles, utilería, plantas y elementos de la escena en general. Se aconseja también que los estudiantes trabajen la superficie del piso en la maqueta, por ejemplo, dibujando baldosas o utilizando algún material para el pasto, para la tierra o para el agua de la pileta. La confección de los personajes queda a elección de los chicos.

También se les contará que los grupos formados se mantendrán para las próximas actividades y que en los siguientes encuentros se abordará una serie de actividades para conocer los distintos lenguajes que intervienen en una obra teatral; que generarán diferentes producciones con relación a la escenografía, el vestuario, la iluminación y el sonido; y que al finalizar el recorrido harán un boceto de una puesta en escena del cuento sobre la maqueta.

Tercera parte: exposición de las maquetas

El día que lleven las maquetas a clase, se podrán juntar los bancos en el centro del aula de manera que todas las maquetas sean colocadas sobre esa superficie. Los estudiantes y el docente se ubicarán alrededor de los bancos y se realizará un recorrido para compartir todos los materiales expuestos. El profesor irá haciendo devoluciones sobre los trabajos, y formulando preguntas como: ¿qué materiales fueron utilizados?, ¿por qué eligieron esos elementos escenográficos?, ¿cuál es su funcionalidad en relación con el relato?

Cuarta parte: integración de la primera producción digital a la maqueta

En primer lugar, cada grupo creará una carpeta pública compartida en línea. Este espacio servirá para almacenar paulatinamente sus distintas producciones a lo largo de todo el

recorrido. Luego podrán abocarse a la realización de la primera producción digital, vinculada específicamente a la propuesta escenográfica.

Utilizando un editor de audio, grabarán un comentario oral sobre su propuesta escenográfica y lo almacenarán en una subcarpeta dentro de esa carpeta pública. Finalmente, podrán generar un código QR que vincule a ese comentario, imprimirlo en papel y pegarlo en la maqueta, en una zona que consideren estratégica. De este modo, quienes observen la escenografía propuesta podrán también acceder al comentario que la fundamenta, escaneando ese código con algún dispositivo móvil.

Recursos digitales



Algunos recursos digitales sugeridos para llevar adelante esta integración de producciones digitales a la maqueta son los siguientes:

- Almacenamiento en línea: [Google Drive](#)
- Grabación y edición de sonido: [Audacity](#)
- Generación de código QR: [Code Generator](#)

Al finalizar la actividad, el docente anticipará que la clase próxima trabajarán sobre el vestuario, para lo que pedirá a los grupos que lleven el siguiente material: recortes viejos de telas, material gráfico en el que haya fotos o dibujos de ropa, una hoja blanca, abrochadora de papel, lápices y fibras de colores, lápiz negro y tijeras.

Actividad siguiente



En la primera parte de esta actividad, antes de leer las entrevistas y ver los videos, se podrá preguntar a los estudiantes qué creen que es la escenografía. Luego de abordar los materiales, será importante generar un intercambio de impresiones, recuperando qué nuevas ideas tienen sobre este lenguaje. También es válido preguntarles si tuvieron la experiencia de ir al teatro, en cuyo caso se les pedirá que relaten cómo eran los espacios escénicos, si lo recuerdan.

Luego de compartir el material teórico, será interesante reflexionar acerca de las definiciones de la escenografía que ofrecen los tres referentes involucrados y los vínculos que ellos establecen con el director. Y, después de ver los materiales audiovisuales,

conversar acerca de la diversidad de personas involucradas en el detrás de escena de una obra teatral, considerando que es probable que los estudiantes no la tuvieran en cuenta. En ese sentido, es posible reconstruir con ellos los diferentes procesos que se mencionan en los videos, vinculados con el diseño y armado de una escenografía.

Para la segunda parte, se sugiere una primera instancia de intercambio con la totalidad del grupo para compartir impresiones e interpretaciones del cuento. El docente puede ir guiando el análisis con las siguientes preguntas:

- ¿Qué les pareció el cuento? ¿Les gustó? ¿Por qué?
- ¿Les causó alguna sensación en particular? ¿Cuál?
- ¿Qué sucede en el cuento?
- ¿Creen que hay una sola posibilidad respecto de qué es lo que pasa?
- ¿Cuál es la circunstancia fundamental del personaje del padre?
- ¿Cuáles son las circunstancias posibles del personaje del hijo?

