

Nuestro Eco-Mural y la tecnología

Escuela Jardín de Infantes Común N° 05/10° Pablo Picasso.

Autor/as: Toronconte Andrea.

Sala: 5 años

PUNTO DE PARTIDA

1. ¿Por qué se hizo? Descripción de la situación inicial.

Este proyecto pedagógico forma parte de una propuesta transversal al proyecto escuela (PE), el cual tiene que ver con "Picasso en Verde", se pensó en un ECO-MURAL que involucre la reutilización de objetos electrónicos que quedaron obsoletos a lo largo de los años dentro y fuera del jardín (involucrando a las familias). Como propósitos centrales desde el eje de artes visuales y desde el ambiente natural-social, serán los de:

- fortalecer la percepción y apreciación visual recuperando y legitimando la expresión y la experiencia como motores de procesos de aprendizajes significativos y auténticos, que colaboren en la construcción de una mirada más científica del mundo.
 - ofrecer actividades variadas que permitan la elección de diferentes opciones de soportes, materiales y herramientas fomentando la iniciativa propia, la curiosidad y la motivación.
 - promover hábitos de valoración y cuidado del ambiente y del uso consciente y responsable de los recursos.
-

OBJETIVOS Y DESTINATARIOS

2. ¿Qué se espera que logre el/la estudiante que participa de esta propuesta?

-Participe en proyectos compartidos que tengan un impacto en el ambiente cercano y que fortalezcan el sentido de pertenencia entre las familias y el jardín. Partiendo de experiencias que promuevan hábitos de valoración y cuidado del ambiente y del uso consciente y responsable de recursos.

-Pruebe y combine diferentes materiales, herramientas y soportes, y disfrute de los desafíos que implican el trabajo en equipo.

-Resignifique conocimientos sobre manifestaciones artísticas, y acceda a producciones culturales como murales de Pedro Perelman e instalaciones con material tecnológico, para interrogarse acerca de lo que perciben a través del lenguaje visual.

-Utilicen diferentes herramientas de recopilación y registro de información tanto analógicas como digitales.

3. ¿Quiénes son los destinatarios de la experiencia?

Niños y niñas de 5 años. Comunidad educativa

4. En caso de que hayan participado otros actores en la experiencia además de los/as estudiantes, ¿quiénes fueron? Por ejemplo: familias, otros docentes, etc.

Artistas plásticos, familias.

CONTENIDOS

5. ¿Sobre cuáles de los contenidos del Diseño Curricular se enfoca la experiencia?

La vida en sociedad: conocimiento de la diversidad de murales, en contextos/las comunidades/barrios. Indagación de las funciones que llevan adelante los muralistas en la comunidad.

Los objetos: Reconocimiento y comparación del uso de los objetos electrónicos en función de necesidades y costumbres de las personas: por ejemplo: teléfonos para comunicarse; en relación con la cultura, las costumbres y el momento histórico.

La construcción de la mirada: Conocimiento de manifestaciones culturales y artísticas del barrio del jardín: dibujo, pintura, murales, instalación.

El arte como laboratorio expresivo: Experimentación del espacio en el plano. Lejos/cerca. Grande/pequeño. Reconocimiento de diferentes texturas.

Habitar el espacio: Diseño, planificación y construcción de un ambiente estético a partir de la combinación de objetos, materiales y recursos disponibles.

PASO A PASO DE LA EXPERIENCIA

6. ¿Cuáles son las consignas o propuestas de trabajo destinadas a los/as estudiantes?

Tres etapas:

1- VISITAMOS EL MUSEO

- [MUNTREF](#), exposición “Mirar-Ver-Imaginar”: La ciudad y sus imaginarios: personas, edificios, con variedad de objetos y espacios sociales.
- Recorrer el museo para conocer la fotografía, grabados, xilografías, videos como formas de expresión: instalación-fotografía-escultura. Encontrar en ellos un hilo conductor en común -la naturaleza, el lugar donde podrían habitar los personajes de las obras-.
- Realizar en el lugar Juegos de imaginación: encontrar en las pinturas variedad de personajes, diferenciar las performance artísticas como instalaciones -cuadros- esculturas-videos y fotografías. ¿Cómo aparece la tecnología en las artes visuales?

¿Cómo podemos imaginar lo electrónico en las obras expuestas?

