



---

# MONOPATRIP: Propuesta Pedagógica

## INDICE

- 1. Acerca del espectáculo:**
  - 1.1. Monopatrip (la obra),
  - 1.2. La Escenografía,
  - 1.3. Los personajes,
  - 1.4. El Espectador
  
- 2. Fundamentación De La Propuesta**
  - 2.1 El juego,
  - 2.2 Valores
  
- 3. Propuestas para el docente**
  - 3.1 Concepción de la obra
  - 3.2 Concepción del alumno
  - 3.3 Concepción del docente.
  - 3.4 Finalidades
  - 3.5 Nociones o contenido por área
  - 3.6 Actividades sugeridas



## 1. Acerca del espectáculo

### 1.1. Monopatirip (la obra)

*“El Arte de jugar, por el juego mismo”*

Así lo resumió una espectadora en el estreno de la obra. Monopatirip es valioso en sí mismo tanto por la calidad del espectáculo, como por los mensajes que ofrece. Aporta al niño y al público en general un producto de categoría, que tiene como característica principal un eje transversal: el valor dado al juego.

La obra es puesta en marcha con un rasgo propio del grupo Tri\_Tri, el humor sano que no cae en el facilismo de las ofensas al otro, ni a la agresión o violencia de imágenes o malas palabras.

“El otra vez” que tan feliz hace a los niños, también está presente. Realmente se disfruta de la función, ésta invita al movimiento desde la imaginación, se convierte en espacio lúdico donde nos sumergimos; como cuando jugamos y nos olvidamos de todo.

Es de destacar en esta obra el uso que los actores le dan a los objetos: desde la perspectiva de un uso cotidiano, los manipulan de manera trasgresora, los transforman, les quitan el valor de uso, los vacían de utilidad, los manipulan a su antojo. Entonces un monopatín se convierte en lancha y nos invitan a recorrer el océano...

### 1.2 La Escenografía

Una escenografía simple, y no por ello carente de calidad y colorido. Los cubos, las luces y otros elementos que varían nos llevan a escenarios diferentes. Eso es lo maravilloso: Un mismo espacio se convierte en múltiples, y en todos los lugares una historia, un juego distinto.

### 1.3 Los personajes

Los personajes son tres payasos que a lo largo de la obra juegan numerosos roles (monociclistas, gauchos, indios, astronautas, vaqueros, etc.). En una serie de combinación de sonidos y movimientos corporales recurren a elementos conocidos de la realidad y a la experiencia previa del espectador, haciendo que un juguete ofrezca variedad de posibilidades lúdicas e imaginarias; ejemplo de ello es “el monopatín” que puede transformarse en vaca, caballo, lancha, arco de flecha, etc.

La música y el sonido en off cobran un papel de soporte en todas las acciones de estos personajes que casi no emiten diálogo. Aquí es esencial la función corporal del clown. A sus competencias propias se le suman la resistencia y la destreza física, cuando el binomio tiempo- acción y seguidilla de escenas exigen una acertada sincronía.



## 1.4 El Espectador

El espectador es simultáneamente par y “cómplice” del clown en tanto se identifica y proyecta en él. Y así como el niño en su mundo imaginario recorre diferentes paisajes, quien presencia la obra viaja a otros lugares, sin moverse de su asiento.

## 2. Fundamentación De La Propuesta

Esta propuesta tiene dos ejes que la estructuran. Por un lado una concepción determinada de Juego y por el otro, una noción de Educación en valores.

### 2.1 El juego

Partimos de la idea de que todo sujeto posee varias dimensiones, que vistas en su conjunto lo hacen ser humano. Esas dimensiones son sociales, históricas, psicológicas, económicas, lúdicas, etc.

El jugar nos hace hombres y mujeres, a través de la dimensión lúdica recreamos, vivenciamos, reparamos, aprendemos, etc. En cada juego se hallan situaciones que la vida plantea relacionadas con los viajes, sueños, éxitos, fracasos, etc. Es el lugar de ensayos, un ámbito simbólico y mágico, donde se pueden vivir situaciones de riesgo una y otra vez hasta perfeccionarnos, no pasa así en la vida real. Mientras jugamos estamos a salvo.