En una segunda instancia, se propone continuar las discusiones en los pequeños grupos, con el fin de que cada equipo llegue a algunos acuerdos que guiarán el trabajo posterior. Se les puede solicitar que discutan en torno a las siguientes preguntas y que luego realicen este análisis por escrito y lo conserven como insumo para toda la secuencia:

- ¿Dónde están los personajes? ¿Cómo se imaginan el espacio en el que transcurre el cuento?
- ¿Cómo creen que era el vínculo entre los personajes? ¿Cómo describirían el vínculo actual entre ellos?
- ¿Cómo imaginan físicamente a los personajes? ¿Recuerdan la descripción del vestuario?
- ¿Harían algún cambio de vestuario o de escenografía, si tuvieran que hacer una puesta en escena del cuento? ¿Cuál? ¿Por qué?
- ¿Cómo imaginan la luz que hay en el lugar en el que transcurre el cuento?

Por otra parte, el hecho de compartir con los estudiantes cuáles serán las siguientes actividades y su relación, les otorgará un panorama amplio y una referencia de la secuencia completa, a los fines de que puedan elaborar sus futuras propuestas en función de una totalidad.

La realización de la maqueta tiene como objetivo que los estudiantes logren transformar lo imaginado en algo concreto y visible. Dado que la escenografía es el espacio donde viven y transitan los personajes, se apunta a que comprendan que cada elemento elegido para la escenografía debe tener un sentido dramático. Esta idea es válida para el tratamiento de cada uno de los diferentes lenguajes, por lo que será necesario retomarla en las próximas actividades. En el caso de la escenografía es muy claro. Los elementos adquieren un sentido dramático si tienen un correlato con el accionar de los actores o si se relacionan con las

circunstancias de la obra o con otros elementos que conforman la estructura dramática. Si este correlato no existiera, dejarían de ser escenografía teatral y se convertirían en elementos de decoración.

Por otra parte, el docente deberá guiar la tarea de modo tal que los estudiantes puedan plasmar estéticamente en la maqueta su visión personal del relato. Por ejemplo, si para ellos el cuento en general es oscuro y triste, la elección de mobiliario raído y desvencijado muy probablemente contribuirá a dar cuenta de esa mirada. Lo importante será que puedan fundamentar sus decisiones.

En la instancia del recorrido y visualización de los materiales, el docente puede proponer algún cambio, si lo considera necesario, y alentar a profundizar las propuestas. Al escuchar la fundamentación de las elecciones de los estudiantes, puede guiarlos haciendo foco fundamentalmente en que las circunstancias estén relacionadas con las elecciones. Si, por ejemplo, la interpretación del cuento para alguno está vinculada con un plano onírico y la escenografía planteada es de características realistas, el profesor puede proponer que haya algún detalle que dé cuenta de esta interpretación, o bien aconsejar que ese plano sea abordado en alguno de los otros lenguajes que serán trabajados en próximas actividades.

En este punto del recorrido, la integración del comentario oral (registrado digitalmente) a la maqueta busca comenzar a promover la reflexión por parte de los estudiantes respecto de sus decisiones sobre la escenografía. A lo largo del proceso, la integración paulatina de las demás producciones permitirá observar también su funcionamiento en tanto sistema.

Actividad 2. El vestuario teatral

Esta segunda actividad tiene dos partes. La primera consiste en realizar una introducción a la temática del vestuario teatral a través de la proyección de un material audiovisual con la totalidad del grupo. La segunda parte propone la realización de un boceto o figurín del vestuario de los personajes del cuento "Nadar de noche", trabajado en la actividad anterior, su posterior digitalización e integración a la maqueta enriquecida en grupos de a cuatro. Se prevé que esta actividad tenga una duración de una clase completa.

El vestuario teatral

Actividad 2

Primera parte

Se propone ver y comentar en clase el documental "[Sastrería del Teatro Colón](#)", publicado por Alquimistas del Teatro Colón, que describe aspectos del lenguaje del vestuario teatral realizado en el Teatro Colón de Buenos Aires, presentado por María Cremonte, directora general escenotécnica del teatro. A continuación, se realizará un intercambio colectivo sobre el documental.