- Registro fotográfico de experiencia en el lugar.
- Actividad en sala: puesta en común de lo observado en el museo. Desde las fotografías, sistematizamos información a través de producciones plásticas. Seleccionamos una instalación, intervenimos la obra desde imaginar qué podría salir de su cabeza con el uso de tecnología.

2- MURALES CERCANOS AL JARDÍN

- Antes de la salida: Indagación de saberes previos ¿qué es un mural? ¿dónde podemos encontrarlos?, ¿qué se utiliza para hacerlos? ¿Qué formas y tamaño tienen? ¿Qué se puede encontrar en ellos? ¿Quiénes realizan los murales?
- Observar imágenes a través del uso del proyector de diferentes murales virtuales que podemos encontrar en el barrio de Saavedra, socializar aquellas apreciaciones, intercambiar opiniones.
- Mail a las familias para que envíen fotos de murales cercanos a sus casas. En la sala hay una familia que tiene un mural en la pared del frente de su casa.
- Salida: recorreremos el barrio cercano al jardín, hacemos “foco” en 3 murales con características diferentes: un ilustrador con personaje real, un artista callejero con producciones desde la fantasía, un muralista con personaje que representa un contexto natural.

- En el lugar realizamos diferentes acciones:
- Mural 1: en una esquina del barrio se encuentra un mural del personaje característico de Saavedra Polaco Goyeneche. Nos sentamos frente a él, escuchamos tango, contextualizamos el mural. ¿Conocen esta música? ¿saben por qué pusimos música en este mural? ¿Quién se imaginan que puede ser el personaje dibujado? ¿por qué el artista decidió dibujarlo? ¿Alguna vez vieron este personaje en otro mural del barrio?

Los niños y niñas, expresan que se trata de un cantante porque tiene un micrófono en el mural, algunos reconocen la imagen del rostro en otros murales del barrio, realizan hipótesis de que se trata de una persona importante como un político, porque los murales son para las personas importantes.

Mural 2: mural que abarca puertas, ventanas, portones y más de una pared. Nos sentamos, observamos el mural y al cerrar los ojos los rociamos con agua, acompañando la intención del mural que tiene que ver con la profundidad del mar. ¿Cómo son los colores? ¿Qué diferencia hay entre este mural y el visto recientemente? ¿podemos encontrar objetos o personajes? ¿Qué nos habrá querido contar el artista con este mural? Les ofrecemos unos capturadores con un papel en uno de los extremos que contiene una parte del mural (espacio-estrellas), luego de usar el capturador, deben encontrar en el mural esa parte de la obra.

Los niños y niñas, descubren en el mural objetos y personajes del mar, como sirenas y estrellas de mar, expresan que el mural tiene muchos colores brillantes y que hay que mirar para todas partes porque tiene dibujos por todos lados. Un niño se detiene en la parte del espacio, las estrellas y dice que el artista que hizo el mural seguramente le gustaban mucho los dibujos animados, porque así aparecen los dibujos en la tv.

Mural 3: Mural de Pedro Perelman, es el mural más cercano al jardín, y además es un muralista que realizó el mural en el frente de la casa de una niña de la sala. La propuesta fue realizar en pequeños grupos un dibujo del personaje de la obra completando su cuerpo, para ser usado en próximas actividades. Sólo se les mencionó el nombre del muralista, y qué las actividades sobre ese mural iban a continuar en la sala.

- Luego de la salida: Recuperamos la información de la experiencia directa y de los mails de la sala, acompañando el intercambio de opiniones con fotografías que nos enviaron, tanto los procesos como las posibles intenciones del muralista seleccionado: Pedro Perelman.
- Pintar los dibujos de los registros realizados en la salida didáctica
- Dejar registro en una cartulina información sobre murales visitados

- Indagar acerca del muralista PEDRO PERELMAN, y conocer información sobre sus personajes:

-Imaginamos un nombre para el personaje del mural cercano al jardín.

-Digitalizamos el dibujo y jugamos con graficador: tux paint para crear nuevos contextos del mural.

-Observamos otros murales del artista, jugamos a encontrar coincidencias en sus pinturas.

-Intervenimos con elementos electrónicos el mural seleccionado.

-Seleccionamos elementos tecnológicos para reutilizarlos en procesos de juego y de creación artística: instalaciones, arte efímero, pinturas.

