

ALGO PASA EN LA OSCURIDAD

Cultura institucional como marco de la innovación

Aspectos del contexto institucional

A. Breve descripción de la escuela: jornada, antigüedad de la escuela, cantidad de docentes / profesores por cargo, cantidad de alumnos por clase, modalidad de trabajo (con evidencias).

B. Aspectos que favorecieron el desarrollo de la experiencia.

C. Aspectos que obstaculizaron el desarrollo de la experiencia.

La escuela es una escuela infantil situada en el barrio de La Boca. Tiene una antigüedad de 2 años y medio ya que fue inaugurada en octubre de 2015. Es de jornada completa y en un principio albergó a los hijos de los empleados del ex edificio del Plata. Hoy está abierta a toda la comunidad. La escuela cuenta con un total de 45 docentes y el promedio de alumnos en cada sala es de 25 chicos. La sala de 4 años tienen 36 niños, dos docentes (una por cada turno) y una celadora.

A partir del Proyecto de fotografía “DIGAN CHINCHUWILISKY” y del Proyecto “LOS MIEDOS YA SE VAN” se propuso a los niños crear su propia película de terror. El propósito fundamental de este Proyecto es el disfrute con el juego y el acercamiento a un modo de transmitir una historia como lo es una película. Se tuvo en cuenta que la fotografía brinda un valioso soporte para profundizar, aprender, descubrir y reinterpretar la historia de la sociedad. Es un valioso documento que refleja la realidad que nos circunda, y un elemento útil como herramienta narrativa.

El trabajo se realizó a través de tablets y cámaras de fotos del atelier digital. Una vez finalizada la película, los niños crearon una historia de terror “Algo pasa en la oscuridad” para luego dramatizarla, utilizando vestuario, maquillaje y musicalización además de la filmación de las diferentes escenas que habían realizado anteriormente.

No hubo obstáculos en el desarrollo de la experiencia.

Justificación de la experiencia

¿Por qué se hizo? ¿Qué necesidad o problema viene a resolver? Descripción de la situación inicial.

Este proyecto nace por el intercambio de opiniones entre el profesor de Música y las docentes. Un poco aburridos de escuchar siempre música nortea, se propone al profesor hacerles escuchar a los niños otro tipo de música, sugiriéndole música de los años 80. El profesor accede a ese pedido y coloca en el grabador un CD de Michael Jackson, puntualmente el tema “Thriller”.

Los niños comienzan a bailar. Una vez terminada la clase de música, preguntamos a los niños si les gustó esa música y ellos respondieron que sí. Fue entonces cuando decidimos mostrarles un video en la computadora (en YouTube) de cómo se bailaba ese tema. Algunos niños se reían, otros miraban con atención y otros imitaban los movimientos que veían en la pantalla.

Días posteriores, los padres manifiestan que algunos niños no querían venir a la Escuela porque tenían miedo, sin poder verbalizar puntualmente a qué. Nos dimos cuenta que este temor se debía a aquella clase de Música. Los monstruos, zombies y diversos personajes de terror son y fueron siempre atractivos y magnéticos para los niños, pero al mismo tiempo, éstos generan miedo y pesadillas.

A la escuela infantil llegó el “atelier digital” y eso también fue un disparador para trabajar con la tecnología que los niños ya tienen tan asimilada. Los niños se mostraron entusiasmados con

todo, y demostraron todos sus conocimientos en tecnología al manejar las herramientas sin inconvenientes.

Objetivos y destinatarios de la experiencia

OBJETIVOS:

- Estimular la creatividad artística en los niños como parte fundamental de su desarrollo integral.
- Distinguir los elementos que conforman la imagen en movimiento y profundizar en la importancia estética de la composición.
- Trabajar en cooperación, ocupando diferentes roles: actores, narradores, maquilladores, vestuaristas, filmadores, editores y musicalizadores.
- Propiciar que los niños tengan de forma independiente un primer acercamiento a equipos digitales: Tablet, cámara de fotos, proyector, computadoras.
- Aprender a apreciar el mundo que los rodea, las producciones propias y de los otros.

Destinatarios: niños de sala de 4 años

Marco conceptual / de referencia

Enfoque abordado. Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la experiencia.

- El miedo como motor de aprendizaje.
- Oportunidad de trabajo desde el atelier digital.

La creación de un documento visual permitió a los niños experimentar la importancia del trabajo grupal y solidario, alejándose de las desconfianzas y logrando una comunicación fluida, perdiendo el miedo a todo lo desconocido.

Ámbito de mejora o innovación

- Coordinación y mejora de la enseñanza
- Fortalecimiento y mejora de los aprendizajes
- Seguimiento y cuidado de las trayectorias escolares
- Clima escolar
- Inclusión e integración de la diversidad en cualquiera de sus expresiones.
- Integración y trabajo conjunto con la comunidad (familias y/u otras organizaciones).