Segunda parte

En esta parte se pedirá a los estudiantes que, en los grupos de cuatro ya conformados y con los materiales que se solicitaron en la actividad anterior, realicen un figurín de los vestuarios que imaginan para los dos personajes del cuento "Nadar de noche", pensando en la puesta en escena del relato que realizarán como cierre de la secuencia.

Para esto, se les propondrá que dibujen los vestuarios que imaginan, o que realicen un armado del figurín con recortes de vestimentas que encuentren en revistas o materiales gráficos. También se les puede ofrecer la posibilidad de usar recortes reales de telas para utilizarlos como muestras de referencia a los efectos de adjuntarlos al material.

Cada figurín corresponderá a un personaje, se realizará en una hoja A4 blanca lisa y deberá indicar el nombre (padre, hijo). En caso de que hayan elegido una tela de muestra para la realización del vestuario, esta deberá estar recortada con forma de cuadrado de 3x3 cm y abrochada a la hoja A4, con el nombre del tipo de tela que es, e indicando a qué prenda en particular corresponde, por ejemplo, pana azul para el saco.

Una vez que hayan finalizado, se colgarán los bocetos en una pared del aula y un integrante de cada uno de los grupos compartirá con el docente y sus compañeros cómo realizaron el trabajo, qué materiales utilizaron y por qué eligieron ese vestuario y esos colores en particular. Estas fundamentaciones serán registradas de manera oral, utilizando para ello un editor digital de audio. Los recursos digitales sugeridos aquí son los mismos que para la actividad 1.

Asimismo, una vez que los figurines estén colgados, los estudiantes podrán tomar fotografías de sus producciones y almacenarlas en una nueva subcarpeta dentro de la carpeta

compartida ya creada. Luego podrán generar el código QR correspondiente a la subcarpeta de producciones de vestuario, imprimirlo y pegarlo en la maqueta. Se sugiere en este punto la utilización de alguna aplicación para tomar fotografías que esté disponible en los dispositivos con los que se cuente, o un recurso en línea, como por ejemplo [Webcam Toy](#).

Al finalizar la actividad, el docente pedirá a los grupos que lleven el siguiente material al próximo encuentro: una linterna, papel celofán de distintos colores, banditas elásticas y tijeras.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

En la primera parte de esta actividad, luego de compartir con los estudiantes el material visto, se generará un espacio de intercambio. Se les puede preguntar, por ejemplo, si conocen el teatro Colón de Buenos Aires, y compartir con ellos qué tipo de obras ofrece. También, si imaginaban que había tantas áreas involucradas en la realización de un vestuario, si recuerdan los sectores de trabajo del taller que refiere el video, qué otras cosas les llamaron la atención de lo que vieron en el material. Por último, se pueden recuperar nuevamente las experiencias que compartieron en la primera actividad -si las hubo- relacionadas con ir al teatro y pedirles que describan cómo eran los vestuarios de esas obras.

En la segunda parte, el propósito es que los estudiantes pongan en juego su imaginación en relación con la creación de un vestuario teatral, a partir de la experiencia de manipular materiales para la realización del figurín, con el objetivo de que logren transformar lo imaginado en algo concreto y visible.

Es importante alentarlos a que expliquen el por qué de cada prenda elegida y que la relacionen con sus miradas acerca de las circunstancias de los personajes y del cuento en general. Ya que el vestuario teatral es parte de la conformación del personaje, de sus características psíquicas, emocionales y físicas, cada prenda elegida debe dar cuenta de esas características, y debe haber un correlato entre lo que usa el personaje y las circunstancias por las que atraviesa. El comentario oral, registrado en forma digital, puede servir para dar forma a este ejercicio de reflexión.

Actividad 3. Las luces también hablan

Esta actividad tiene dos partes. La primera consiste en hacer una introducción a la temática de la iluminación teatral con la totalidad del grupo, a través de la proyección de un material audiovisual que plantea entrevistas a tres referentes del área. La segunda parte propone que los estudiantes armen en los grupos conformados una puesta de luces del cuento "Nadar de noche", iluminando con linternas las maquetas realizadas en la actividad 1, capturando imágenes de las distintas combinaciones propuestas e integrando ese registro a la maqueta enriquecida digitalmente. Se prevé que esta actividad tenga una duración de una clase completa.