3- Muralista Pedro Perelman y casa-instalación OBOPOP

-Recuperamos información a través de fotografías que una familia de la sala envió por mail, para ampliar información sobre el trabajo del muralista.

-Registro escrito de hipótesis sobre el proceso del mural a partir de observar fotografías.

-Formulamos preguntas para realizar la entrevista presencial, frente a una producción propia.

-Realizamos galería de arte para explorar detenidamente producciones del muralista, y luego realizar collage y grabado, jugando con el personaje del mural.

-En el lugar: realizar entrevista: Intercambio entre niños y niñas y el muralista: ¿vos sos muralista o haces otras cosas? ¿Cuánto tiempo tardas en hacer un mural? ¿Qué herramientas usas para tus murales? ¿cómo inventas un mural? ¿Por qué usas esos colores en tus obras? ¿sólo haces murales en las casas? ¿Cómo aprendiste a hacer murales? ¿Por qué tus personajes tienen esos ojos? ¿Cuál es el mural que más te gusta? ¿Usás tecnología en tus murales? ¿tenés un mural en tu casa? ¿qué sentís cuando pintas murales? ¿Alguna vez taparon un mural que pintaste? ¿Cuánta pintura usas para un mural? ¿todos tus murales son grandes?.

Muralista: ...mi profesión es ser muralista, hago cuadros de grabado, pero lo que más me gusta es hacer murales. Lo hago desde chico, antes no me pagaban y ahora es mi trabajo. Un mural lleva mucho tiempo, días-semanas-meses, depende del tamaño de la pared. Para pintar, primero dibujo con un lápiz y luego marco con pincel fino, hasta comenzar a pintar. Uso rodillos, pinceles gruesos y adaptadores para llegar alto. Los colores los elijo según cómo se proyecte el sol en la pared, los elijo para que duren más, porque el sol los hace poner viejos. Siempre

me gustó dibujar, y mis amigos me pedían que pinté murales, casi todos mis amigos tienen un mural mío en su casa, yo no tengo, no me gusta tener muchas obras mías en mi casa, me gusta cambiar con otras cosas que hacen mis amigos. Los personajes de mis obras tienen que ver con la naturaleza, la madre tierra, los ojos y las cejas que pinto son mi “marca” como mi firma, si ustedes ven un mural con esos ojos, es porque lo hice yo. No puedo decir qué mural me gusta más, todos tienen mucho valor porque cuando alguien pinta lo hace para disfrutar y que los demás se sientan bien cuando lo vean. Muchas veces, uso tecnología en mis murales, a veces creo los personajes primero desde el grabado, luego hago las esculturas y los grabo música electrónica para hacer de cuenta que tienen vida...

-En el lugar, invitamos a los niños y niñas a completar una foto con una parte del mural. En actividades posteriores le pusieron pintura con acuarelas.

-Ofrecemos una bandeja de telgopor y una birome sin tinta para que el muralista nos realice un dibujo de algún personaje y luego poder realizar grabado e impresión del dibujo.

-El mismo día, (dado que los espacios quedan cerca), se visitó una instalación en la vía pública del barrio del jardín, llamada [OBOPOP](#), que contiene aparatos tecnológicos. Previamente se realizaron intercambios de mails para poder conocer el lugar, obtuve como respuesta una muy buena predisposición e interés de parte de Lucas, quién se mostró totalmente sorprendido del alcance de su instalación personal.

-En el espacio, tocar, explorar, experimentar y conocer aparatos electrónicos de todo tipo. Los niños y niñas tendrán la posibilidad de tocar sin interrupciones adultas, y accionar sobre objetos que componen una instalación artística en la vía pública.

-Conocer al dueño del espacio, realizar entrevista espontánea. Interrogarse e intercambiar saberes y opiniones entre los niños y niñas.

En el lugar:

[LLEGADA AL LUGAR OBOPOP](#): los niños y niñas llegan al espacio, en sus expresiones se encuentran sus emociones de asombro-descubrimiento.

[EXPLORACIÓN](#): Luego de unos minutos de explorar la instalación ocurre un episodio con un niño: abre y cierra la casetera de un radiograbador intentando colocar un VHS. El dueño del lugar interactúa con él ofreciendo un cassette para colocar. Luego muestra al grupo de niños a dónde se coloca un VHS.

Momento de interacción:

Lucas: ¿saben para qué sirve esto? ¿Qué es?

Niño: sí, es un cassette, mi papá tiene para la música...