“Jugando nos relacionamos con el ser, con la vida y la muerte, el mas allá y el mas acá, lo visible y lo invisible. En el juego se tejen tramas, se recortan espacios del mundo existente o imaginario y se adquiere una conciencia distinta de si mismo...El espacio ordinario desaparece y sobre su sombra se superpone el lugar de la ficción lúdica...lo demás no existe mientras se juega”<sup>1</sup>

Por lo tanto, el juego se convierte en una noción central para el desarrollo del sujeto. Sin embargo, desde una visión utilitaria el juego deviene en algo eminentemente útil: un instrumento eficaz que encauza a los niños hacia la vida adulta, hacia los conocimientos.

“La vida de los niños no es fácil ni placentera... Están agobiados por indicaciones, prohibiciones...Esa sensación de absoluta impotencia solo se alivia jugando. El mundo de los juegos es el único espacio de poder. Y es necesario porque, si no existiera, los niños enloquecerían... En la actualidad el juego está amenazado...los juguetes educativos y ludotecas se usan

<sup>1</sup> Graciela Scheines. “Juegos Inocentes, Juegos Terribles”



para que los adultos ejerzan su poder... el juego no debe reducirse a un recurso didáctico más.”<sup>2</sup>

Los docentes tenemos que tener esto en cuenta para no caer en la idea de que a los niños hay que llenarlos de conocimientos a través de los juegos. Si bien el contexto escolar no es ámbito cuyo objetivo sea el jugar, propiciemos desde nuestro rol, espacios de desarrollo lúdico que no tengan necesariamente objetivos pedagógicos.

## **2.2 Valores**

En nuestra época, que muchos autores denominan pos-modernidad, han quedado al margen determinados valores que son importantes para el sujeto. Asistimos a formas cada vez más complejas de sociedad, las personas se aíslan en una suerte de consumismo individualista y los problemas de quienes nos rodean pierden importancia.

En este contexto, la intervención de la educación en general y de la escuela en particular se torna sumamente necesaria. Los valores que consideramos valiosos, entre otros, son los de solidaridad, compañerismo, compasión, tolerancia, etc.

Algunos de dichos valores se intentan reflejar en esta obra teatral, la misma puede tornarse en una suerte de disparador, para reflexionar sobre ellos.

## **2. Propuestas para el docente**

### **3.1 Concepción de la obra**

Toda obra artística tiene un valor en sí misma, por lo tanto debería disfrutarse en cuanto tal. Es decir, no tendría que desvirtuarse en objeto de enseñanza, o en vehículo para lograr aprendizajes. Sin embargo, tomando en cuenta la finalidad de la escuela, el contenido de la obra es susceptible de convertirse en recurso valioso que colabore con el ámbito educativo.

### **3.2 Concepción del alumno**

El espectador- alumno aprehende la totalidad de la obra en una experiencia diferente al acto de enseñanza- aprendizaje tradicional. Entendido como un ser potencialmente crítico y autónomo, es considerado por los realizadores en el acto mismo de la creación del espectáculo. Se lo piensa como un sujeto activo, que atribuye significado a lo que ve y vivencia. Se cuenta con la imaginación del espectador, con la toma de posición frente a lo que la obra cuenta y con los distintos sentidos que puede aportar, según sus experiencias y bagaje cultural al momento de asistir a la función. Y por qué no pensar en la posibilidad de enriquecer, en alguna medida, las vivencias que el alumno trae.

---

<sup>2</sup> (Op. Cit.)



### 3.3 Concepción del docente

El docente puede convertirse en un presentador del mundo que abre acceso a la cultura en general y facilita el aprendizaje significativo.

A partir de experimentar la obra teatral, junto a sus alumnos, el docente debería proponer y desarrollar actividades grupales e individuales, reflexivas, integradoras de la información. Actividades que se conviertan en desafíos para el alumno, incentivando su creatividad, con la posibilidad de que lo aprendido se materialice en algo.