Actividad 1:
La escenografía
en el teatro

Las luces también hablan

Actividad 3

Primera parte

En la primera parte de esta actividad se propone compartir en clase el material audiovisual "[Escenarios de Buenos Aires, iluminación escénica](#)", publicado por escBuenos Aires, que describe aspectos del lenguaje de la iluminación teatral y contiene entrevistas realizadas a los iluminadores teatrales Eli Sirlin, Soledad Ianni y Félix Monti. A continuación, se realizará un intercambio colectivo sobre el video.

Segunda parte

En esta parte, se pedirá a los estudiantes que en los mismos grupos de cuatro que vienen trabajando y con los materiales solicitados, realicen una propuesta para la iluminación del cuento "Nadar de noche", pensando en la puesta en escena del relato.

Para ello, los grupos deberán dividir el cuento en unidades y pensar, para cada una, un color de iluminación, una intensidad de luz determinada y una dirección desde la cual provenga.

Para el material de iluminación deberán armar filtros de colores, con recortes circulares de papel celofán, 3 cm más grandes que el diámetro del artefacto. Estos filtros se aplicarán a la linterna con una bandita elástica, colocándolos delante del haz de luz.

A lo largo de este proceso de diseño, cada grupo tomará una fotografía para cada unidad de la puesta de luces, de modo de poder registrar y organizar el orden de las combinaciones

elegidas. Esas imágenes se almacenarán en una nueva subcarpeta dentro de la carpeta compartida, para generar luego el código QR que enlace a ellas, imprimirlo y pegarlo en la maqueta. Se puede agregar, también, la fundamentación oral de las elecciones. Los recursos digitales sugeridos aquí son los mismos que para las actividades anteriores.

Una vez finalizado el trabajo, pasarán de a un grupo por vez con su maqueta. Cada integrante la iluminará con las linternas, de la forma que el grupo haya elegido y con la cantidad de luces y colores que haya decidido. Los cuatro deberán ir iluminando cada una de las unidades, indicando a qué parte refiere esa elección. Al finalizar, se pedirá a uno de los integrantes que relate y comparta con el docente y sus compañeros por qué eligieron esa luz en particular para cada unidad. En este momento se pueden compartir también los audios con la fundamentación, o las fotos de registro de las combinaciones de luces.

Al finalizar la actividad, el docente les pedirá que para el próximo encuentro busquen en sus casas y lleven el siguiente material por grupo: un dispositivo que permita reproducir audio (por ejemplo, una netbook, tablet o celular; y de ser posible algún pequeño parlante) y archivos de sonidos o música que propongan para sonorizar/musicalizar el cuento. Se sugiere realizar una búsqueda en Internet utilizando sitios que contengan música o sonidos de uso libre, como [Jamendo Licensing](#) o [YouTube Audio Gallery](#). Por otro lado, y en caso de que no posean conectividad en sus casas, se puede invitar a los estudiantes a que creen sus propios efectos sonoros utilizando algún editor de audio de los ya mencionado, como [Audacity](#).

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

En la primera parte de esta actividad, se propone compartir con los estudiantes un espacio de charla para preguntarles qué creen que es la iluminación escénica y para qué sirven las luces en el teatro. Luego de ver el video *Escenarios de Buenos Aires, iluminación de escénica*, se puede generar un espacio de intercambio para indagar si tienen una nueva mirada sobre este lenguaje al haber escuchado a los referentes involucrados. También se puede recuperar de qué modos puede darse la interrelación entre la escenografía y la iluminación y preguntarles si recuerdan cómo fue resuelta por Soledad Ianni la iluminación de la piletta en *El principio de Arquímedes*, ya que el cuento "Nadar de noche" plantea una piletta como uno de los elementos principales de la escenografía. Además se propondrá reflexionar acerca de las definiciones de iluminación que dan los tres profesionales entrevistados, y se les pedirá que compartan sus impresiones, en el caso de que hayan tenido la experiencia de ir al teatro, acerca de cómo eran las luces de la obra a la que asistieron y, en el caso de que lo recuerden, cuáles eran los colores principales.

