

Título: Laboratorios de Arte y Tecnologías: una invitación a explorar nuevos lenguajes expresivos para producciones originales de las infancias.

Nombre de la Institución: (A-692) Instituto Martín Buber

Nombre de los responsables y/o autores de la experiencia: [Romina Maizelman](#)

Leila Zimmerman, Cecilia Palladino, [Brenda Verzoub](#), [Mariana Naiman](#), [Mariana Zylbersztein](#)

Eje temático elegido: Juego, ambiente, lenguajes

Fundamentación teórica de la experiencia.

Las tecnologías atraviesan de manera permanente las formas de concebir la sociedad, la cultura y el conocimiento. Los nuevos modos de producción del conocimiento exigen respuestas originales y críticas para nuestras instituciones educativas. Buscamos generar un proyecto que permita desplegar diferentes modos de enseñar y de aprender en el escenario cultural contemporáneo a través de una experiencia que combinó la inmersión con tecnología, los lenguajes, la lúdica y las narrativas por medio de una inclusión genuina de la tecnología. (Maggio, 2019)

“¿De qué manera las herramientas y los entornos digitales pueden ayudar al Jardín a integrar la innovación en la cultura institucional? ¿Cómo proponer experiencias educadoras significativas que tiendan puentes entre las vivencias cotidianas de los/las niños/as y el quehacer escolar en el Jardín” Diseño Curricular Ciudad Autónoma de Buenos Aires.¹ A partir de estas preguntas del DC y de las búsquedas propias de nuestra institución, llevamos adelante la experiencia que aquí compartimos que busca abordar de manera transversal algunos de los contenidos propios del mencionado Diseño como ser: alfabetización digital, ampliación de universos culturales a partir del uso de recursos digitales, colaboración con otros/as al realizar producciones digitales, utilización de herramientas digitales como medio o recurso para comunicar, combinación de diferentes lenguajes: visual, sonoro, texto escrito y audiovisual en producciones digitales.

La trama que se dibuja a lo largo de este proyecto no tiene la intención, en términos de Claudia Loyola (2007), de formar de niños artistas, sino que busca ampliar horizontes de lo posible para todos los niños y niñas, al generar oportunidades para el desarrollo de la capacidad expresiva, la sensibilidad, el pensamiento, la imaginación, la comunicación con otros y el conocimiento se reverbera y se expande con las nuevas tecnologías.

¹ <https://buenosaires.gob.ar/nivel-inicial/disenos-curriculares>

Lila Pinto (2019) invita a pensar los procesos de innovación desde una perspectiva que conciba a la escuela como problema de diseño. Para hacerlo propone dar cuenta de diferentes variables de la gramática escolar: el tiempo, el espacio, el currículo, la evaluación y los vínculos. Si bien en nivel inicial la gramática es diferente, entendemos que la búsqueda por transformar estas dimensiones nos permite y nos desafía a nuevas oportunidades para diseñar propuestas de enseñanza de nuevo tipo.

Contexto institucional y extra-institucional

Esta experiencia se llevó adelante en el Jardín de la Escuela Marín Buber, una escuela humanista, judía y bilingüe que cuenta con tres niveles educativos. El nivel inicial tiene salas de los doce meses a los cinco años, con tres secciones en cada edad. La comunidad de nuestro Jardín está compuesta por 288 niños y niñas, sus familias y un equipo de 40 docentes.

El año pasado celebramos nuestros primeros 60 años. Una de las características de nuestra institución es la constante búsqueda y desarrollo de experiencias educativas innovadoras que integren objetos culturales y tecnologías digitales de manera genuina. La pandemia, al igual que en muchas otras instituciones, nos brindó la oportunidad (en el marco de toda su complejidad) de "dar un salto"² significativo en la inclusión de estas tecnologías, especialmente en la formación docente y en la apropiación de estas herramientas por parte de nuestros maestros y maestras.

Nuestro jardín cuenta con un diseño arquitectónico contemporáneo que fue co diseñado junto a docentes y equipos de coordinación con espacios diferenciados. En este sentido, permiten generar propuestas de juego libre grupales, individuales, con equipamiento móvil, multiplicidad de juegos y juguetes y también con espacios flexibles para diseñar escenarios lúdicos y propuestas específicas. A su vez, ha incorporado tecnologías digitales en la mayoría de sus espacios. Esto ha fomentado el uso de dispositivos como computadoras, pantallas, proyectores, y parlantes, en un enfoque centrado en enriquecer las prácticas educativas, facilitando el acceso a diversos entornos y experiencias de aprendizaje.

