

PINTURAS QUE ILUMINAN

Escuela JIN A ESC. 7 DE 1

Autoras: BRENDA TOJEIRO

Sala/grado/año: Sala de 5

Breve descripción

El desarrollo de este proyecto tiene la intención de acercar a los/as niños/as una nueva forma de hacer arte, de la mano de Fernando Gronski. Mediante su cámara y sus potentes luces, el artista pinta mediante la técnica de LIGHT PAINTING (pintar con luz) e interviene paisajes emblemáticos y naturales de la Ciudad, haciendo arte con sus luces. Logra llenar de color la oscuridad, mientras su cámara registra los movimientos en cada toma.

Por todo lo mencionado resulta interesante presentar este estilo de arte que pone en juego la oscuridad y la luz, el movimiento y la quietud, dialogando con los diferentes lenguajes digitales, artísticos y expresivos.

Situación inicial

Uno de los principales motivos de trabajar con Fernando Gronski, fue que el edificio emblemático de nuestro jardín formó parte de su proyecto llamado “Iluminando Buenos Aires” con el objetivo de recorrer la ciudad narrando historias de vida, a través de imágenes creadas con la técnica de lightpainting.

Además, este proyecto logra darle continuidad a lo trabajado en la secuencia anterior sobre la artista Rosana Schoijett, que también utiliza desde otra mirada, la fotografía para expresarse.

Objetivos

Lograr que los/as niños/as:

- Conozcan el proyecto de Fernando Gronski, *Iluminando Buenos Aires*, reconociendo nuestro edificio como parte de sus obras.
- Experimenten la técnica LIGHTPAINTING como medio de expresión de sensaciones e ideas.
- Pongan en juego diferentes herramientas digitales para enriquecer la experiencia.
- Se inicien en el uso autónomo de las tecnologías digitales potenciando sus producciones.
- Exploren distintos dispositivos y aplicaciones digitales en función de las obras del artista.
- Aprecien las obras del artista comunicando gustos, herramientas puestas en juego, sensaciones que movilizan, interrogantes referidos al cómo.
- Utilicen el movimiento como soporte de sus dibujos.
- Se interroguen acerca de lo que perciben a través del lenguaje visual.

Contenidos

- Autonomía en el uso de dispositivos y aplicaciones: pizarra digital, trazo club, técnica LIGHTPAINTING, tablet.
- Colaboración con otros/as al realizar producciones digitales inspiradas en las obras del artista.
- Exploración de recursos digitales (aplicaciones y dispositivos) para comprender las posibilidades que ofrece su uso y para registros.
- Selección de herramientas digitales para la construcción de escenarios de juegos.
- Observación como experiencia vital para la puesta en juego de las herramientas digitales.
- Percepción y apreciación visual a través de la imagen.
- El movimiento como soporte artístico.
- La expresión de sensaciones e ideas a través del movimiento y la luz.

Destinatarios

Los destinatarios de la experiencia fue el grupo de niños y niñas de la sala de 5 años (sala verde) del Jin A Esc.7 DE. 1

Secuencia didáctica

- Observar las obras del artista proyectadas (Iluminando Buenos Aires):

https://docs.google.com/presentation/d/1VXhxNfpWmgmk-yjPtqEm_3PqgTpu_g1tE-MSGUyYz0c/edit?usp=sharing

Realizar un intercambio de la apreciación, mediante interrogantes que agudicen la mirada: que elementos utilizo para hacer esta obra, si les sugiere algo el trazo que deja la luz, como habrá hecho para sacar las fotos, porque estará todo oscuro, qué lugar es, etc Luego jugar con las proyecciones de las obras intentando recrear con el cuerpo, el movimiento de las luces. Llevar la apreciación de las obras al cuerpo.

- Expresión corporal jugando con la idea de:

- ✓ Imaginar un pincel en alguna parte del cuerpo para dibujar, como motor del movimiento: desde la mano, pie, codo, cabeza, etc

- ✓ dibujar con la linterna diferentes caminos que mi compañero tiene que seguir con el cuerpo y la mirada, jugando con los niveles: alto, medio y bajo. Mientras se realizan estas expresiones se asigna compañeros específicos que serán los encargados de **fotografiar** con las Tablet, aquellos momentos que consideran relevantes para nuestro recorrido.