Lucas: podría ser, también hay de música...pero en realidad estos los usábamos para mirar películas. ¿ustedes donde ven películas?

Niños/as: en el cine...en netflix

Lucas: bueno hace años no había netflix, y una forma de sentir que estábamos en el cine, era usar una videocasetera como esta y usar estos cassette que se llaman VHS y tenían imagen y sonido.

Estos (señalando cassette de música), sólo tenían música, y teníamos varios aparatos para escuchar. Radiograbador que se enchufaba, walkman que se usaba con pilas...

Niño: oohh, yo vi esos en el jardín, un día los usamos para sacar la cinta y jugar...

Lucas: claro todos los cassette tenían cintas, algunos para video y sonido, otros para videos sólo. ¿Se animan a encontrar otros cassette acá?

Los niños y niñas exploran nuevamente el espacio, en busca de un objetivo más concreto. Descubren varios tamaños de cassette y formatos, entre ellos diskette y tarjetas de memoria.

Niña: mi mamá tiene esa fichita (señala una tarjeta de memoria)

Docente: ¿y para qué la usa, sabés?

Niña: para guardar las fotos que sacamos del celular...esa ficha va en otra tarjeta y la pone en la compu.

Niño: ¿por qué hay cosas que están en la pared y otras en la vereda? ¿no te ayudaron a pegarlas?

Lucas: en realidad, cómo eran pesadas para la pared, pensé en dejarlas en el piso para que no golpee a nadie.

Niño: ¿y cómo juntaste todo esto?

Lucas: algunas cosas las tenía, eran más, se fueron rompiendo y cómo no tienen arreglo las usé para dejarlas acá...otras me las regalaron, la gente pasa y me toca timbre y me las deja, otras mis amigos.

Niño: ¿y no te las sacan?..yo me quisiera llevar algo

Lucas: antes la gente se llevaba las cosas más lindas, por ejemplo los celulares, pero como tienen tornillo y pegamento ahora no pueden...pero también los vecinos las cuidan y la gente que pasa les gusta y la tocan con cuidado.

Niño: ¿qué es lo más raro que tenés acá?

Lucas: todo es raro...pero a mi lo que más me gusta es esto

Esta botonera me la regalaron de una fábrica. Me encanta porque con esos botones manejaban muchas cosas, se llama "interruptor", y cada color hacía algo diferente. Qué lindo sería con un botón manejar las cosas. ¿ustedes qué harían con el botón verde?

Niños: seguro era para avanzar, y el rojo para parar...cómo el semáforo, porque el amarillo es alerta.

Lucas: ¿y el negro?

Niños: bueno el negro no existe en los semáforos...quizás era para hacer desaparecer todo!

Lucas: bueno no lo sabemos, a veces yo me imagino que se usaba para detener la fábrica...pero también podría usarse para encender algo...no sé, por eso me gusta, porque uno puede imaginar muchas cosas con los botones

Docente: ¿ustedes se imaginan cómo se llama este lugar? ¿de qué se trata todo esto que tenemos afuera de la casa?

Niños: ...a mí me parece re lindo, parece que es cómo un gran cuadro...quizás se llama "los teléfonos de Lucas"... "mucha tecnología"... "un lugar muy raro"...

Lucas: les presento este lugar como "OBOPOP", es una sigla...¿saben qué es una sigla?

Niños: no!...¿es cómo una clave secreta?...

Lucas: podría ser, en realidad una sigla es muchas palabras juntas...

Niña: a cómo a mí que me dicen Martu, pero me llamo Martina...

Lucas: sí, ummm podría ser eso...es poder decir algo usando las letras, esto que tienen acá es OBOPOP -O- de objeto, -B- de botones, -O- de obsoleta, -P- de palancas, -O- de o, -P- de perillas...se me ocurrió armar esto con todos elementos

electrónicos que no funcionen y tengan botones, palancas o perillas...¿podrían buscar aquellos que tienen botones?

Docente: ¿y animarse a decir cómo se llaman?

Niños/as: buscan en la instalación...encuentran: teléfonos, teclados, cámaras de fotos, máquinas de escribir, radiograbadores, controles...se animan a decir algunos que reconocen tener en sus casas.

Lucas: ¿y aparatos con perillas?...

Niños/as: les toma más tiempo buscar, comienzan a seleccionar aquellos aparatos que tienen cerca, señalan objetos que no habían señalado.