En la etapa pospandemia, nos propusimos mantener lo aprendido y desarrollar propuestas divergentes. El nuevo desafío era crear intervenciones que convirtieran a los chicos y a las chicas en exploradores de nuevas experiencias, permitiéndoles realizar producciones que no hubieran sido posibles sin el uso de tecnologías específicas. Nuestro enfoque se basó en la

² Maggio Mariana, (2021) Educación en Pandemia, Paidós, 2021

noción de las infancias como productoras, priorizando la lúdica y el juego, la edición y la investigación en el proceso creativo.

Descripción de la experiencia

Los primeros pasos se dieron en un espacio de co-diseño entre el equipo directivo del jardín y el equipo de tecnología educativa de la escuela. Era el primer otoño en el que sentíamos que el miedo de la pandemia y los cuidados exhaustivos se iban yendo. Lo que llegaba eran nuevas preguntas vinculadas con modos de estar juntos en el jardín: *¿Que no hubo durante la Pandemia y ahora se recuperó? ¿Qué es eso tan particular que sucede a partir del encuentro con los otros, en el estar juntos que supone ser afectado y afectar? ¿Quiénes somos ahora que recuperamos los abrazos con las maestras/os, los abrazos con un amigo/a, con varios amigos/as? ¿Cual es la Identidad de nuestro jardín?*

"Abrir los ojos / Alejarse del sí mismo / Exponerse al mundo / Recordar lo olvidado / Descomponerse el pensamiento / Mirar la mirada / Ir hacia donde nunca fuimos / Escuchar las otras palabras / Quedar en la intemperie / Darnos refugio" Carlos Skliar³

A partir de estos interrogantes se construyeron propósitos para el trabajo con los chicos y chicas como: indagar sobre nuevas tecnologías y lenguajes que permitan desarrollar diferentes habilidades expresivas; crear un espacio cuidado para la exploración y la creación artística; profundizar en la formación del equipo docente para la integración de nuevas tecnologías para la enseñanza; propiciar en los chicos y chicas un rol de creadores de producciones originales y particularmente signadas por la potencia de las nuevas tecnologías. Para alcanzar estos propósitos, diseñamos los LABs, concebidos como espacios equipados con los recursos necesarios para llevar a cabo investigaciones, experimentos y trabajos artísticos. Queríamos preservar la lógica experimental de un laboratorio, fomentando un ambiente donde la imaginación floreciera y los niños y niñas se convirtieran en protagonistas de la producción. Dado que nuestras inquietudes iniciales giraban en torno a explorar la identidad del jardín, era esencial investigar las ideas y representaciones que los chicos y chicas tenían al respecto. Sin embargo, surgieron preguntas complejas: ¿Cómo se le pregunta a un niño/a sobre la identidad de su jardín? ¿Cómo se transforma esa respuesta en acción o creación? El camino hacia la materialización de estas ideas no era sencillo, pero nuestro desafío principal era involucrar a los niños y niñas, para que aprendieran, se sintieran identificados con aquello que finalmente

³ Skliar, C. (2020) "Mientras respiramos (en incertidumbre)". Ed. Noveduc

lograran crear en el marco de este entorno tan particular y diferente al espacio conocido del trabajo en su sala.

La secuencia del proyecto completo fue la siguiente:

- a) Encuentros de trabajo, formación y experimentación con docentes;
- b) Laboratorios propiamente dichos con las salas, cada nivel con un eje narrativo y tecnológico propio que incluía la exploración y la producción;
- c) Externalización y socialización de lo realizado entre las diferentes salas en un Museo.

La estructura de los encuentros en el LAB se realizaba con grupos reducidos, se dividía cada sala en medio grupo junto, a, al menos una/o, de sus docentes referentes. Cada encuentro contaba con un eje narrativo que se iniciaba con una propuesta literaria, que variaba según la temática definida. Por ejemplo, en las salas de 3 años, se utilizaban libros relacionados con insectos, con el objetivo de identificar las posibles partes del cuerpo de un bicho y, a partir de ahí, crear los insectos que habitan el jardín. En otros casos, la actividad comenzaba con la lectura grupal de cuentos, con la intención de realizar un análisis exhaustivo de la técnica de ilustración, como el collage digital. Luego continuaba con una breve explicación sobre el funcionamiento del experimento tecnológico que se iba a utilizar en ese encuentro para poder crear, se destinaba un período importante de tiempo a que pudieran producir y finalmente se socializaban las creaciones con el resto del grupo.

