

Título de la
experiencia:
"Creando videos
mágicos"

Institución: Instituto
Superior del Profesorado
N°8 "Almirante Guillermo
Brown"

Autoras: Analía Isla y
Agustina Micaela Monzón.

Provincia, Ciudad de Santa
Fe.

Año: 2022

EJE: Las infancias como productoras de contenidos.

TÍTULO: “Creando videos mágicos”

INTRODUCCIÓN

La presente experiencia fue realizada en el año 2021 con un grupo de veinte niños/as de la sala de cuatro años, perteneciente a un Jardín de Infantes Público de la Ciudad de Santa Fe.

En dicha experiencia se trabajó junto al grupo de niños/as el recurso del “*Stop Trick*” a través del uso de celulares. Es importante aclarar que durante la pandemia los/as niños/as en muchos casos perdieron el vínculo con sus compañeros/as y docentes, ya que no contaban con los recursos económicos para disponer de un dispositivo e internet para lograr conectarse a los encuentros que eran invitados, para seguir construyendo junto a sus docentes y compañeros/as una multiplicidad de aprendizajes juntos. Esto provocó que al volver los/as niños/as a habitar las salas, no lograban establecer un vínculo comunicativo fluido, tanto para con sus pares como para con sus docentes. Es a partir de esto que se propone realizar la experiencia de juego grupal y colectivo usando celulares, familiarizándose con ellos y culminando con la producción de efectos en “*Stop Trick*” para que el grupo logre entablar nuevos vínculos, divertirse aprendiendo, así como también conocer esta técnica que realizaba su creador George Jean Méliès y que puedan ser ellos/as mismos quienes elaboren sus propios videos descubriendo que este tipo de producción puede ser intervenida por el hacedor, incluso cambiando el sentido de la historia a contar.

CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO Y DE LA INSTITUCIÓN

Total de niños/as: 20. / Con experiencia previa en jardines: 15 / Sin experiencia previa: 5

No hay problemas de alimentación en los/as niños/as. Tampoco manifiestan problemas para hablar, y se expresan mediante la oralidad de manera fluida. Como la mayoría tiene hermanos adolescentes, o padres jóvenes hablan de manera muy fluida, y utilizan términos que no son acordes a su pequeña edad, pero es notorio cómo logran entenderse y comunicarse entre ellos. Las relaciones entre ellos están muy marcadas, se logra visualizar las personalidades de cada uno, también se observan los grupos marcados y en cierta medida un tanto cerrados entre sí. Pero de igual manera se relacionan con sus

pares, aunque les resulta difícil compartir lo que están utilizando, y esto lleva a que muchas veces la docente intervenga, en los juegos libres para explicarles a los/as niños/as que todos/as tienen los mismos derechos de usar los juguetes del jardín, los cuales deben cuidados para poder seguir jugando con ellos y que siempre se deben compartir, también que es importante respetar el turno del compañero/a al momento de usar el juguete.

A los/as niños/as les gusta jugar, estar muy activos, observar y manipular diversos materiales. Preferentemente eligen los juegos de construcción y dramatización.

En relación a hábitos de orden e higiene, parte del grupo los pone en práctica y a algunos les cuesta más realizarlo habitualmente. Aunque se está trabajando mucho en este aspecto para lograr el cumplimiento total.

Les resulta difícil escuchar y si las actividades son fuera de la sala, tienden a dispersarse mucho al igual que su atención. Esto se manifiesta en las salidas educativas, en donde se necesita del apoyo constante de los adultos.

El ritmo de aprendizaje es normal, aunque hay algunos que se tardan más en realizar las actividades o comprender lo que tienen que hacer. Se hace muy presente el sentimiento de frustración si no logran realizar o finalizar una actividad, pero finalmente la gran mayoría logra los objetivos propuestos por este motivo consideramos relevante este tipo de experiencia que les permitirá trabajar con el fin de un logro grupal.

Dentro de las características del grupo se trabajó en las diferentes actividades con grupos reducidos para maximizar la participación de los/as niños/as en cada una de ellas. Así como también se los agrupó en diferentes grupos de niños/as, para habilitarlos a interactuar entre todos/as, logrando de esta forma que puedan conocerse y revincularse de manera agradable, permitiéndoles a los/as niños/as poder poner en palabras lo que iban haciendo al momento que se realizaban las preguntas, que se registraban de manera escrita y a su vez aprender de sus pares.