El espectáculo como disparador de ideas, le permitirá al docente dar lugar a la participación, indagando y utilizando los saberes previos de sus alumnos.

En relación al proceso de evaluación del alumno: plantear tareas que le permitan (a partir de una auto-evaluación) reconocer tanto sus logros como sus dificultades, en el proceso de aprendizaje.

Así mismo, Monopatris es una muestra entre muchas y diferentes expresiones artísticas, en vista de lo cual el docente puede continuar en la identificación de intereses y gustos determinados por distintos géneros teatrales, literarios o expresiones culturales y motivar a sus alumnos en este sentido.

### 3.4 Finalidades

De esta manera las finalidades que el docente se puede proponer en relación al grupo de alumnos estarían relacionadas con la posibilidad de:

- ✓ Ampliar el horizonte de referencia de los alumnos con respecto a los diversos lenguajes artísticos disponibles en el medio.
- ✓ Generar posibilidades de disfrute de las expresiones artísticas del entorno.
- ✓ Formar un público habituado a la apreciación de las diferentes expresiones artístico-culturales.
- ✓ Proponer alternativas de consumo cultural y entretenimiento basadas en la recepción activa del espectador.
- ✓ Potenciar la exteriorización del pensamiento y facilitar la participación activa de los niños en los procesos culturales.
- ✓ Promover el pensamiento autónomo y el juicio crítico de los alumnos.
- ✓ Favorecer en los niños la búsqueda de argumentos, tanto para comunicar sus propias ideas como para debatir con sus pares.
- ✓ Promover actitudes de respeto y valoración del artista y sus producciones.



### **3.5 Nociones o Contenido por área**

Los contenidos que proponemos al docente, pueden trabajarse tanto en momentos anteriores como posteriores a la asistencia a Monopatrim, y van desde cuestiones íntimamente relacionadas con la obra, pasando por aspectos vinculados al comportamiento del espectador, como así también pueden estar ligados a cuestiones secundarias y/ o anexas a ella.

Por otro lado, se deberá adecuar el contenido sugerido según el nivel escolar en el que realice su práctica y en función de los contenidos curriculares vigentes.

#### **Área de lengua**

La situación comunicativa: Emisor-receptor. Diferentes formas de lenguaje: Lenguaje corporal, gestual, etc. Signos y símbolos convencionales. Lengua oral y lengua escrita. Diálogos coloquiales. Narración. Géneros literarios: El teatro. Interpretación.

#### **Área de Ciencias Sociales**

Objetos: Usos Sociales e históricos. Habilidades sociales (comportamiento en un Teatro o en una situación de espectáculo. Respeto por el artista y otros espectadores). Educación Vial. Semáforos, señales viales. Medios de transporte. Medios de comunicación: Tipos y usos. Características propias de la TV. Las actividades humanas y la organización social. Relaciones sociales y organización social. Los grupos sociales. Formas de comportamiento, creencias, costumbres. El gaucho argentino. El aborigen. Nociones de tiempo- espacio: diferentes lugares sociales: Lo urbano y lo rural. Simultaneidad temporal, reiteración. Estados del tiempo.

#### **Educación Artística**

Lenguaje Plástico- Visual: lo tridimensional. Los diferentes puntos de vista: cerca-lejos. Forma. Color. Texturas. Líneas.

Música: El sonido. Ubicación espacial del sonido. Procedencia. Ritmo. Instrumentos. La voz como productora de sonidos. Volumen. Voz en off. Usos del tiempo: cámara lenta, rápida, retroceder.

Teatro: Estructura dramática. Roles. Personajes. Acciones. Conflicto. Argumento. Tema. Secuencia dramática. Habilidades del actor: entrenamiento físico. Ensayos. Creación colectiva. Montaje. Diferentes momentos en la creación- construcción de una obra. Tiempo y espacio de representación. Escenografía.

#### **Área de Matemáticas**

Geometría: figuras geométricas.



## **Educación Física**

Relación movimiento corporal y música. Destreza física. Competencia. Ejercicios con objetos cotidianos. Juegos grupales. Cooperación.