En los espacios de LABs se propuso el ingreso a un espacio diferente. No solo porque físicamente eran aulas distintas a las cotidianas de cada grupo (los lab sucedían en una sala vacía que no pertenecía a ningún grupo en el subsuelo del Jardín), sino porque la distribución del espacio, el clima que se buscaba generar a través de la iluminación y la musicalización era desde el comienzo una invitación a ingresar en un entorno nuevo. Un espacio inmersivo que buscaba invitar también desde los sonidos que se escabullen del otro lado a de la puerta a la curiosidad.

Se comenzó con un encuentro para explorar junto con el equipo docente propuestas tecnológicas para la creación de historias. A partir de diferentes lenguajes, técnicas y estéticas se propuso investigar sobre posibles producciones que combinan técnicas plásticas con tecnologías digitales con el objetivo de crear nuevos relatos sobre el jardín. Estas experiencias fueron las que luego se llevarían adelante con cada sala. Todos los LABs contaban con objetos, imágenes, texturas y recursos característicos del jardín. Dado que decidimos trabajar en *reconstruir* la mirada sobre el espacio que se habita día a día había que comenzar por lo más sencillo y quizás más representativo. Se registraron mediante fotografías juegos típicos como bloques, muñecos, dakis, trepadora, calesita, etc. Al mismo

tiempo se documentaron espacios como la huerta, la calesita, las cortinas, etc. Dichas imágenes se ampliaron, se redujeron, se imprimieron y se proyectaron. Fueron fondo, escenario, territorio hicieron de cuerpo, torso, ojo. Construyeron un espacio singular de juego para meterse con el cuerpo y nuevamente fotografiar, como en el caso de las imágenes de la huerta donde los niños y niñas de las salas de 4 entraban como exploradores a dormir bajo la sombra de las hojas, a esconderse de las hormigas gigantes. Al mismo tiempo, fueron cuerpo de personajes, que a través de collages fueron creando las salas de 5 para luego animar a través de herramientas digitales.

Las diferentes tecnologías con las que se experimentó (stop motion, filmación sobre croma en tiempo real, animación de dibujos, dibujos sonoros con grafito, masa conductiva y lightpainting⁴) se seleccionaron bajo criterios como la posibilidad de exploración; la plasticidad por la amplitud de lenguajes y matices que pueden brindar; la articulación con lenguajes artísticos como el dibujo, el movimiento, el sonido. Siempre con el objetivo de ponderar la exploración con una perspectiva renovada para poder expandir hacia nuevos horizontes potenciados con tecnologías digitales. Una vez definidas, se realizaron los LABs, durante algunas semanas en una modalidad de jornadas intensivas. La propuesta de cada nivel contaba con una tecnología específica diferente y con una narrativa particular que le daba cuerpo a la propuesta desde principio a fin. A modo de cierre del proyecto se generó un Museo con todas las obras que se realizaron durante los laboratorios. El nuevo espacio donde se montó, era mucho más amplio y tenía un particular direccionamiento hacia la interactividad y la lúdica. Se buscó ofrecer propuestas para poder que todos los visitantes pudieran dialogar con las producciones, para que todo el jardín pudiera jugar a partir de la propia obra y la de las otras salas. Cada grupo pudo jugar, mirar, conocer, espiar lo realizado por otras salas con tecnologías y ejes narrativos distintos al propio.

Características del grupo beneficiario de la experiencia

El proyecto se diseñó en tres fases distintas, cada una con destinatarios específicos. La primera fase estuvo dirigida al cuerpo docente, con el objetivo de que exploraran juntos las diferentes tecnologías que luego se utilizarían con los niños y niñas. En la segunda fase, los destinatarios fueron los alumnos y alumnas de las salas de 3, 4 y 5 años, quienes participaron experimentando en los laboratorios. Cada grupo visitó el espacio del LAB acompañado por uno de sus docentes, y en la mayoría de los casos, se dividieron en dos o tres subgrupos para facilitar un trabajo más

⁴ <https://www.blogdelfotografo.com/consejos-fotografia-lightpainting/> Pintura con luz por medio de modificaciones en la iluminación y los diafragmas de la cámara.

personalizado con cada niño y niña. Finalmente, en la fase del museo, se sumaron como participantes los alumnos de la sala de 2 años, ya que la propuesta estaba diseñada para interactuar con varias de las producciones realizadas por los otros niños del jardín.