FUNDAMENTACIÓN

Cuando uno transita escenarios lúdicos y sociales actualmente disponibles para la infancia como bares, peloteros o espacios culturales, los niños y niñas interactúan con diversos medios audiovisuales posicionándose como consumidores copiando coreografías, observando videos, jugando con videojuegos, mirando películas y otras producciones de las que son meros espectadores.

Hasta no hace mucho tiempo el objetivo de la educación audiovisual era promover la discriminación de las producciones observables entre si tenían valores culturales o eran

sólo pasatiempos. Esta simplificación nos ha posicionado durante mucho tiempo en una perspectiva estática, ingenua, de meros consumidores. Frente a esto es importante preguntarse entonces ¿Cuál es el rol del alumno? ¿Y el del docente? ¿Dónde queda entonces el trabajo grupal? ¿Y la producción? Es muy importante ofrecer a la infancia herramientas que le permitan poner en diálogo el mundo multimedial obteniendo un conocimiento cada vez más profundo de la especificidad del lenguaje audiovisual con su elevada polisemia icónica y habilitarla a ser productora de contenidos audiovisuales. Consideramos que luego de lo transitado durante el año 2020, este tipo de experiencias se posicionan con más relevancia e interés para los/as niños/as.

Coincidimos con Espiga, Hernández y Moyano en que *“La vida contemporánea se desarrolla en una hipervisualidad construida socialmente en donde se manifiestan diversos significados. En la misma intervienen diferentes agentes sociales, individuales y colectivos con distintas cuotas de poder, creando discursos portadores de ideología. Los cambios que se han producido en las comunidades a partir del aumento de la visualidad, generan valores, deseos, a partir de los cuales, sobre todo los jóvenes se expresan y comunican... Desde el aprendizaje dialógico es importante que el estudiante tenga las estrategias y competencias necesarias para desarrollar un acceso crítico y comprensivo...”* (Espiga, Hernández, Moyano; 2014)

La educación en medios es aquella que interroga las representaciones que tenemos con el fin de comprenderlas y nos permite explicitar cómo los medios construyen un mundo no siempre real que actúa directamente sobre los sujetos.

Hoy ya no podemos considerarnos alfabetizados audiovisualmente hablando si no somos conscientes de la intencionalidad de los medios que sectorizan las producciones para ser vendidas acorde a la edad, los intereses y la cultura a las grandes cadenas de producción audiovisual que interfieren en nuestra cultura. Como docentes de nivel inicial debemos resguardar a nuestra infancia trabajando con ella para que sea partícipe, tome decisiones, genere producciones audiovisuales acorde a nuestro contexto. Un trabajo de este tipo potencia las hermosas experiencias que se pueden llevar a cabo en el Nivel Inicial por ser flexible, de gran impacto vincular y con una alta contribución al desarrollo argumentativo.

En palabras de G. Augustowsky cabe preguntarnos entonces *“¿Existe una pedagogía audiovisual para la infancia?... de la revisión bibliográfica surge que este es aún un campo en construcción; la reflexión teórica y la producción de cuerpos conceptuales sobre la enseñanza audiovisual se desarrollan en gran medida por detrás de la*

versatilidad, dinamismo y productividad de las prácticas.” (G. Augustowsky, Paidós, 2017)

Desde el impresionismo el cine permitía experimentar con la fotografía, las luces, los movimientos y el congelamiento de imágenes y es a esto que apunta esta experiencia. El efecto “Stop Trick” fue creado por George Jean Méliès, llamado el mago del cine, ilusionista y cineasta francés (1861-1938) quien fue prolífico en el uso de efectos especiales y popularizó esta técnica.

Previamente a realizar la experiencia se les solicitó al grupo de compañeras y a familiares de las docentes que preparaban la experiencia, un celular que tengan en desuso para que los/as niños/as puedan disponer de ellos y logren llevar adelante la experiencia. Cabe mencionar que los aparatos necesitaban tener la batería cargada, la función de la cámara/video y no era necesario que cuenten con tarjeta SIM (chip).

Objetivos:

- Reconocer las tecnologías de la información y de la comunicación como elementos integrados en la vida cotidiana.
- Utilizar recursos digitales para la producción de contenidos en el marco de la creatividad y el juego.

Contenidos:

- Reconocimiento de productos tecnológicos y sociales de uso cotidiano: El celular como cámara de fotos y video
- Efecto “Stop Trick”.

