

emphasizes the use of digital media to build stories that meet their expressive needs.

Keywords: Audiovisual - secondary education - meeting - identity - theater.

Resumo: Em 2017, a Escola Secundária Orientada “Mario R. Vecchioli” da cidade de Rafaela, Santa Fe, Argentina, lança “Ciclotramas, primeiro encontro de intervenções cênicas de escolas secundárias”, uma proposta dirigida a estudantes que promove o encontro e socialização das manifestações teatrais. A proposta continuou a ser desenvolvida durante os anos de 2018 e 2019, mas foi interrompida em 2020 devido ao contexto pandêmico provocado pela Covid-19. Em 2021, o projeto teve de ser reformulado tendo em conta as atuais medidas sanitárias, nascendo assim o “Ciclotramas Movie, encontro de produções

audiovisuais de escolas secundárias”, um espaço de ação coletiva onde os alunos projetam um olhar estético para o seu contexto imediato, mas desta vez, a proposta enfatiza o uso das mídias digitais para a construção de histórias que atendam às suas necessidades expressivas.

Palavras chave: Audiovisual - ensino secundário - encontro - identidade - teatro.

(*) **Mariano Federico Corj.** Profesor de Teatro. Promotor Sociocultural en Teatro (Actor). Docente a Cargo de la cátedra “Seminario Alternativo” en la Escuela Provincial de Teatro N°3200 de Santa Fe, Argentina. Docente de la asignatura Educación Artística Teatro en la EESO N°429 Mario R. Vecchioli de Rafaela, Santa Fe. Director de Teatro. Co-fundador del grupo de Teatro independiente Oranime.

El fondo del mar como espacio de inmersión educativo

Fecha de recepción: junio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2022
Versión final: octubre 2022

Carla Mariela Corvalan^(*)

Resumen: Este trabajo gira en torno a las imágenes de una experiencia de cierre de proyecto en la que se trabajó el “Fondo del mar”. Las niñas y los niños de una sala de 5 años tuvieron la posibilidad de vivenciar el universo marino. Al ingresar al salón de clases encontraron que este se había transformado a partir de la presencia de los animales de las profundidades proyectados. Como señala Meirieu “aprender a mirar es aprender guiar la mirada” (2005). Este tipo de propuestas que ponen en diálogo lo concreto y lo digital suponen la reconfiguración del espacio escolar, transformándolo en una experiencia de enseñanza.

Palabras clave: Aprendizaje - digital - enseñanza - escolar - experiencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 125]

El infierno de los vivos no es algo que será; hay uno, es aquel que ya existe aquí, el infierno que habitamos todos los días, el que formamos estando juntos. Dos maneras hay de no sufrirlo. La primera es fácil para muchos: aceptar el infierno y volverse parte de él hasta el punto de no verlo más. La segunda es peligrosa y exige atención y aprendizaje continuos: buscar y saber reconocer quién y qué, en medio del infierno, no es infierno, y hacerlo durar y darle espacio. (Italo Calvino, 1972)

Introducción

Mientras limpiaba con lavandina los paquetes del supermercado, Karina pensaba cómo trabajar una secuencia didáctica de la escritura del nombre propio, como todos los años en sala de 5, pero en el contexto de virtualidad. El día que Patricia fue a la entrega de las canastas escolares, conversó con varias familias que le dijeron que no tenían computadora e *Internet* wifi para poder realizar una actividad sincrónica a través de videollamada. Que su hijo se ponía muy contento de poder verla un ratito

desde el celular pero que se les hacía imposible responderle al video, ya que se quedaban sin crédito. Flor responde un mensaje de *WhatsApp* a una familia, mientras ayuda con las tareas a su hija de nueve. Bajo esta nueva cotidianidad, la escuela insistió e intentó ensamblarse en el espacio privado del hogar de docentes, estudiantes y familias, como en un juego de encastres. Esta iteración se replicó en un *loop* interminable entre docentes de otros niveles, otras provincias, otros países.

Entre los muchos interrogantes que surgen a partir del nuevo espacio que ocupan las prácticas de enseñanza en esta coyuntura inédita, vamos a intentar trazar algunas líneas que tal vez definirán los nuevos escenarios en la presencialidad. O que al menos sería deseable que suceda. Acuñamos la noción de “mapa nocturno” de Jesús Martín-Barbero para pensar lo incierto y posible a la vez (Laverde y Aranguren, 1997) En medio de una ceguera parcial, creativa y provocadora, tratando de encontrar las piezas del rompecabezas que la propia escuela nos invita a reconfigurar.

Mapa nocturno: el trayecto posible de un Nivel de enseñanza

¿Por qué el Nivel Inicial para pensar nuevas trayectorias de enseñanza posibles? De la misma manera podríamos preguntarnos: por qué insistir con el desarrollo de las mismas prácticas de enseñanza en otros niveles frente a un contexto nuevo e inédito. La pandemia nos impuso el no contacto con los otros. A partir de su falta nos dimos cuenta cuán importante es. También, de las formas en que nos modifica su carencia: no solo es constitutivo para los/as niños/as el contacto sino también para adolescentes, jóvenes y adultos. Aquí encontramos una pista para pensar qué nos puede enseñar el nivel inicial para re-pensar las prácticas de enseñanza a la luz de la disponibilidad del contacto.