Docente: les doy una pista...las perillas giran, no se aprietan...

Niña: ah! ya sé como esto que es para subir el volumen (señala el parlante de una pc)..

Niños/as: comienzan a descubrir más perillas, en radiograbadores, teléfonos, monitores..

Lucas: claro muy bien...les queda descubrir palancas...¿dónde estarán?

Niños/as: acá!...señalan máquinas de escribir, registradoras, no las nombran, sólo descubren las palancas, reconocen que se usan para escribir porque tienen letras.

-Después de la salida: seleccionamos elementos electrónicos para nuestro ecomural, y categorizamos según posibilidades de uso: cables-plaquetas-teclados-pc-teléfonos-enchufes.

Desarrollo de las actividades en función a los elementos electrónicos:

Sobre mantas se dispusieron los elementos electrónicos que las familias enviaron (cables, enchufes, teclas, perillas, cds, teclados, controles, walkman, cámara de fotos) para que los niños y niñas interactúen y exploren el material libremente. Algunos comenzaron a juntar material y agruparlos según la posibilidad, por ejemplo los controles remotos con los teclados, o los cables con las teclas de luz. Otros niños comenzaron a crear escenas de juego con la manipulación del material. En cambio otros, exploraron los objetos con la intención de usarlos según sus conocimientos, por ejemplo la cámara de fotos la tomó un niño y buscó compañeros para tomar selfies y fotografías a espacios de la sala, ante la pregunta docente ¿saben qué tiene M en sus manos? Muchos respondieron que se trataba de una cámara de fotos con una ficha de memoria, otros desconocían el aparato y

M se acercaba a mostrarles qué botón servía para sacar fotos y cuál para hacer zoom. En otra situación algunos manipulaban un walkman, iban y venían por la sala, intentando abrir la casetera, colocar un cassette para cerrarlo, en ocasiones se encontraron con niños que apretaban botones para ayudarlos, otros la sacudían, y otros descubrieron que se trataba de un aparato para música. Cuando la actividad de exploración terminó, junto a todo el grupo se conversó sobre ¿con qué elementos se encontraron?, ¿cuáles conocían? ¿alguno les pareció extraño? ¿cuál elegirían para el eco mural? ¿por qué?

Respuestas...“habían cables, plaquetas, controles, cámaras, muchos botones...yo conocía los teclados porque mi mamá trabaja en la oficina y hay un botón que te sirve para bajar y subir - esta es una cámara de fotos y yo sé porque mi tía es fotografía y tiene muchas, pero está está rota porque acá le falta algo que guarda las fotos, como una ficha- para mí el más raro es el que tiene tapita que no se abre toda, ves? (la agarra y la señala). Intervención docente: ¿alguien conoce este objeto, para qué podría usarse? Algunos lo toman, y observan que hay un espacio para poner pilas, y dicen que si le ponemos pilas seguro funciona y podemos ver para qué es...otros ven que en los botones hay un símbolo que reconocen como “play” para que pase música, intentan colocar el cassette que reconocen como objeto que lleva música, pero no lo consiguen.

Otros dicen que les llamó la atención las plaquetas (de controles remotos desarmados- partes internas del teclado), expresaban que son cómo mapas de ciudades, cómo muchas casas juntas...

Proceso ecomural:

- 1° Comenzamos realizando murales individuales. Para ello seleccionaremos el material con el cual trabajar: colores, herramientas. Soporte hoja A3
- 2° Mural: selección del material y acuerdos. Se trabajará en 3 grupos. Soporte papel de escenografía.
- 3° Mural: selección de material tecnológico, acuerdos y puesta en común de lo que se hará. Soporte plancha gigante de Telgopor.
- 4° ECOMURAL sobre soporte de madera, con ayuda de las familias para pegar y amurar los materiales seleccionados.

7. ¿De qué modo permiten que el/la estudiante sea protagonista de la actividad?

Realizando salidas didácticas donde el/la estudiante pueda re-conocer y vivenciar experiencias que amplíen y enriquezcan sus saberes previos, y avancen en la construcción de nuevos conocimientos. Tomar registros, ofrecer espacios para registrar, intercambiar opiniones y confrontar con sus pares sobre la información obtenida, además de proponer instancias lúdicas y de expresión artística donde pongan en juego contenidos que venimos desarrollando.