Fases o etapas de la experiencia en la práctica

Este proyecto traza un recorrido que comienza y culmina en la posibilidad de redescubrir el placer de volver a ver. La intención es darnos la oportunidad de escuchar lo que el jardín tiene para contarnos, y así construir, desde la mirada de los niños y niñas que le dan vida, relatos frescos y genuinos, de esos que dejan huella.

La primera etapa fue destinada a la formación y el trabajo en conjunto con el equipo docente. En ese encuentro se exploró sobre materialidades, recursos tecnológicos y diferentes organizaciones espaciales que enriquecieron el tránsito hacia la invención de historias para realizar producciones audiovisuales. Allí se pusieron a disposición de los y las docentes las propuestas que luego se desarrollarían en el LAB. El objetivo era que cuenten con un primer acercamiento que les permita agudizar la percepción, encontrar posibilidades, y aportar ideas que amplíen las opciones para el abordaje de las experiencias.

La segunda etapa consistió en el desarrollo de los LABs para las salas de 3, 4 y 5 años.

Aunque cada grupo experimentó con diferentes tecnologías, la estructura de los encuentros fue similar en todos los casos. Siempre se comenzaba con la idea de redescubrir el jardín, vinculándola con una propuesta literaria que sirviera como narrativa para las creaciones.

Luego, los participantes producían de manera individual o en pequeños grupos, dependiendo de la tecnología utilizada y la edad de los niños. Finalmente, se compartía lo producido con los compañeros, permitiendo apreciar las diversas posibilidades creativas.

La tercera y última etapa consistió en la exposición de las producciones realizadas por los grupos, organizada con una lógica de museo con la invitación a jugar a ser artistas.

Evaluación general de la experiencia

En cuanto a los saberes disciplinares o capacidades las propuestas desarrolladas a través de los LABs consideramos que: contribuyeron con la familiarización de aplicaciones, software educativos diseñados específicamente para la franja etaria de nivel inicial, y experiencia de arte digital para la creación de producciones; ampliaron su repertorio por universos culturales a partir del uso de recursos digitales apropiados para el desarrollo cognitivo y creativo de las infancias; promovieron el juego y la creación individual y grupal a través de experiencias exploratorias que integran diferentes lenguajes del arte y las tecnologías digitales.

En líneas generales las experiencias fueron sumamente enriquecedoras tanto para las infancias como para el equipo docente. Desde el punto de vista de la inclusión de nuevas tecnologías en

el cotidiano observamos que luego de haber transitado las diferentes propuestas del laboratorio, varios de los docentes tomaron tecnologías como la filmación con croma y la presentación de las figuras en fondo en tiempo real; la técnica de stop motion, la animación digital de personajes, y las usaron de diferentes maneras para trabajar en los proyectos propios de la sala. Así mismo los y las chicas que bucearon en la producción de videos con la técnica de stop motion que les permitió ser protagonistas: productores y realizadores; y en muchos casos comprender entonces cómo construyen las imágenes que luego forman parte de un audiovisual. En el espacio del laboratorio ellos crean juntos alguna pequeña historia hecha de imágenes, sus imágenes. Y luego durante la tercera instancia: el Museo; se pueden ver sus producciones expuestas de modos diferentes, alternativos con el objetivo de revalorizar sus creaciones originales.

Por otro lado, la continuidad del uso de las diferentes tecnologías más allá del laboratorio, permitió profundizar en la experimentación, por ejemplo en el caso del registro fotográfico y audiovisual a través del croma. Durante los laboratorios ellos jugaron a entrar en la propia huerta del jardín, la misma que ellos plantan y cuidan. A través de un registro audiovisual tomado previamente y proyectado en una pantalla gigante frente al croma, pudieron “entrar” en la imagen, en el primer caso la naturaleza (su huerta) en tiempo real. Las posibilidades que brinda la edición digital de las imágenes permitió jugar con las dimensiones y las relaciones entre los tamaños de los cuerpos de los chicos y las plantas de la huerta. Esta aventura dió lugar a jugar a entrar, salir, a tocar, rozar, saltar, hasta buscar un rincón para descansar a la sombra de un hojita que en la “vida real” es más pequeña que una mano, pero que en este universo de fantasía, de algún modo también real, podría cubrir un cuerpo entero.