En la segunda parte, se propone que la división del cuento en unidades la realice cada grupo, con la guía del docente. Puede suceder que los distintos grupos elijan diferentes subdivisiones. Esto es válido en la medida que puedan fundamentar las decisiones. Se sugiere como base la siguiente subdivisión:

- Unidad 1: desde el comienzo, hasta los golpes a la puerta.
- Unidad 2: desde que el hijo abre la puerta hasta que se va a servir un vaso de whisky.
- Unidad 3: desde que el hijo vuelve hasta el final.

El propósito de esta segunda parte es que los estudiantes pongan en juego su imaginación en relación con la creación de una puesta de luces, a partir de la experiencia de manipular materiales para su realización, con el objetivo de que logren transformar lo imaginado en algo concreto y visible, que pueda integrarse a la maqueta.

Al igual que en las actividades anteriores, es importante alentar a los estudiantes a que cuenten el porqué de cada luz elegida y que lo relacionen con sus miradas acerca de las circunstancias del cuento en general. Es deseable que cuando el docente dé la consigna de la segunda parte de la actividad, les comente qué significado dramático puede tener la elección de colores en la escena. Por ejemplo, que una luz cálida tiende a generar sensaciones de bienestar, o que una luz con colores más fríos puede ayudar a crear ambientes dramáticos que dan cuenta de distanciamiento entre los personajes, de situaciones de peligro, etc. Dado que ellos utilizarán linternas, y que estas poseen una temperatura de color fría, podrá explicar que los celofanes que estarán colocando en los artefactos modificarán la temperatura según el color que elijan. En caso de que la escuela cuente con espacios curriculares vinculados a las artes visuales, sería muy enriquecedor poder articular esta parte de la actividad con el docente de dichos espacios, para que aporte contenido a partir de su conocimiento en el área.

Se aconseja que esta parte de la actividad se realice en un espacio lo más oscuro posible.

Actividad 4. Escuchar el sonido

Esta actividad tiene dos partes. La primera consiste en compartir la experiencia en la búsqueda de sonidos, de manera grupal. La segunda parte propone que los grupos de trabajo armen una puesta de sonido del cuento y la integren a la maqueta enriquecida digitalmente. Se prevé que esta actividad tenga una duración de una clase completa.

Escuchar el sonido

Actividad 4

Primera parte

En la primera parte de esta actividad se propone que compartan en clase, con el docente y sus compañeros, el material sonoro que llevaron para musicalizar el cuento. El profesor colaborará en la selección de los audios que considere más convenientes, en relación con las circunstancias dramáticas que viene trabajando cada grupo.

Segunda parte

En esta segunda parte se pedirá a los estudiantes que los mismos grupos que trabajaron en las actividades anteriores realicen la musicalización y sonorización del cuento, pensando en la puesta en escena del relato.

La propuesta consiste en que los grupos trabajen con la misma división de unidades de la actividad anterior y que musicalicen cada una de ellas, organizando una secuencia de sonidos. También se les pedirá que sumen los efectos de audio, en el caso de que así lo deseen. Por ejemplo, viento, truenos, lluvia, golpes a la puerta, sonido de agua de la pileta.

Una vez que el grupo haya armado la secuencia de todo el material sonoro, un integrante será el encargado de reproducir la música elegida y compartir con el docente y sus compañeros a qué unidad corresponde. De la misma manera, les mostrará el efecto de sonido elegido, en caso de que lo hubiere, e indicará a qué parte del cuento corresponde.

Los archivos de sonido y música seleccionados se subirán a una nueva subcarpeta dentro de la carpeta pública, para [generar el código QR](#) que enlace a ellos, imprimirlo y pegarlo en la maqueta enriquecida digitalmente.

Al finalizar la actividad, el docente pedirá a los grupos que lleven al próximo encuentro todo el material con el que han trabajado en las actividades anteriores.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Es importante que los estudiantes entiendan que la música incidental es la que crea un clima, una atmósfera en la escena. Por este motivo, deben tener en cuenta las circunstancias de cada unidad, los momentos que va atravesando la escena, y decidir qué estilo de música es la que conviene para cada ocasión.

