

## **Simulation théâtrale et innovation éducative**

Piaggio, Mercedes Carolina ; Melchiori, María Clara ; Lovatto, Vanesa ; Camera, Nancy ; Muchiutti, Gabriela Silvina ; Almeida, María Laura ; Alul Franco, Yamil ; Garnier, Livia María ; Melchiori, María Luisa et Juan Bautista Selva.

**Faculté de Bromatologie de l'Université Nationale d'Entre Ríos**

**Mots clés** : Simulation théâtrale, problématique cœliaque, innovation éducationnelle

### **Résumé**

La simulation théâtrale consiste à placer le public dans une situation de communication scénique, où les différents acteurs représentent une histoire, en utilisant différentes ressources telles que la parole, les gestes, les sons et la scénographie. Cette méthodologie, malgré son grand potentiel communicatif à appliquer stratégiquement dans différents contextes éducatifs, ne parvient pas toujours à être institutionnalisée dans les milieux universitaires les plus conservateurs, ayant plus d'acceptation dans l'éducation non formelle et la formation continue. L'objectif de cette proposition était d'appliquer la simulation théâtrale comme stratégie novatrice d'animation socioculturelle, dans le but d'aborder de manière globale les situations problématiques qui surviennent quotidiennement dans les différents services de restauration, tant du point de vue du dîneur cœliaque que de celui de la restauration. Pour atteindre les objectifs énoncés, deux scénarios de simulation théâtrale ont été conçus. Le premier consistait en la représentation d'un « Petit déjeuner, dans le cadre d'une prestation hôtelière ». La seconde simulation théâtrale, intitulée « Prochaine commande : menu sans gluten », représentait un groupe d'amis au restaurant, où l'un d'entre eux était cœliaque. Dans les deux scénarios, les concepts de bonnes pratiques de fabrication spécifiques aux aliments sans gluten, les situations dans lesquelles la contamination croisée se produit habituellement, les caractéristiques du régime alimentaire de la population cœliaque, la réglementation alimentaire de la matière et le contrôle et la responsabilité de l'État dans des contextes situationnels particuliers de restauration ont été abordés, pour n'en citer que quelques-uns. Pour réaliser la simulation théâtrale « Commande suivante : menu sans gluten », un scénario technique et un livret ont été écrits, à partir desquels la pièce a été jouée. Dans le cas du « petit-déjeuner », des situations quotidiennes dans le service offert dans les hôtels ont été simulées. Ces expériences avaient été recueillies par l'équipe de recherche, de façon que, sur la base de la réalité du secteur sur le territoire, il soit possible présenter des alternatives pour inclure et, en même temps, prendre soin de tout individu ou groupe cœliaque demandant le service. Les simulations théâtrales ont été réalisées dans le cadre de la conférence « Une journée sans gluten, 2019 », organisée par la Faculté de Bromatologie de l'UNER, l'ONG ACELA Entre Ríos et l'Union des Travailleurs du Tourisme, de l'Hôtellerie et de la Gastronomie de la République Argentine (UTHGRA).

La scène était une mise en scène spécialement conçue qui représentait le salon d'un restaurant avec vue sur la rivière Gualeguaychú et le château historique situé sur ses rives, une carte postale habituelle de la ville où nous vivons, connue en Argentine comme la « capitale du carnaval ». Les acteurs étaient des professeurs de la Faculté de Bromatologie. L'audience était composée de membres des secteurs de la gastronomie, de l'hôtellerie et du tourisme, de micro-entrepreneurs et de producteurs alimentaires locaux, de la communauté cœliaque, d'élèves, d'enseignants et de la communauté en général. À la fin de la mise en scène des simulations théâtrales, une activité à réaliser a été proposée aux spectateurs, afin d'évaluer les résultats de la stratégie de communication et pour que les spectateurs puissent évoquer des connaissances et des représentations de manière récréative et ludique.