La intervención docente en estas propuestas está orientada hacia el cuerpo, buscando que los chicos y chicas aumenten su disponibilidad corporal potenciando sus movimientos.

- Luego de las propuestas expresivas, se habilita un espacio para que los chicos puedan plasmar desde la gráfica esos dibujos que crearon desde el movimiento, compartiendo sensaciones y vivencias.
- Observar las fotos sacadas por los chicos y chicas de la propuesta anterior de expresión corporal y conversar sobre lo que se observa: si están movidas, si son claras, qué reflejan, cómo se podría hacer para evitar que las fotos no salgan movidas, cómo son los movimientos que están haciendo, me recuerda algo o alguien, etc.
- Para seguir jugando con los trazos, utilizar la herramienta interactiva “**Trazos club**” y el uso de la pizarra digital, utilizando nuevos soportes para continuar explorando las huellas que deja el movimiento. Se grabará, el paso a paso de la propuesta, para luego disponer el material como soporte para socializar con la comunidad educativa.
- Explorar la técnica LIGHT PAINTING dividiendo al grupo en tres subgrupos, utilizando la pinacoteca del jardín para mayor intimidad y oscuridad. Se incentiva el uso no solo de la linterna sino también de elementos flúor (confeccionados con material de descarte) para probar distintas formas de pintar con luz. Dicha propuesta se repite para que los niños puedan profundizar sobre la experiencia, con diversas variantes: utilizar elementos fluo (confeccionado con material de descarte) para probar distintas formas de pintar con luz, hacerlo en pajeras y dividirse las tareas para mayor autonomía (uno es el encargado de poner a grabar y guardar la foto, y el otro dibuja con la luz)
- Observar y compartir las fotos que surgieron de la experiencia para jugarlas y recrearlas desde el movimiento, expresando sensaciones e ideas
- Cierre: la creación de tres espacios para jugar con las familias, utilizando la pinacoteca, el hall y la sala:
 - Pintar con la luz (pinacoteca): Con tablet y linternas recrear la técnica del artista jugando con las familias y mostrándoles como es su funcionamiento.

- Pintar con arena (sala): Se colocarán las mesas de luz con arena para dibujar con el dedo y diferentes elementos. También un espacio de tablet con la aplicación Trazo Club para pintar en ellas.
- Pintar con sombras (hall): hacer sombras de colores jugando con la luz de dos proyectores (cada uno proyecta un color liso desde una presentación) con el cuerpo y con diferentes elementos: cajas, bloques, tubos, elementos de descarte con perforaciones, etc

Otros actores

Por un lado, durante el cierre participaron las familias para vivenciar lo trabajado durante el proyecto. Por otro lado, los directivos fueron quienes impulsaron el proyecto ya que conocieron al artista y estuvieron en el momento de la creación de la obra sobre el edificio de nuestra escuela.

También recibí el asesoramiento de nuestra facilitadora de INTEC, que enriqueció el proyecto con su mirada y aportes desde lo digital.

Evaluación

Criterios:

- La puesta en juego de las obras a partir de su subjetividad.
- La participación en las propuestas.
- La disponibilidad y soltura en sus movimientos.
- La autonomía en el uso de las tecnologías.
- La curiosidad en la experimentación con los dispositivos digitales.
- La iniciativa para poner en práctica las herramientas digitales.

Instancias:

- La repetición de las propuestas en distintos momentos del proyecto, especialmente las que ponen en juego lo tecnológico, tomando como punto de partida todo el registro de lo acontecido en las vivencias anteriores y estableciendo comparaciones que sintonizan con los criterios y objetivos planteados.

- Las propuestas de observación de los registros fotográficos.
- Las instancias en las que se proponía un registro gráfico de la vivencia.
- El encuentro con las familias.