Puede llegar a suceder que los estudiantes elijan solo sonidos y no elijan música. Es totalmente aceptable que así sea, en la medida que puedan fundamentar la elección. Por ejemplo, pueden decir que eligieron solo sonido de truenos porque esto le da al cuento un ambiente hostil, de pesadumbre. De todas maneras, es deseable que prueben y hagan el ejercicio de incorporar la música para, en todo caso, quitarla luego.

Actividad 5. Una puesta en escena

Esta actividad está dividida en dos partes. En ambas trabajarán los grupos que vienen haciéndolo en actividades anteriores. La primera parte consiste en que los equipos ensayen y preparen un boceto de puesta en escena del cuento con el que se viene trabajando, sobre la maqueta. La segunda radica en compartirla grupalmente en una muestra, abierta a la comunidad de la escuela, es decir, con otro grupo de estudiantes, las familias, o con quien el docente y el grupo decidan y consideren adecuado para las características institucionales. Se prevé que esta actividad tenga una duración de dos clases completas: una de preparación y la otra para la muestra colaborativa y grupal.

Una puesta en escena

Actividad 5

Primera parte

En la primera parte se propone realizar un trabajo de preparación y ensayo de la muestra que se presentará en el siguiente encuentro, con los grupos que vienen realizando las actividades anteriores.

Segunda parte

En la segunda parte de la actividad se presentará una muestra del boceto de puesta en escena, sobre la maqueta enriquecida digitalmente. La dinámica sugerida para el encuentro de muestra consiste en que pase de a un grupo por vez. Los integrantes colocarán su maqueta en un lugar visible y a su lado expondrán los figurines de vestuario realizados.

Un integrante será el encargado de leer el cuento. Otro irá poniendo la música y los sonidos elegidos en los momentos que corresponda, y los demás iluminarán con las linternas tal cual lo hicieron en la actividad 3. Finalmente, se habilitará un tiempo de 15 minutos para que los asistentes puedan escanear libremente los códigos QR que integran la maqueta, de modo de poder explorar en profundidad el trabajo realizado y las reflexiones orales sobre las distintas decisiones tomadas. A tal fin, se sugiere invitar anticipadamente a los asistentes a que descarguen alguna aplicación de lectura de códigos QR. Existen muchas opciones gratuitas para cada sistema operativo.



Actividad 3:
Las luces
también hablan

← **Actividad anterior**

La primera parte tiene como propósito que los estudiantes preparen, acomoden y organicen la actividad de mostrar y compartir el trabajo realizado. Para esto el docente guiará y aconsejará a los chicos, y los ayudará a ordenar las pasadas. Esta parte de la actividad es la instancia en la cual ellos pueden revisar críticamente su propia producción, utilizando el tiempo para modificar algunos de los elementos escenográficos de la maqueta, la disposición de las luces, los sonidos elegidos, las dinámicas o unidades recortadas. También constituye un espacio para que ensayen la lectura del cuento que se realizará el día de la muestra y la coordinación de todos los elementos que deberán poner en juego simultáneamente. El docente orientará a los grupos para que puedan dividir el trabajo entre los integrantes: deberán determinar quién será el iluminador, quién el narrador, quién el sonidista, etc. Es posible que para la muestra los grupos requieran de ayuda extra. En este sentido, se sugiere que algunos estudiantes que no pertenecen al grupo que presenta la puesta colaboren con sus compañeros en la manipulación de las linternas, en caso de que sea necesario. De ser así, es conveniente que en esta parte de la actividad, los integrantes del grupo les den a quienes se ofrezca a ayudar, indicaciones lo más precisas posibles de cómo y cuándo iluminar, y que esa tarea sea ensayada en ese encuentro.

Para la segunda parte, se sugiere que se genere un espacio silencioso, a los efectos de crear un ambiente apto para la muestra, teniendo en cuenta que el propósito es darle entidad de puesta en escena real, que los estudiantes realicen la tarea concentrados y que transiten una experiencia cercana a montar una obra, con público presente. Se aconseja que esta actividad se realice en un espacio lo más oscuro posible, iluminándolo luego para habilitar el tiempo de exploración libre de las producciones vinculadas desde los códigos QR.

