

Proyecto audiovisual “Días de aventura”

Escuela: JIN D, Escuela N° 11 DE 7 "Los sueños de Juanito"

Autoras: Analía Laura Hernández y Jimena Ramírez

Sala/grado/año: Sala de 5

Breve descripción

“Días de Aventura, un proyecto audiovisual” es una creación de un grupo de sala de 5 llamado "Zapatitos mágicos". A partir de la creación de tres episodios (“Pisadas gigantes”, “Mini zapatos” y “Portal trampolín”), dramatizan mediante el juego relatos inventados por ellos mismos, donde se evidencian sus intereses, el juego y la imaginación.

El proyecto final surge a partir del trabajo transitado durante el año. Se abordan propuestas interdisciplinarias de las áreas de literatura, prácticas del lenguaje, Educación Sexual Integral (ESI) y Artes Visuales, donde la educación digital acompaña el proceso.

Se enmarca a partir de diversos recorridos referidos a la identidad individual y grupal, donde aparece a través de un acto democrático el nombre de la sala, "Zapatitos mágicos". La literatura aparece a partir de la lectura de varias novelas y se incorporan tecnologías digitales utilizando el software Canva para la edición de imágenes, videos y la implementación de audios grabados. Por otro lado también se abordan ejes de la ESI relacionados con la identidad, los vínculos saludables, la afectividad. Las artes visuales colaboran para poder elaborar las máscaras que acompañan la dramatización, la filmación y las portadas de cada episodio, que se elaboran grupalmente.

Situación inicial

Un día, la docente de sala es destinada a una capacitación y el grupo esa mañana queda a cargo de la maestra secretaria del JIN. Surge la posibilidad de escribir en

conjunto un relato vinculado al nombre de la sala “Zapatitos mágicos”. El grupo decide incorporar al relato un juego, que luego realizan con la docente de la sala. El mismo es parecido a una escondida; la docente pregunta “¿Los chicos se fueron?” En ese instante se esconden debajo de las mesas y al “no verlos” la docente completa diciendo “Ah, entonces me voy a café Martínez” (cafetería cercana al jardín). Allí los chicos salen de su escondite y “sorprenden” a la docente. Este juego surge espontáneamente y se instala como parte del cotidiano de la sala.

Cuando el grupo le comparte a la docente de sala lo realizado, proponen continuarlo.

Cada fragmento que se registra da lugar a un nuevo episodio, por eso es que se les propone escribir tres episodios en total y se les brinda opciones para poder contarlos: un libro digital, un podcast o a través de la actuación. Eligen esta última opción y se les propone realizar máscaras, ya que algunos y algunas manifiestan cierta vergüenza al exponer su rostro. El trabajo de filmación, grabación de audio y montaje mediante Canva se lleva a cabo junto a la facilitadora pedagógica digital de la sala.

Objetivos

Promover el acceso a lenguajes digitales y nuevos modos de comunicación, expresión y creación, que propicien interacciones sociales ricas y complejas a partir de recursos narrativos, creativos y comunicacionales propios de la cultura digital.

Que los niños y las niñas:

Se inicien en el uso autónomo de tecnologías digitales.

Puedan imaginar y crear con tecnologías digitales.

Conozcan opciones y valoren el aporte del grupo en la resolución de problemas cuando se producen textos orales y escritos.

Manifiesten sus gustos, intereses e ideas en la elección de actividades y juegos.

Se expresen a través del arte digital por medio de la pintura, el dibujo, la producción multimedia.

Compartan producciones con la comunidad extendida.

Contenidos

Utilización del dibujo y de la pintura como medios para expresar sentimientos e ideas y ampliar narrativas.

Planteo y sostenimiento un propósito para la escritura del cuento y tener en cuenta al destinatario.

Adecuación del juego dramático al tema definido, utilizando la información para enriquecer las acciones propias del rol asumido.

Valoración y confianza en las propias acciones.

Autonomía en el uso de dispositivos, aplicaciones y entornos digitales.

Colaboración con otros y otras al realizar producciones digitales.

Combinación de diferentes lenguajes: visual, sonoro, texto escrito y audiovisual, en producciones digitales.

Construcción de guiones narrativos. Desarrollo de lenguajes diversos. Escritura en variados formatos.

