

Aula Streamer

Escuela: 34, Ing. Enrique Martín Hermitte

Autoras: Federico Luna

Sala/grado/año: 4° Año

Breve descripción

En esta experiencia, trabajamos con diferentes herramientas audiovisuales, como cámaras de celular, micrófonos y computadoras, para capturar y transmitir en vivo diferentes tipos de registros online en formato streaming.

Previamente, las y los estudiantes, trajeron a clase ejemplos sobre las narrativas audiovisuales en el formato de streaming y analizaron de manera crítica su capacidad comunicativa/construcción narrativa. Como docente, intenté recuperar y explicitar las ideas principales que surgieron a partir de los intereses identificados. De manera grupal, debatimos sobre la relevancia y selección de sus propias propuestas, utilizando ejemplos nacionales e internacionales para poder adaptarlos.

Sobre cada proyecto específico, realizamos una actividad en forma de taller, donde intervinieron todas las miradas del curso sobre un recorte de todas las propuestas.

Posteriormente, seguimos los lineamientos estructurales de un guión a medida de nuestra tentativa de transmisión, desarrollamos cada segmento del programa y editamos diferentes contenidos audiovisuales en el taller para darle un sentido narrativo articulado, tal como sucede en las transmisiones contemporáneas.

En la fase final, construimos un croma (fondo verde para videos) con caños de PVC y conseguimos un telón verde gracias al aporte de donaciones de los estudiantes. En esta última etapa, garantizamos el espacio y las herramientas digitales (cámara, notebook, internet, luces, trípodes) para que todos/as pudieran participar de la proyección y del espacio de la transmisión durante la exposición del colegio.

Situación inicial

El punto de partida se da a raíz de la iniciativa de un grupo de estudiantes que aspiraban a crear contenido como streamers y transmitir en vivo para conocer la experiencia. La institución donde se llevó a cabo esta experiencia es un colegio de

educación secundaria técnica, con orientación en el ámbito multimedia, ubicado en el barrio de Colegiales.

A pesar de la limitación de recursos tecnológicos y mobiliarios para la asignatura "Tecnología de la imagen", es relevante señalar que el curso de 4° año mantiene un constante proceso de reflexión sobre la comprensión y análisis crítico de los contenidos audiovisuales presentes en diversas plataformas (trabajo que venimos realizando desde 3° año). Al no contar en ese momento con iluminación adecuada decidimos crearlas nosotros mismos, utilizando los conocimientos brindados en el taller de electricidad y donaciones de materiales.

En cuanto al entorno aula, se caracteriza por un ambiente generalmente positivo, con una alta tasa de participación y asistencia. Los contenidos son asimilados con fluidez y hay un gran entusiasmo por trabajar en equipo.

Consideré que para que las y los estudiantes pudieran comprender el lenguaje audiovisual de los creadores de contenido, era necesario abordar la complejidad de construir una pieza audiovisual, y qué mejor manera que hacerlo a través de una transmisión en vivo adaptado a sus intereses.

El principal desafío surge al momento de producir y editar video/sonido online. En este caso, utilizamos la cámara disponible en la institución (también es posible realizarlo con teléfonos celulares) y la aplicación OBS (Open Broadcaster Software).

Objetivos

Objetivos de enseñanza:

Facilitar la identificación de las y los estudiantes en diferentes estructuras narrativas audiovisuales contemporáneas, incluyendo elementos visuales (diseño gráfico), técnicas y percepción visual/sonora.

Promover y fortalecer las habilidades de trabajo en equipo entre las y los estudiantes, fomentando la colaboración en la producción de contenido audiovisual.

Objetivos de aprendizaje:

- Dominar los conocimientos fundamentales y prácticos del ámbito multimedia.
- Comprender y aplicar conceptos clave, como la integración de elementos visuales y sonoros.
- Desarrollar habilidades en narrativa visual y cohesión estética.

- Crear proyectos multimedia que demuestren una comprensión integral y avanzada de las prácticas esenciales del campo.
- Autoevaluar y evaluar críticamente su trabajo y el de sus compañeros.

Contenidos

Dentro del campo de formación específica en el área de Lenguaje, Tecnología y Medios. Unidad curricular: Taller de la especialidad multimedial, sección Taller de Tecnología de la Imagen.

Contenidos específicos: edición en video, guión y narrativa, iluminación, configuración de cámara y tratamiento de la imagen digital.

Destinatarios

Los destinatarios fueron principalmente las y los estudiantes del curso de cuarto año y toda la comunidad educativa que visualizó el contenido generado "en vivo", tanto en sus casas como en la institución a través de la "Expo Hermitte" (evento anual del colegio). Asimismo, ese mismo día alumnos de escuelas primarias de la zona visitaron el colegio para conocer las especialidades, particularmente la "Especialidad Multimedial".

Secuencia didáctica

La labor del docente implicó enseñar los conceptos generales de los diversos recursos audiovisuales disponibles, como el manejo de cámaras, teléfonos celulares, edición de video, iluminación, efectos especiales con croma, entre otros, necesarios para la creación de un streaming.

Para llevar a cabo este proceso, se tuvieron en cuenta los intereses surgidos durante las sesiones de reflexión, y se elaboró una investigación general para la elaboración y abordaje del proyecto. Esto incluyó la exploración de los intereses de los estudiantes mediante la visualización de ejemplos en plataformas como YouTube y Twitch.

Las y los estudiantes filtraron la información que les resultó relevante, formando grupos de cuatro personas y elaborando propuestas escritas sobre ideas narrativas para cada segmento del programa. Según sus habilidades e intereses individuales, establecieron una estructura interna en los grupos para definir roles en el set dentro del espacio áulico.

En este diseño proyectual de la actividad, se enfocaron en el formato de contenidos generales, como deportes, cultura, gamers e intereses generales, lo que les brindó una amplia libertad expresiva.

El objetivo principal fue que los estudiantes tomaran conciencia y se apropiaran del lenguaje audiovisual de manera activa y práctica, no solo desde un enfoque conceptual. Algunos estudiantes también recurrieron a material de archivo, como memes, videos y fotografías, así como otros recursos multimediales, que resultaron útiles para la transmisión en vivo.

Otros actores

Además de los estudiantes del curso se involucró a la sección de tercer año y a la docente de Sistemas Multimediales para trabajar la postproducción del ensayo audiovisual. En cuanto al resto de la comunidad educativa, se involucró a familias y estudiantes de otros años en la exposición anual del colegio.

Evaluación

Se realizó en dos instancias. La primera para poder evaluar la puesta en común de las ideas y comenzar a motorizarlas. La segunda para evaluar la pieza de ensayo audiovisual final y sacar conclusiones grupales teniendo en cuenta los criterios de evaluación antes mencionados.