Es importante que los estudiantes valoren el hecho de que hay tantas percepciones sobre un objeto artístico como espectadores que lo miran, como así también distintas interpretaciones de un mismo material. Asimismo, que entiendan que poder conocer algunos de los lenguajes que intervienen en una producción teatral es de suma importancia a los efectos de enriquecer la mirada, advertir aspectos artísticos que de otra forma pasarían por alto, y así descubrir qué les sucede con esa percepción, desde un punto de vista emocional.

Orientaciones para la evaluación

En esta secuencia se pondrá énfasis en la evaluación de proceso realizada en forma oral en relación con los cuatro lenguajes: la escenografía (y utilería), el vestuario, la iluminación y el sonido. En este sentido, se sugiere focalizar fundamentalmente en las relaciones entre el cuento y los elementos elegidos que los estudiantes van estableciendo a lo largo de las actividades, para dar cuenta de cada lenguaje trabajado.

Será importante que se habiliten periódicamente conversaciones sobre logros y dificultades, entre el docente y la totalidad del grupo, el docente con los pequeños grupos, el docente con algunos estudiantes en forma individual, y los estudiantes entre sí.

Se recomienda considerar en estas conversaciones:

- la profundidad en la comprensión y análisis del cuento,
- la calidad en los análisis de los materiales audiovisuales,
- la conceptualización de los lenguajes,
- la labor individual,
- la colaboración al interior de cada grupo pequeño,
- los aportes realizados por el grupo,
- la integración de las tecnologías a través de las actividades de aprendizaje,
- las capacidades de comunicación efectiva,
- el compromiso de cada uno y de todos con las tareas.

Así, en el desarrollo de cada actividad, se aconseja que al finalizar las pasadas, los estudiantes y el docente hagan una devolución de lo compartido por cada grupo, con el propósito de generar un intercambio en el que se puedan identificar las distintas elecciones y se pueda debatir respecto de cómo estas generan diferentes resultados estéticos y estilísticos en la puesta en escena.



Dado el carácter integrador de contenidos que posee la actividad 5, podrá considerarse como un momento de síntesis que brinda información al docente y permite a los estudiantes reflexionar sobre lo aprendido. Sobre todo en la instancia de ensayo del boceto de puesta en escena, podrá evaluarse cómo cada grupo pudo ir modificando o reafirmando propuestas de los lenguajes artísticos abordados, en función de los consejos que clase a clase el docente les fue dando, de la apropiación del contenido de los materiales audiovisuales abordados, de la interpretación del cuento y de su capacidad de imaginación puesta en juego en la creación del boceto de puesta en escena.

Será fundamental evaluar esta capacidad adaptativa de los grupos y no el resultado estético final. En este sentido, también son insumo para la evaluación los comentarios orales que los estudiantes registraron a lo largo de las actividades y que fueron integrando a la maqueta enriquecida digitalmente. Dado que allí estarán plasmados tanto el proceso creativo como las fundamentaciones de las distintas elecciones, estos registros contribuyen a focalizar la evaluación en esas capacidades adaptativas y no en el resultado en sí mismo.

Una vez concluida la secuencia didáctica, podrá ser interesante que los estudiantes expliciten qué les gustó más, qué les costó más, qué harían del mismo modo y qué harían diferente una próxima vez y qué recomendaciones les darían ellos a otro grupo de chicos que participe de esta misma propuesta.



Actividad 5: Una puesta en escena

Bibliografía

- Pavis, Patrice. *La mise en scène contemporaine, Origines, tendances, perspectives*. París, Lettres Collection U, 2007.
- Serrano, Raúl. *Nuevas tesis sobre Stanislavski. Fundamentos para una teoría pedagógica*. Buenos Aires, Atuel, 2004.

Notas

- 1 No obstante, a fin de poner en juego lo trabajado en esta secuencia, y en la medida de las posibilidades institucionales, sería deseable que los estudiantes puedan asistir a una obra teatral, fuera o dentro de la escuela.
- 2 Definiciones y miradas sobre el lenguaje escenográfico teatral a cargo de los escenógrafos Héctor Calmet, Carlos Di Pasquo y Norberto Laino.



Vamos Buenos Aires



[/educacionba](#)

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
03-08-2020

buenosaires.gob.ar/educacion