Si bien todos los ámbitos presentaron mejoras, el que mayores avances evidenció fue "Introducción de nuevas tecnologías para mejorar los aprendizajes en una o varias áreas" ya que el atelier fue una herramienta completamente nueva que se pudo introducir de manera efectiva en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Aprendizajes sobre los que se enfoca la experiencia

Contenidos curriculares y/o extra-curriculares que contempla

- Reconocimiento y valoración de normas, hábitos que regulan el funcionamiento grupal.
- Respeto y valoración de puntos de vistas diferentes al propio, desarrollando actitudes positivas y democráticas.
- Reconocimiento y apropiación del espacio.
- Afianzamiento de la autoestima, la colaboración, cooperación y solidaridad.
- Expresión libre de sentimientos, temores, emociones, etc.
- Relato de experiencias propias.
- Uso de la herramienta informática como propuesta lúdica y de ejercitación de los contenidos de las diferentes disciplinas.
- Participación y valorización de la tarea grupal.

Lineamientos PIED

- Hablar el lenguaje de los nuevos medios:
 - Las imágenes y los sonidos; la inclusión de la percepción en el mundo del saber.
 - El tránsito de lo escrito a la diversidad multimedia
- Aprender y jugar en entornos digitales:
 - El juego como articulador de la motivación y la producción de saberes
 - La diversión y la alegría como ejes del aprender
 - Los ambientes digitales como espacio de creatividad y confianza
- Integrar la cultura digital desde la innovación pedagógica:
 - El aprendizaje participativo, abierto y permanente.
 - La producción colaborativa y cooperativa.
 - Propuestas pedagógicas contextualizadas y basadas en proyectos.
- Aprender juntos:
 - El aprendizaje como proceso de elaboración permanente, donde todos los miembros de la comunidad aprenden y enseñan.

Actores y roles involucrados y funciones de cada uno

- Docentes: guías de los chicos en el transcurso del proyecto.
- Directivos: apoyo para el cuerpo docente en la adquisición de los materiales necesarios.
- Niños: protagonistas, actores, redactores, creadores de escenografías.
- Familias: realizaron los trajes y colaboraron en facilitar los materiales que sus hijos precisaban para la elaboración del proyecto.

Recorrido de la experiencia y cronograma implementado

Etapas reales:

A. De inicio: cuándo se fue planificando la experiencia

B. De desarrollo: cómo se llevó a cabo, las técnicas empleadas, los cambios que se suscitaron sobre la marcha

C. De finalización o cierre

Todo comenzó con la llegada del atelier digital. Se propuso un proyecto de fotografía que se inició y de a poco fue transformándose en película.

Se llevó a cabo de pura casualidad, los niños manifestaron sus miedos a las familias después de ver un video de Michael Jackson y surgió la idea de trabajarlos junto al atelier.

Trabajamos con ellos en literatura, maquillaje, efectos especiales, arte, expresión corporal. Los niños inventaron su propia historia que fue filmada en la escuela con disfraces que realizaron las familias. La filmación se hizo como prueba con fondos sobre pared, después con fondos azules y fue un éxito.

Se presentó el proyecto en la feria Innova y en las menciones PIED. Luego se presentó a las familias en una función privada en la escuela.

Espacios y tiempos en los que se desarrolló

El proyecto duró alrededor de 4 meses. Los espacios que se usaron fueron los patios exteriores del Jardín, el sum de la escuela y sobre todo, la sala.

Recursos materiales y tecnológicos utilizados

Atelier digital (Tablet, cámara de fotos, proyector, computadoras). Teléfonos celulares.

Resultados de aprendizaje

Aprendizajes curriculares y/o extracurriculares

Presentación de los resultados en términos de logros previstos e imprevistos. Utilizar evidencia empírica.

La creación del documento visual permitió a los niños experimentar la importancia del trabajo grupal y solidario, alejándose de las desconfianzas y logrando una comunicación fluida, perdiendo así el miedo a todo lo desconocido. Además no sólo canalizaron sus miedos, sino que lograron entender y separar el mundo de la fantasía de la realidad, y que, por lo tanto existen diferentes lenguajes que transmiten diferentes significados.

Logros: Historia y película: "Algo pasa en la oscuridad".

Logros del proyecto

Aspectos/ situaciones que mejoraron gracias al desarrollo de la experiencia.

- Superación de miedos y angustias.
- Afianzamiento de las relaciones entre compañeros.
- Mejora en el uso de las tablets del atelier y el uso de la tecnología en general.
- El cine permitió que el alumnado conozca uno de los lenguajes en los que la interacción de los códigos verbales y no verbales es más rica y eficaz para la transmisión de significados, siendo un medio para el conocimiento y la expresión que beneficia al desarrollo de las capacidades creativas, cognitivas, artísticas y expresivas desarrollando su sentido crítico.

Innovaciones pedagógicas o buenas prácticas de la experiencia

El uso completo del atelier digital por parte de los docentes y alumnos mediante la experiencia a fin de lograr resultados.

Aprendizaje de la experiencia

Al repetir la experiencia, ¿qué cosas haríamos diferente? ¿Qué consejos le daríamos a quienes quieran replicar la experiencia en otras escuelas?

La experiencia fue enriquecedora y fructífera. Sin inconvenientes.

Aconsejaríamos:

1. Trabajar en grupo e incentivar la literatura, la música y la expresión corporal como un todo ligado a la tecnología.
2. Hay que tener paciencia y disponer de tiempo.
3. Lograr el apoyo del equipo de conducción y de las familias.

Proyección inmediata del proyecto

El proyecto se continuó para Escuelas Verdes en donde cada personaje tiene un problema en su hábitat natural. Además se trabajó en la Maratón de lectura y próximamente en la Semana del arte.