

# Corto animado “La oruga Felisa”

**Escuela:** JII N°4 DE 14 "El jardín de los árboles"

**Autora:** María Alejandra Bosio

**Sala/grado/año:** Sala de 5 años

**Asignatura/Materia/Proyecto/Áreas:** Nivel Inicial, área de educación digital

## Breve descripción

Durante este proyecto que surgió a partir de una capacitación en servicio; se propuso crear un cortometraje animado utilizando stop motion. Esto implicó una indagación sobre la historia del cine, entrevistas a camarógrafos, exploración de cámaras antiguas, visitas al Museo del Cine, la confección de un relato y el armado de los personajes y la escenografía. Se sacaron fotos, se grabaron audios y se incorporaron detalles de edición. Luego se realizó un preestreno junto a la comunidad educativa de la institución. Este proyecto colaborativo se desempeñó entre las dos salas de 5 años del jardín; decidiendo posteriormente participar de “Hacelo Corto”.

## Situación inicial

Partiendo de una capacitación situada dirigida a las docentes de salas de 5 años, y considerando las características del grupo total, se decidió crear un cortometraje de manera colaborativa, realizando multitareas para que cada niño y niña participara activamente.

Con el correr de los meses, surgieron ideas y modificaciones que enriquecieron el proyecto e incrementaron tanto la autonomía de los alumnos y alumnas, como el uso de recursos tecnológicos. Fue esencial realizar pequeños grupos de trabajo, avanzar paulatinamente, explorar y conocer diferentes ángulos de tomas como los planos posibles al momento de sacar fotos.

Tras finalizar el corto se realizó un preestreno donde se llevó a cabo un juego dramático de cine y se presentó institucionalmente la producción.

## Propósitos

La principal intención de este proyecto fue utilizar los dispositivos digitales como recursos de producción y creación. Se ofrecieron diversos espacios de indagación y exploración para conocer sobre la historia del cine, la ejecución de cámaras de fotos, los juegos de ilusión óptica y cómo crear el corto de manera colaborativa.

## Objetivos

Que los niños y niñas avancen en sus posibilidades de...

- Indagar y acceder a un contexto conocido o no: el cine.
- Expresar mediante diversos formatos analógicos y digitales (producciones multimedia).
- Participar de situaciones de juego en las que se deban organizar las escenas, los espacios, los roles a asumir y los elementos a disponer, entre otros.
- Incrementar su autonomía en el uso y en la toma de decisiones de elementos digitales, apoyándose en el acompañamiento y guía docente.
- Valorar las diferencias en sus múltiples manifestaciones, promoviendo el respeto y la inclusión en la sala.

## Capacidades

Autonomía para aprender.

Resolución de problemas.

Pensamiento reflexivo y crítico.

Comunicación.

Compromiso y colaboración.

## Contenidos

Los destinatarios fueron los niños y las niñas de las salas de 5 años, pudiendo participar de manera colaborativa y en conjunto. luego se presentó a toda la comunidad educativa, otros docentes, salas, familias e incluso otras instituciones educativas cercanas. finalizó la experiencia participando de "hacelo corto", exponiéndose en dicho concurso en el marco de la educación de gcba.

Eje: indagación del ambiente

Bloque: el entorno, componentes e interacciones

Uso de instrumentos analógicos y digitales para la exploración del entorno y como registro de información.

Bloque: comunidad, cultura y contexto

Relación entre las funciones de una institución (cine) y las necesidades e intereses de las personas.

Elementos, herramientas y maquinarias utilizadas en diversos contextos, como así también los trabajos y roles que allí se pueden encontrar.

Sistematización de información relevada mediante producciones individuales o colaborativas que permitan comparar y comunicar otros.

Eje: educación digital

Bloque: alfabetizaciones múltiples

Exploración y uso de las tecnologías digitales para registros, mediante audios, dibujos, videos, etc.

Participación y colaboración para la realización de producciones digitales, utilizando diferentes herramientas digitales y combinando diferentes lenguajes (visual, sonoro, texto, audiovisual).

Bloque: ciudadanía digital

Comprensión progresiva del uso de diversas tecnologías digitales.

Normas básicas de colaboración digital, como turnarse para usar un dispositivo, compartir ideas respetuosamente, ayudar a compañeros en el uso de aplicaciones.

Eje: juego

Bloque: juegos dramáticos.

Creación de relatos, diálogos y/o escenas ficcionales como soporte del juego dramático

Selección y organización del espacio, materiales, objetos y otros elementos para construir escenarios dramáticos.

Asumir o interpretar roles en pequeños escenarios.

Eje: Educación Sexual Integral

Bloque: valorar la afectividad

Resolución de conflictos entre pares, aceptación progresiva de las propias frustraciones.

Toma de decisiones de manera cada vez más autónomas.

## **Otros actores**

Participaron las docentes de las salas, el profesor de Educación Musical, la facilitadora de Intec y el equipo directivo.

## **Secuencia didáctica**

Indagación de los conocimientos de los alumnos y las alumnas en relación con el cine y la confección de películas.

Indagación e investigación sobre la historia del cine.

Exploración y confección de juegos de ilusión óptica.

Observación de diferentes tipos de cortos.

Exploración de cámaras antiguas de diferentes épocas,

Entrevista a un camarógrafo.

Indagación, investigación y juegos relacionados a los tipos de planos y ángulos de tomas fotográficas.

Visita al museo del cine.

Confección de un relato.

Subdivisión en pequeños grupos para realizar las diferentes tareas de la confección de un corto.

Confección de los personajes y la escenografía.

Exploración de dispositivos digitales (tablets, cámaras, computadoras).

Exploración de páginas y aplicaciones digitales de stop motion.

Grabado de voces en un espacio preparado previamente por las docentes para mejorar la calidad del audio.

Tomas fotográficas en set.

Edición (unión de imagen y sonido).

Juego dramático del cine.

Confección de elementos para el preestreno y que el jardín se convirtiera en un cine (entradas, cartelería, objetos, publicidades, introducción al corto, entre otras).

Presentación del corto ante la comunidad educativa (niños, niñas, otras salas, familias, docentes, otras instituciones).

Participación en “Hacelo corto”.

## **Evaluación**

Se evaluó mediante la observación constante de la incorporación de términos, palabras, definiciones y acciones abordados a lo largo del proyecto durante situaciones cotidianas o en actividades específicas del mismo. También se pudo registrar la forma en que niños y niñas participaron activamente y lograron narrar de manera organizada los contenidos adquiridos sobre cómo realizar un corto. Se consideró la forma en que

lograron atravesar los desafíos presentados y resolverlos estableciendo acuerdos entre pares. Se evaluó también la participación activa, colaborativa y vincular que implicó dicho proyecto.