Actividad 1: Se invitó al grupo de niños/as a formar un semicírculo y se les contó que cuando la docente estaba entrando al jardín encontró una carta, se les preguntó si querían saber qué decía, en ella decía: “Hola niños/as soy el profe Rodrigo (Profe de educación Física) envió esta carta porque los extraño muchísimo, les deje en el patio del jardín una sorpresa para todos/as ustedes. Espero que se diviertan mucho, les envío un beso enorme.”

Se invitó al grupo a salir al patio, mientras se les entrego a cada uno de ellos/as un sombrero, una vez allí se encontraron con pequeñas montañas, arbustos, árboles y una caja en el centro del patio. Se les dijo ¡Miren, miren es una caja mágica! ¡Vamos todos/as a escondernos detrás de los arbustos, árboles y montañas! Una vez ocultos, la

docente salió lentamente de atrás de un árbol, caminando muy despacio, abrió la caja y les dijo al grupo de niños/as que podría acercarse con cuidado a ver que había en ella, una vez que se acercaron descubrieron los celulares. Luego se les solicitó que se agrupen con sus compañeros/as que tenían el mismo color de sombrero, una vez ya agrupados se les entregó un celular a cada grupo y de esta manera comenzaron a explorar el mismo. Algunos se mostraron muy sorprendidos y otros/as ya habían interactuado con este dispositivo.

Mientras realizaron la exploración, se los/as acompañó interviniendo acerca del elemento presentado y sus características: si sabían cómo se llama el objeto. ¿De dónde lo conocían? ¿Si lo utilizaron alguna vez? ¿Para qué? ¿Y si sabían filmar o sacar fotos? De esta manera se indagó los saberes previos y se recordó las nociones trabajadas anteriormente en la secuencia artística de Luis Felipe Noé acerca del encuadre o enfoque de una imagen.

Escuchamos las respuestas de los/as niños/as y se tomó un registro escrito de lo realizado. Se les brindó unos quince minutos para que puedan jugar con el objeto para sacar fotos y filmar.

Actividad 2: Al siguiente día cuando el grupo de niños/as ingresó a la sala se los invitó a sentarse sobre una tela roja que se encontraba en el suelo. Se retomó lo realizado del día anterior preguntándoles si recordaban lo que habían encontrado en la caja mágica, luego si recordaban lo que hicieron con los celulares y de qué manera funcionaba. ¿Quieren ver todas las fotos que tomaron y los videos que grabaron? Se conectó cada uno de los celulares por USB a una PC para ver las fotografías y filmaciones de cada grupo de niños/as. Se observaron las imágenes, se reflexionó sobre sus encuadres y equilibrios.

Se les brindó nuevamente los celulares a cada grupo de niños/as y se les propuso que utilicen la función de vídeo para filmarse entre ellos, se los dejó que exploren la misma. Y después se les explicó que para utilizar dicha función, tienen que presionar el botón en forma círculo que está ubicado en el medio para dar inicio al vídeo y para pausar cuando lo deseen o detener.

Los/as niños/as se filmaron entre ellos/as. Al finalizar la exploración de la función del vídeo volvieron nuevamente a la alfombra y comentaron todo lo que habían hecho utilizando el dispositivo reflexionando sobre lo acontecido.

Actividad 3: (Previamente a realizar dicha actividad las docentes preparamos un video utilizando el recurso del “*Stop Trick*”.) Ver en el anexo.

Se los invitó a los/as niños/as a ir al sum, para que disfruten de un pequeño video (*Stop Trick*) donde tenían que prestar mucha atención porque en el mismo verían cómo se podrían realizar trucos de magia. Los/as niños/as observaron el vídeo, se les preguntó: ¿Qué es lo que sucedió en el vídeo? ¿Cómo es que aparece y desaparece la torta? ¿Saben cómo se llama este truco?

Se escucharon las respuestas de los/as niños/as, y se les comentó que el truco de magia que observaron se llama “*Stop Trick*” o “truco de parar” el cual fue creado por un hombre que se llamaba George Jean Méliès. Este truco es un efecto utilizado especialmente en el cine. Y se trata de pausar la cámara y hacer aparecer/desaparecer algún objeto o personaje y retomar la grabación.

Para finalizar, se les preguntó, si se animaban a realizar este truco de magia: ¿Con qué elemento se podría utilizar la cámara para filmar? Luego de escucharlos, se les dijo que podían utilizar los celulares para hacer ese truco de magia.