8. ¿Cuáles son los plazos de concreción de las actividades?

Los plazos de concreción de cada una de las secuencias didácticas por etapas tuvieron una duración de 20 días, incluyendo actividades anteriores a la salida, en la experiencia y posteriores a la salida. Todo el proyecto duró 2 meses, desde septiembre para inaugurar el eco mural el 25 de octubre "Día del Patrono" del jardín.

9. ¿Qué estrategias de enseñanza se ponen en juego? ¿Cuáles son las intervenciones de los/as docentes?

El proyecto fue dividido en 3 etapas o secuencias:

1-Visitar MUNTREF- instalaciones artísticas- Registro escrito a través de dibujos.

Intervención docente: visitar previamente el museo "recorrer la muestra con ojos de niños/as". Tomar fotografías precisas sobre una instalación, una escultura, una pintura y una obra tecnológica.

Anticipar a los niños/as que la salida se trataba de un espacio cultural donde nos encontraríamos con obras de arte para apreciar y descubrir.

Durante la salida, acompañar la propuesta del museo jugando e intercambiando opiniones con los niños y niñas. Tomar registros fotográficos y registrar por escrito algunos comentarios.

En la sala, recuperar los registros fotográficos, mezclando fotos tomadas previamente, para "hacer foco" en obras que permitirían potenciar nuestra mirada sobre las maneras de comunicar pensamientos-mensajes- ideas, a través de manifestaciones culturales.

2-Experiencia directa: murales del barrio del jardín. Registro escrito a través de dictado docente

Intervención docente: recorrer los murales, planificar juegos y acciones en cada mural para que la observación y experiencia de búsqueda de información sean

dinámicas e interesantes. Ampliar conocimientos sobre los murales, era el objetivo principal, tomando contacto con variedad de oportunidades que favorezcan la interacción.

Luego de la salida, registrar por escrito la información acompañando con fotografías, para tener disponible en la sala en todo el desarrollo del proyecto.

3- Concretar entrevista presencial con muralista frente a una producción propia

-Recorrer una instalación en la vía pública del barrio del jardín, llamada OBOPOP, que contiene aparatos electrónicos.

-Diseñar eco-mural y comenzar a producir intervenciones individuales y grupales

Intervención docente: buscar información sobre el muralista Pedro Perelman, conocer otras obras y buscar canales de comunicación para conocerlo. Proponer entrevista en diferentes modalidades -virtual o presencial-, y comunicarle nuestro recorrido del proyecto para que nos permita conocer sobre su profesión. Al mismo tiempo, vincular esta posibilidad de entrevista con casa OBOPOP, con o sin entrevista al dueño, pero sí con la posibilidad de explorar y transitar el espacio con los niños y niñas.

Planificar la salida con tiempos de duración de forma tal que se sostenga la atención y el interés de los niños y niñas, primero la entrevista con el muralista con más momentos de quietud y diálogo, para luego participar de la experiencia de explorar-observar y sentir con la instalación.

En la sala, recuperar instancias de la salida desde la matriz de dibujo que realizó el muralista, grabar el personaje y socializar con ellos cómo se sintieron en ese encuentro con el artista. Asimismo, jugar a explorar los objetos electrónicos y descubrir cuáles podrían ser OBOPOP, y cuáles serían importantes colocar en nuestro eco mural.

RECURSOS

10. ¿En qué espacios y tiempos se desarrolló la experiencia?

Los espacios utilizados para el desarrollo del proyecto fueron espacios privados y públicos: Museo-Murales-Instalación barrio de Saavedra, y el jardín. El eco mural, tuvo un tiempo de 1 mes y medio, ya que debía inaugurarse para el día del patrono del jardín, y algunas actividades fueron repensadas para que tengan poca duración o producción.

11. Recursos materiales y tecnológicos utilizados tanto para diseñar la experiencia como para implementarla.

Elementos electrónicos obsoletos, fotografías, tablets, proyectores, computadoras, celular, registros en papel, cuadernos-agenda, afiches, cartulinas, acuarelas-marcadores-, capturadores, lupas.

SEGUIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

12. ¿De qué manera se promueve la reflexión sobre el proceso de aprendizaje en los/as estudiantes?