Utilización de herramientas digitales como medio o recurso para comunicar.

Exploración y usos de las tecnologías digitales para registros.

Acceso y uso responsable en los entornos digitales.

Uso de datos personales: cómo cuidarse y cuidar a otros y otras.

Distinguir lo público de lo privado. El resguardo de la identidad y de la intimidad.

Destinatarios

Los destinatarios de la experiencia fueron los alumnos y alumnas de la sala de 5 del JIN D, escuela N°11 "Los sueños de Juanito".

El producto final fue compartido en el marco del cierre de proyecto junto a la comunidad educativa.

Secuencia didáctica

Actividades principales:

- Escritura del relato disparador relacionado al nombre de la sala “Zapatitos mágicos” (en grupo total). Dictado del texto a la docente. Escritura en formato papel.
- Lectura grupal del relato creado. Revisión del mismo. Propuesta de continuarlo en episodios brindando la posibilidad de hacerlo a partir de un podcast (audio solamente), libro digital o dramatización. El grupo elige la opción de dramatización con empleo de máscaras para proteger la identidad.
- Elaboración del segundo y tercer relato en pequeños grupos. Escritura mediatizada por la docente.
- Título de la propuesta y de cada episodio. Trabajo grupal leyendo los tres relatos.
- Ilustración de las portadas: principal y de cada capítulo. Escritura de los mismos por parte de los alumnos y las alumnas.
- Confección de las máscaras para utilizar en el juego dramático (representación de la historia). Cada niño y niña dibuja su propia máscara y luego la pinta agregando lanas para los cabellos.
- Representación de los relatos a partir del juego dramático-
- Filmación de los episodios: se turnan para poder filmar cada episodio.
- Grabación de audios: por grupos se llama a grabar a medida que observan las filmaciones en base a los textos escritos (guión) con la facilitadora pedagógica digital y la docente.
- Edición en Canva con la facilitadora pedagógica digital y la docente.
- Montaje de videos, imágenes y audios.
- Armado del flyer de la “película” y confección de entradas a partir de un código QR.

- Proyección de la producción a las familias en el marco del cierre de proyecto. anual

https://drive.google.com/file/d/1SLTUNno8OosPVdMPonwIEwFW-nv0v1Bc/view?usp=drive_link

Otros actores

En la experiencia participan la docente de sala Analía Laura Hernández y la facilitadora pedagógica digital Jimena Ramírez.

Evaluación

Durante el proceso del proyecto audiovisual “Días de aventura” se puede observar cómo paulatinamente los alumnos y alumnas se pudieron iniciar en el uso autónomo de tecnologías digitales: el uso de la cámara de la tablet para filmar, la grabadora de audio y luego con la ayuda de las docentes cómo pudieron seleccionar aquellas herramientas que posibilitaron la edición como lo fue el uso de Canva.

Así mismo, se fue registrando a través de la escritura de las docentes la participación de los integrantes en el proceso.

Por otro lado, también se pudo observar cómo la imaginación estuvo presente para crear historias utilizando tecnologías digitales.

En relación a la resolución de problemas cuando se fueron presentando (como por ejemplo al comienzo cuando algunos niños manifestaron cierta vergüenza para contar la historia a través del juego dramático), la docente propone ofrecer opiniones en busca de valorar el aporte grupal y allí una de las alumnas sugiere el uso de máscaras aceptando el resto del grupo.

Durante todo el proyecto se promovió que cada alumna y alumno pudiera manifestar sus gustos y expresar sus opiniones. En este punto, se pudo observar cómo el trabajo en pequeños grupos fue enriqueciendo la participación de aquellos y aquellas que en grupo total adoptaron una actitud más de observación. Al trabajar en pequeños grupos, se visualizó el aporte de cada uno de los integrantes.

Con respecto a la elaboración de las máscaras y las portadas de los episodios a través de elementos relacionados con las artes visuales, se comprueba la incorporación de nuevos saberes al expresarse según las consignas planteadas.

Por último, se destaca el disfrute, el entusiasmo y la participación del grupo en todo el proceso (dramatización, filmación, grabación de audios, edición, etc.), como también al compartir la producción obtenida con la comunidad.