### ***Theatrical simulation and educational innovation***

**Faculty of Bromatology, National University of Entre Ríos**

**keywords:** theatrical simulation, celiac disease, educational innovation

**Axis 3 : Innovations in the sociocultural field, between instituted and instituting**

#### ***Abstract***

Theatrical simulation consists of placing the audience in a scenic communicative situation, where the different actors represent a story, using different resources such as speech, gestures, sounds and scenery. Despite its great communicative potential to be strategically applied in different educational contexts, this methodology is difficult to adopt by higher education levels such as University, having more acceptance in context of non-formal education and continuous training. The aim of this intervention was to apply the theatrical simulation as an innovative strategy of sociocultural animation, in order to recreate some of the problematic situations in which de celiac population and food services are involved daily. To reach the objectives, two theatrical simulation scenarios were designed. The first one consisted of the representation of a "Breakfast, in the context of a Hotel Service". The second theatrical simulation, called "Next order: gluten-free menu" represents a group of friends going out to a restaurant, where one of them was celiac. In both scenarios, concepts of good manufacturing practices specific to gluten-free foods, situations in which cross-contamination usually occurs, the characteristics of the diet of the celiac population, food regulations on the subject, and responsibility of the State, were addressed. To carry out both theatrical simulation, a technical script and a libretto were written, based of daily situations frequently experienced in food services. The stage had a specially designed scenery that represented the dining room of a restaurant with views of the Gualeguaychú River and a historic castle located on its banks, a usual postcard of the town where we live, known in Argentina as the "Carnival Capital". The actors were teachers from the Faculty

of Bromatology, National University of Entre Ríos. The auditorium was made up of members of the gastronomic, hotel and tourism sectors; micro-entrepreneurs and local food producers; celiac community; students, teachers and the community in general. At the end of the performance, there were an activity in order to assess the results of the communication strategy and to let the spectators evoke knowledge and representations in a recreational and playful way.

### **Simulación teatral e innovación educativa**

**Facultad de Bromatología, Universidad Nacional de Entre Ríos**

**Palabras clave:** Simulación teatral, problemática celíaca, innovación educativa

#### **Eje 3 – Las innovaciones del campo sociocultural, entre instituido e instituyendo**

##### **Resumen**

La simulación teatral consiste en situar a la audiencia en una situación comunicativa escénica, en donde los diferentes actores representan una historia, utilizando distintos recursos como el discurso, la gestualidad, los sonidos y la escenografía. A pesar de su gran potencial comunicativo para ser aplicado estratégicamente en diferentes contextos educativos, esta metodología no siempre logra institucionalizarse en los ámbitos universitarios más conservadores, teniendo más aceptación en la educación no formal y capacitación continua. El objetivo de esta propuesta fue aplicar la simulación teatral como una estrategia innovadora de animación sociocultural, con la finalidad de abordar integralmente las situaciones problemáticas que se presentan cotidianamente en los diversos servicios de alimentación, tanto desde la perspectiva del comensal celíaco, como del servicio de alimentación en sí mismo. Para cumplir con los objetivos planteados se diseñaron dos escenarios de simulaciones teatrales. El primero consistió en la representación de un “Desayuno, en el contexto de un Servicio de Hotelería”. La segunda simulación teatral, denominada “Próxima comanda: menú sin gluten” representó una salida de amigas a un restaurante, en donde una de ellas era celíaca. En ambos escenarios se abordaron conceptos de buenas prácticas de manufactura específicas para los alimentos libres de gluten, situaciones en las que suele producirse contaminación cruzada, las características propias de la alimentación de la población celíaca, normativas alimentarias en la materia, fiscalización y responsabilidad del Estado, por nombrar algunos de ellos en contextos situacionales específicos de los servicios de alimentación. Para llevar adelante la simulación teatral “Próxima comanda: menú sin gluten” se escribió un guion técnico y un libreto, a partir del cual se representó la obra. En el caso del “Desayuno” se simulaban situaciones cotidianas en el servicio ofrecido en los hoteles, experiencias recopiladas por el equipo de investigación, de forma tal que, a partir de la realidad del sector en el territorio, poder presentar alternativas factibles y acordes a la idea de incluir y, a la vez, cuidar a todo individuo o colectivo celíaco demandante del servicio.

Las simulaciones teatrales se llevaron a cabo dentro del marco de las jornadas “Un día sin gluten, 2019”, organizadas por la Facultad de Bromatología de la UNER, la ONG ACELA Entre Ríos y la Unión de Trabajadores del Turismo, Hoteleros y Gastronómicos de la República Argentina (UTHGRA). El escenario contó con una escenografía especialmente diseñada que representaba el salón comedor de un restaurante con vistas al río Gualeguaychú y a un castillo histórico ubicado a orillas de este, postal habitual de la localidad donde residimos, conocida en Argentina como la “Capital de Carnaval”. Los actores fueron docentes de la Facultad de Bromatología. El auditorio estuvo formado por integrantes del sector gastronómico, hotelero y del turismo; microemprendedores y productores locales de alimentos; comunidad celíaca; estudiantes, docentes y comunidad en general. Al finalizar la puesta en escena de las simulaciones teatrales, se planteó una actividad para que los espectadores realicen, con el objeto de valorar los resultados de la estrategia de comunicación y que los espectadores puedan evocar conocimientos y representaciones de una manera recreativa y lúdica.