## **Área de Psicología**

Sensaciones y/o percepciones frente a una experiencia artística. Los miedos. Los fantasmas. Proyección. Identificación. Cambio de roles en un grupo. El líder. El héroe. Factores Psicológicos que intervienen en la relación jugador-juego. Imaginación. Representación. La importancia del juego en el desarrollo infantil.

## **Contenidos Transversales:**

### **Valores/ Juego**

Concepto de valores. Respeto por el pensamiento propio y ajeno. Tolerancia por lo diferente. La compasión frente a quien sufre o está en situación de desigualdad: Los adultos mayores. La amistad, la cooperación y solidaridad. El esfuerzo colectivo para el logro de un objetivo en común (aunar criterios, ceder espacios). Responsabilidad frente a compromisos acordados.

Concepción del Juego en diferentes teorías. Distintos tipos de juego. Diferencia entre juegos y juguetes. El juego como síntoma y signo de una época, cultura o sociedad. Los juegos a través de la historia. Juegos antiguos. Juegos Modernos. Relación juego- tecnología: Los videojuegos. Relación Juegos- género: Educación diferenciada entre hombres y mujeres: Juguetes de nena y de nene. Legalidad de los juegos: Las reglas, la trampa. Relación juego-educación.

## **3.6 Actividades sugeridas**

### **Nivel Inicial:**

- Indagación oral. Cuento con mis palabras lo que más me gustó de la obra. Dibujo y pinto.
- Recrear las onomatopeyas propias de cada personaje. Los describo
- Modelo las formas que vi en la obra y en el camino al teatro.
- Dibujo mis juguetes preferidos.
- Armo un rompecabezas de los payasos.
- Pinto un arcoiris con los colores que había en el escenario.
- Relato los elementos que aparecen en la calle cuando paseo con mis papas o adultos.

### **EPB/ ESB**

- Construcción colectiva de un cuestionario para entrevistar a los actores.
- Relatar el argumento de la obra. Construir la secuencia de acciones. Proponer modificaciones al argumento. Alterar la secuencia. Inventar finales alternativos



- Analizar las diferencias entre el espectáculo teatral, el teatro de títeres y los espectáculos televisivos
- Recrear los diálogos de los personajes, identificando los modos de hablar y andar característicos.
- Pienso palabras con múltiples significados.
- Recuperar oralmente los valores presentes en los personajes de la obra. Relatar otras experiencias similares de su vida cotidiana, donde se ponga en valor la amistad, la cooperación y la solidaridad.
- Dibujar la historia en formato de historieta. Cambiar el orden de las viñetas: analizar el impacto de esta alteración.
- Describo en grupo los medios de transporte que aparecen en la obra.
- Recurso: torbellino de ideas (¿qué significa juego?)
- Respondo un cuestionario:
  - ¿Qué sensaciones te aportó la obra?
  - ¿Qué mensaje nos deja el espectáculo?
  - ¿Cuál es el papel de la música: se detiene cuando lo desea el payaso o sus acciones se adecuan a ella?
  - ¿Qué similitudes y diferencia puedes establecer entre una obra de teatro y una película?
  - ¿En cuántas cosas diferentes se convierten los cubos? ¿Y los monopatinés?
  - ¿Han cambiado los juegos en la historia?
  - ¿A qué juegos jugaban tus abuelos, tus papás y vos?
  - ¿Cuántos tipos diferentes de juegos existen? ¿Puedes clasificarlos?
  - ¿Cuál será la diferencia entre juegos y juguetes?
- Plantear situaciones de juego donde la legalidad no es respetada por los jugadores. Posición del grupo frente a la “trampa”. Reflexión escrita.
- Inventar juegos y personajes con objetos cotidianos no destinados a tal fin.
- Realizo un cuadro con diferencias y similitudes entre las muñecas tipo Barbie y las tradicionales. Busco en Internet un artículo relacionado.
- Dividir a la clase en dos grupos y cada uno que tome posición enfrentadas, argumentando con opiniones a favor y en contra de los videojuegos.