Se les propuso formar grupos de a tres niños/as y una vez agrupados se les entregó un celular por cada grupo. Después se les solicitó que formen un semicírculo, porque tenían que seleccionar tres objetos, entre ellos bloques, peluches, maderitas, entre otros que se encuentren en la sala.

Las docentes fueron las encargadas de colocar y sacar los tres objetos para que los/as niños/as pudieran observar cómo se utiliza este efecto, entre tanto ellos/as iban probando y filmando su propio video.

Las docentes nos colocamos de espaldas a los/as niños/as, mientras ellos/as permanecieron parados detrás filmando. Se les recordó que para poder realizar este efecto de cine, debían iniciar el video tocando un botón para dar INICIO/PAUSA, y para entrar en la escena tenían que parar el video, luego apretando el botón de PLAY (inicio) daban continuidad al video.

Una vez que todos/as participaron, se guardaron los videos realizados. Y en ronda sentados, apreciamos algunos de los videos producidos por los/as niños/as.

Actividad 4: Se les entregó a cada niño/a una medalla de colores para que se agrupen con los/as compañeros/as que tengan el mismo color. Se los invitó por grupo a elegir un objeto, los mismos que seleccionaron en la actividad anterior el cual se encontraban sobre el escritorio de la docente. Se les solicitó que vayan a una mesa donde solo dos

niños/as filmen mientras los demás niños/as del grupo se colocan en la escena. Luego de diez minutos se les pide que realicen el intercambio; los que filmaban cedieron los celulares a sus compañeros/as para que ellos/as también sean parte de la escena y pudieran crear su “*Stop Trick*”.

Durante todo el desarrollo de la actividad se realiza un recorrido por los grupos observando el trabajo de cada uno de ellos, tomando un registro fotográfico. Al finalizar la actividad, se proyectaron los vídeos producidos por ellos mismos.

Actividad 5: Para iniciar esta actividad se habían impreso previamente diferentes fotos que fueron tomadas por el grupo de niños/as en algunas de las actividades anteriores. Las mismas fueron colocadas en diferentes sectores de la sala. También se preparó una PC, que fue colocada al frente de la sala, la cual se usó para reproducir los videos que había creado el grupo de niños/as. Se invitó a la sala anaranjada a conocer las producciones del grupo de niños/as de la sala anaranjada. Se colocaron alfombras y prepararon veinte pulseras de diferentes colores, tres amarillas, tres rojas, tres azules, tres verdes, tres más celestes, otras tres lilas y las restantes de color rosado.

En esta actividad los/as niños/as trabajaron con los/as compañeros/as con los cuales se encontraban compartiendo la jornada. Se les contó que vendrían a visitarlos/a los/as niños/as de la sala anaranjada y que los mismos querían saber todo lo que ellos/as habían aprendido acerca del efecto mágico de hacer aparecer y desaparecer diferentes objetos. Se les preguntó si recordaban que elemento usaban para hacer magia: ¿No era una varita? Luego de escucharlos se les entregó por mesa un celular.

Una vez que ingresó el grupo de niños/as de la sala rosada se les entregó a cada uno/a, una pulsera de color, y se les solicitó que se reúnan con el grupo de los/as niños/as pertenecientes a dicha sala los cuales también tenían las pulseras de colores.

Luego se les había preguntado a los/as niños/as de la sala rosada que les parecía si les contaban a los/as niños/as de la sala anaranjada, que habían producido utilizando el celular. Se les preguntó si recordaban cómo debían hacer para empezar. Si recordaban el nombre del efecto, de qué manera ellos crearon sus videos usando la técnica. Cómo manejaron la cámara de video, hicieron PLAY, pausaron, como aparecieron más objetos y cómo fue que luego desaparecieron. En esta parte de la actividad se pudo observar que habían aprendido los/as niños/as de la sala rosada acerca del uso de la técnica para lograr el “*Stop Trick*”.

Actividad 6: Se retomó el video elaborado por las docentes sobre la torta de cumpleaños y se focalizó en la historia de lo que sucedió ese día con la torta. Posteriormente observando nuevamente el video se reflexionó en forma grupal, si la historia hubiera podido ser distinta, por ejemplo que la torta no hubiera desaparecido, o que hubiera podido pasar. Allí se apeló al diálogo, luego a que los/as niños/as observaran sus propios videos y construir una historia con lo sucedido. Además se les brindó algunos objetos, entre ellos: bloques de madera, camiones, dinosaurios, trenes y animales, todos estos de plástico. Luego fueron proyectados los videos y narradas las historias surgidas.