Cierre de etapa 1:

Como forma de registro de la experiencia directa, se expusieron las obras en la sala y se invitó a otra sala a conocer sobre las características de las obras, los niños y niñas decidieron qué comunicar (diferenciaban entre pinturas-instalaciones y esculturas, recuperaron la idea principal de encontrar la naturaleza en las obras expuestas). Se observó en el grupo que alcanzaron aprendizajes en cuanto a ampliar su imaginación, comunicar ideas y pensamientos, se interesaron por conocer el contexto de las obras e incluir la tecnología como herramienta para enriquecer sus producciones. En futuras propuestas se podría “jugar” a completar obras audiovisuales, como aquella que estaba expuesta y que representaba una persona situada en un espacio donde la atravesaban muchas personas a la vez, utilizando diferentes recursos para grabar y registrar el funcionamiento de los aparatos.

Cierre de etapa 2:

La experiencia directa de salir a recorrer murales cercanos al jardín resultó enriquecedora para ampliar los conocimientos acerca de este tipo de expresión artística, los niños y niñas de la sala manifestaron conocer sobre los murales, pero se referían solamente como “obras grandes que se pintan en las paredes”. Al salir y compartir la experiencia, descubrieron que un mural tiene características y decisiones que transmite el artista en su mensaje de obra. Desde un mural característico y representativo que da identidad al barrio, hasta un mural que nos permite imaginar pensamientos. En actividades futuras se planificó sobre la posibilidad de avanzar en la indagación y conocimientos sobre el muralista, para que el grupo de niños y niñas utilicen diferentes herramientas de recopilación de información sobre el trabajo del muralista.

Cierre de etapa 3:

La planificación de la salida a conocer el muralista y la instalación con elementos electrónicos resultó enriquecedora para la indagación y los conocimientos que se propusieron desde el proyecto. Los niños y niñas se mostraron alegres y fueron capaces de trabajar en equipo, sostener intercambios con otros niños y adultos, además de interrogarse, interrogar, proponer hipótesis y resolver desafíos desde la individualidad y la grupalidad. Las familias fueron partícipes del desarrollo del proyecto, acompañando diferentes procesos de producción y salidas didácticas.

13. ¿Qué instancias de evaluación se proponen?

Luego de cada salida didáctica, por etapas de trabajo una rúbrica como se muestra a continuación: evaluación.

14. ¿Con qué criterios se evalúa? ¿Cómo se comparten los criterios con los estudiantes?

Se fue evaluando a partir de las experiencias directas y el proceso de producción colectiva entre familia y jardín, si los niños y niñas pudieron alcanzar conocimientos referidos a los murales y avanzar en la formulación de hipótesis y cuestionarse sobre el cuidado ambiental y el uso de los recursos. Asimismo, los criterios de evaluación son los mencionados en la rúbrica compartida en el punto anterior.

REFLEXIÓN EN TORNO A LA PROPIA PRÁCTICA

15. Mencione al menos tres datos o hechos que permitan evidenciar los aprendizajes de la experiencia.

Dato o hecho 1: Concientizar sobre el cuidado del medio ambiente, y la reutilización de elementos electrónicos que van quedando obsoletos en diferentes contextos. Poniendo en juego su reutilización para una obra colectiva con sentido de pertenencia para la comunidad educativa.

Dato o hecho 2: Conocer al muralista Pedro Perelman- Entrevista presencial para compartir directamente la experiencia con una obra plástica. Reconocer su intencionalidad y sus características.

Dato o hecho 3: Recorrer un espacio llamado OBOPOP situado en la vía pública del barrio del jardín, enriquecer la mirada visual y la experiencia digital a partir de la exploración de los niños y niñas con los aparatos electrónicos, hacerse preguntas y confrontar ideas.

16. ¿Cuál es el aporte de esta propuesta? ¿Por qué resulta significativa?

Resulta significativa poder visibilizar lo que ocurre con los elementos electrónicos que van quedando en desuso por el avance tecnológico, dado que es una generación de niños y niñas que tienen al alcance cantidad y variedad de dispositivos, plasmar en un mural es una forma de concientizar a la comunidad educativa y amplificar las ideas y pensamientos de una manera artística. El recorrido del proyecto de alguna manera establece esa posibilidad de encontrarse con el arte, la expresión, el mensaje, la intencionalidad de los niños y las niñas de dejar su huella en el jardín y hacer parte en su proceso a las familias.

17. ¿Se enfrentaron a algún desafío? ¿Cómo lo resolvieron?