Apoyos recibidos

Dado la especificidad de algunas de las exploraciones que queríamos realizar decidimos convocar a especialistas en esas disciplinas para que nos ayudaran a profundizar en el diseño de las propuestas. Contamos con el asesoramiento de la fotógrafa Gilda Scévola que enseña fotografía en el nivel secundario de nuestra escuela. También invitamos al artista sonoro Julio Nusdeo para participar de la experiencia de dibujos sonoros que llevamos a cabo con los grupos de las salas de 5 años. En este taller, la exploración sonora se realizó mediante el control de sintetizadores de onda a través de dibujos hechos con lápiz⁵. Los dibujos se convirtieron en una interfaz para controlar los sintetizadores, lo que nos permitió producir diversas sonoridades.

⁵ El grafito, al ser conductivo, actúa como una resistencia variable, lo que nos permitió controlar texturas sonoras que emergen de un sintetizador, un dispositivo sonoro de electrónica analógica.

Planes a futuro

Un rasgo distintivo de nuestro estilo de trabajo es crear experiencias inspiradas en los objetos y tendencias culturales que consideramos valiosos que impactan en el más allá de la escuela y transformarlos en dispositivos que puedan ser relevantes y significativos para los chicos y chicas que habitan nuestras salas. Estos combinan lo analógico y lo digital.

En este contexto, las experiencias de trabajo en los LABs nos permitieron, por un lado, reafirmar la importancia de ofrecer espacios para la exploración, y por otro, imaginar futuros experimentos, como el uso de diversos tipos de sensores digitales, o la construcción y programación por bloques de pequeños dispositivos con una finalidad intencional.

Cada vez surgen más propuestas para las infancias que incluyen el uso de sensores de movimiento, de luminosidad, de sonido, al mismo tiempo que dispositivos que permiten ejercitar el pensamiento computacional. A partir de allí nos inspiramos y nos preguntamos: ¿Cómo diseñar experiencias de creación con tecnologías que impliquen desarrollos cognitivos y emocionales significativos? ¿De qué manera estos ensayos pueden ser instancias grupales de creación colaborativa para posicionar a los chicos y chicas que participen de ellas como productores y no simplemente como usuarios? ¿Qué experiencias deberían priorizarse en el nivel inicial para que los niños y niñas disfruten jugando con diferentes tecnologías y desarrollen la confianza necesaria para desenvolverse con fluidez en ese ámbito? ¿Cómo formar a los docentes para que integren estas experiencias de manera creativa, crítica y reflexiva, fomentando que se sientan competentes y seguros en sus prácticas pedagógicas?

Nos proponemos, entonces, continuar con la creación y la búsqueda colectiva entre docentes, coordinación y tecnólogas educativas de propuestas de enseñanza que desafíen y convoquen a nuestros niños y niñas a nuevos aprendizajes que puedan ser puentes a la cultura. A través de experiencias lúdicas, expresivas y tecnologías que permitan disfrutar, crecer, crear y convivir en comunidad en nuestro Jardín y que lo generado pueda ser compartido junto a sus familias

Bibliografía

Contreras Braillard, M. Garrido, R y Spravkin, M (Comps.) (2018) *El arte en la trama de la escuela infantil*. Buenos Aires. Ed. Novedades Educativas

Loyola, C (2007) *Arte en y desde los jardines Una invitación para investigar, crear y habitar mundos*. BNM.Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.

Maggio, M. (2018) *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.

Maggio, M (2021) *Educación en Pandemia*. Buenos Aires: Paidós

Pinto, L. (2019) *XIV Foro Latinoamericano de Educación Rediseñar la escuela para y con las habilidades del siglo XXI*. Buenos Aires: Santillana.

Sarlé P. (2011) "El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico". Revista *Infancia imágenes*. 10-2:83-91.

Skliar, C. (2020) "Mientras respiramos (en incertidumbre)". Ed. Noveduc