La experiencia podría ser mejorada si se trabajara a través de una unidad o proyecto institucional con otras salas. Podrían los/as niños/as vincularse con otros/as niños/as con los cuales no suelen compartir la jornada. Es fundamental crear estos espacios de sociabilización para que las infancias puedan expandir sus saberes acompañando a sus pares en el aprendizaje, así como también enriquecerse a sí mismos. Como plantea Vygotsky, la zona de desarrollo próximo, lo que se aprende en compañía del otro. Muchas veces los/as niños/as aprenden más de sus pares, suelen repetir las acciones que van viendo que realizan sus compañeros/as. Entre ellos se retroalimentan y son grandes guías para lograr construir juntos los aprendizajes.

EVALUACIÓN:

En la evaluación realizamos lo que Brailovsky (2019) denomina una **observación con registro de acciones** que nos permite ver cómo, al realizar distintas propuestas, generamos en los/as niños/as diferentes oportunidades y posibilidades. En otras palabras, sirve para saber lo que producen nuestras consignas. Lo que se evaluará aquí es en buena medida el efecto observable progresivamente que tiene la producción del efecto "Stop Trick" que proponemos.

Los/as niños/as nunca juegan exactamente a lo que les proponemos que jueguen, ni del modo que nosotros lo prevemos, afortunadamente. Este instrumento es entonces sensible a una pedagogía del juego y nos ayudará a conocer más sobre las iniciativas de los propios niños/as.

Los indicadores de evaluación que tendremos en cuenta serán: exploración del dispositivo seleccionado (celular), reconocimiento y apropiación del mismo. Participación de los/as niños/as en la producción de la filmación de manera individual y grupal, si pudieron compartir la producción y ser partícipes del vídeo con los/as

compañeros/as de mesa/grupo. Esto lo evidenciamos mediante la observación directa y un registro escrito como mencionamos anteriormente, para ello tuvimos en cuenta los siguientes interrogantes:

- ¿Los/as niños/as reconocen el dispositivo (celular)?
- ¿Los/as niños/as lograron hacer uso del recurso?
- ¿Los/as niños/as lograron producir sus videos?
- ¿Los/as niños/as participaron en las conversaciones, expresando sus ideas y saberes?

BIBLIOGRAFÍA:

- Augustowsky, G. (2017). La creación audiovisual en la infancia: de espectadores a productores. Edit.Paidós.
- Brailovsky, D. (2019). Didáctica del nivel inicial en clave pedagógica. Cap.5. Evaluación de los aprendizajes en la Educación Inicial. ¿Cómo crear oportunidades para saber si los alumnos aprendieron? Novedades Educativas.
- Diseño curricular de la Educación Inicial. (2011, 2015). Salas de 3, 4 y 5 años. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.
- Espiga, S. Hernández, C y Moyano R. (2014). El aprendizaje del lenguaje audiovisual y sus prácticas en la formación docente, una experiencia de integración curricular. Congreso Iberoamericano de ciencia, tecnología, innovación y educación. Bs.As. Argentina.
- Núcleos de Aprendizaje Prioritarios. (2004). Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Argentina.

ANEXO:

- Algunas historias narradas por los/as niños/as (los objetos y animales utilizados en las historias cabe decir que son de plástico y madera):
 - a. Había una vez una yegua y un caballo que tuvieron un hijito, estaban corriendo por el bosque y un día el potrillo se le perdió (ahí desaparece de la filmación) lo buscaron por todos lados y no lo encontraron. Se había escondido atrás de un árbol.
 - b. Había una vez un mago que perdió su galera y no podía trabajar, se le escapaban todas las palomas y los conejos, hasta que un día la encontró y allí pudo volver a guardar todo en su galera.

- c. Había una vez un elefante que viajaba en tren, bajó en una estación para comprar un helado y cuando volvió para subir al tren se había ido a otra estación a los amigos del elefante y luego volvió por él.
- d. Había una vez un dinosaurio que tenía un camión volcador de bloques, un día andando por un camino perdió los bloques. Cuando se dio cuenta de esto volvió por el mismo camino y los encontró.