Se debió reducir el uso del tiempo en algunas actividades de apreciación visual o en momentos de intercambio grupal de opiniones, para respetar las necesidades de los niños y niñas que requerían mayor tiempo en actividades lúdicas de exploración o producción con materiales electrónicos.

EVIDENCIAS DE LA EXPERIENCIA

18. Incluir actividades, tareas, imágenes, evaluaciones, entre otros recursos, que sirvan para ilustrar el desarrollo de la experiencia.

Etapa 1: Visita Muntref



El contexto de las obras

VIDEO-ARTE



ARTE-EFÍMERO-INSTALACIONES:

¿Cómo te imaginas nuestro planeta cuando seas grande?



Etapa 2: Murales del barrio del jardín

Mural 1:



Mural 2:

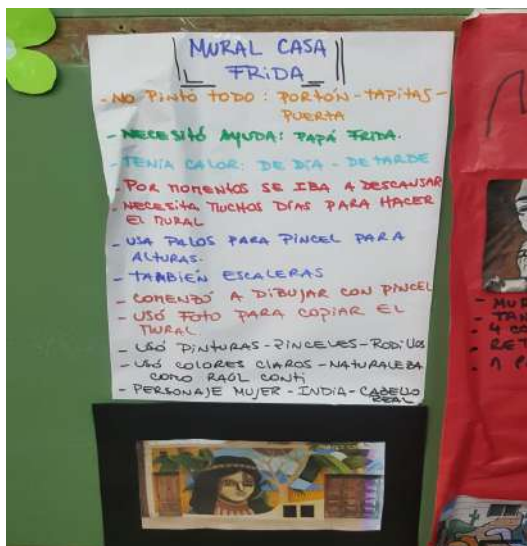


Mural 3:





Etapa 3: Muralista e instalación OBOPOP







Proceso Ecomural:

 videos exploración 🤖



Proceso [ECOMURAL JIC 5 DE 10 "Pablo Picasso"](#)

¿TE ANIMÁS?

19. ¿Qué consejos le darías a quienes quieran replicar la experiencia en otras escuelas?

Qué recorran el barrio del jardín varias veces, en experiencias de murales me pareció valioso contactar con artistas plásticos que hayan realizado obras de este estilo, ya que sus voces tienen mayor sentido para los niños y niñas, en la interacción directa aparecen preguntas e inquietudes que no surgen en el trabajo en sala con la observación de fotografías.

Además, como docente tomarse el tiempo previo para recorrer espacios culturales que puedan enriquecer proyectos y las visitas previas “a solas” con las muestras plásticas, permiten obtener fotografías y disfrutar de la salida junto al grupo de estudiantes sin estar pendiente del registro audiovisual.

Por último, no dejar de lado la participación de las familias en este tipo de proyectos, acordar de manera precisa las actividades de participación para que puedan acompañar nuestro sentido pedagógico.

AGRADECIMIENTOS

Nombres, apellidos y cargos de las personas a quienes se quiere agradecer porque han ayudado, realizado aportes de interés, ofrecido tiempo, recursos y conocimientos para la experiencia y la documentación pudieran realizarse.

Sala de 5 años naranja turno mañana:

Nº NOMBRE Y APELLIDO
LUCA ARTESE
SERENA BARBERO DE FILIPPIS
PEDRO BATALLA BOND
VALENTINO BELLUCCI

FRIDA CEREZO
LUCAS CESTI MORANA
TEO COHEN
JUAN CORONEL LÓPEZ
TOMAS DIAZ SANTOS
MATHEO DOMINGUEZ OCAMPOS
BRUNO ESTELA
LUIS FRAGUELA
MARTINA LEGUIZAMON
SIMÓN LILLO PAIVA
JACINTO MARTIN
JOSEFINA MIORI ETCHEGARAY
FABIAN OJEDA VERDUN
JULIA PERRONE
CIRO RUBINSTEIN
CATALINA SACONI

MAIA SANTOS	
VALENTINO SILBERBERG	
LISANDRO BOUVIER	SOTO
MALENA PELUSO	ZAVALLA
CAMILA ZUCCOLI GRAN	

Familia de Frida Cerezo.

Familias acompañantes en cada una de las salidas didácticas.

Muralista, Pedro Perelman.

Artista Plástico OBOPOP, Lucas.

Docentes y Equipo Directivo, JIC 5 DE 10 Pablo Picasso.