A continuación, vamos a contar una experiencia de cierre de un proyecto en sala de 5 años del Nivel de Educación Inicial de la escuela pública. El mismo tuvo lugar durante el período de inicio del ciclo lectivo 2019. Se trabajó el tema Fondo del mar, un tópico tradicional de abordaje en el Nivel. ¿Qué podemos tomar del pasado pre pandémico para pensar en clave de lo nuevo? Durante el mes de marzo de ese año, las niñas y niños de la sala transitaron un período de exhaustiva investigación junto a sus docentes, acerca de los habitantes de las profundidades marinas, sus hábitos y costumbres. El interés de ellos/as hizo que se profundicen este tipo de actividades.

Las docentes supieron adaptar la planificación con la que arrancaron siendo flexibles a los rumbos que la propuesta iba despertando en el grupo, sus intereses y curiosidades. Investigaron en soportes digitales donde realizaron búsquedas en *Internet*, de imágenes e información sobre los seres que habitan las profundidades de los océanos. Junto a las docentes buscaron material en la pc o *notebook* de la sala, dispositivos conocidos por ellos/as pero utilizados con distintas finalidades en el ámbito del hogar, casi siempre para ocio y dispersión. Desde el aspecto cinematográfico, el grupo conocía el mundo de las profundidades marinas por filmes infantiles como *Buscando a Nemo*, *La Sirenita*, solo por mencionar algunos. El contacto desde la escuela con ese universo conocido desde lo particular, comenzaba a ampliar los márgenes que tenía para ellas y ellos hasta ese momento, permitiendo el corrimiento de la imagen del ámbito doméstico para transformarla en acontecimiento escolar y por añadidura, del ámbito de lo público.

En la educación visual, *ver* se convirtió en equivalente a saber y a crear, conformando una articulación que sigue operando con firmeza en nuestras formas de conocer. La pedagoga Inés Dussel afirma que las escuelas y los/as docentes en particular, han sido claves en la transformación de las formas de mirar que se han ido construyendo a partir de las gramáticas escolares, en relación a la cultura visual (Dussel, 2016). Esto dio lugar a continuidades y transformaciones a través del tiempo. El contexto de algunos de estos cambios tecnológicos y culturales nos propone nuevos desafíos a la hora de pensar propuestas que puedan enriquecer nuestras prácticas de enseñanza.

La práctica de enseñanza como experiencia sensitiva - significativa

Al final del proyecto las niñas y niños tuvieron la posibilidad de vivenciar el espacio marino que habían indagado durante un mes, al tiempo que iban conformándose como grupo. Como cierre del proyecto, las docentes organizaron una instalación que recreó la profundidad marina para que pudieran compartir un momento con las familias. El evento se organizó durante la primera hora de la jornada para que puedan acompañar la experiencia. Habitualmente en la sala y para que los/ chicos/as puedan disfrutar en un espacio más cómodo que todos juntos frente a una pc, las maestras encendían el proyector y la notebook en los momentos de investigación. En varias oportunidades los/as chicos/as solían exclamar: “ahora vamos a ver cine”. Para el día de dicho cierre, cuando ingresaron y se encontraron con los animales de las profundidades nadando en el suelo de la sala, solo pudieron contemplar las imágenes en movimiento “como si” estuvieran allí, exclamando un “¡Guau!” al unísono.

Para el investigador y pedagogo francés Philippe Meirieu “aprender a mirar” consiste en dejarse impresionar en todos los sentidos (Meirieu, 2005). La imagen era un acontecimiento y no solamente “cine”, como ellos/as mismos decían (imagen como símbolo iconográfico). Además de la ruptura con la expectativa del régimen de mirada del cine (imagen a 90°), el trabajo que habían realizado de indagación de ese mundo, operaba fuertemente sobre lo visto por ellas y ellos, transformándose en experiencia significativa para el grupo y sus familias. Constituía un acontecimiento de la esfera pública, por desarrollarse también en el espacio de la escuela.

Tal como señala Meirieu “aprender a mirar es aprender a decidir sobre lo que miramos y, simultáneamente, a explorar aquello que no se da espontáneamente a la vista” (Meirieu, 2005). Brindarles a esos chicos y chicas la posibilidad de transitar por un espacio al que lograron imaginar a partir de la información que iban recabando en sus indagaciones, les permitió a las docentes reconfigurar los espacios de la propia sala. De esta forma pudieron recrear la experiencia en la que hicieron dialogar materiales concretos y digitales, promoviendo nuevas interacciones y disposiciones en el espacio áulico.

Este tipo de propuestas suponen resignificar el espacio cotidiano y transformarlo en una instalación cercana a lo artístico. No solo apelan a la mixtura de distintos materiales, sino que tienen un fuerte componente lúdico. Suele decirse comúnmente que las niñas y niños aprenden en la experiencia del juego una serie de habilidades que les permiten relacionarse con quienes les rodean, la interacción con el medio y materiales, entre otros aspectos, que conforman la base de aprendizajes futuros. Los niños/as aprenden porque juegan. Así los procesos de aprendizaje suceden fuertemente desde lo sensorial. Se trata de que la práctica de enseñanza genere que *algo* pueda suceder para transformarse en experiencia significativa para los niños y las niñas. Y por qué no, para un adolescente, joven o adulto.

A partir de la suspensión presencial de las clases y la progresión de la pandemia, los/as docentes con la guía

de un mapa nocturno estamos integrando algunos aspectos de la cultura visual a las gramáticas escolares en el contexto de virtualidad. En muchos casos, para niveles donde este contexto no tenía lugar, como en el Nivel Inicial. Probablemente a partir de lo que la pandemia deje a futuro, con ese mismo mapa nocturno vamos a tener que asumir el desafío de cara a las transformaciones comunicacionales de la cultura escolar. Hacernos cargo de dicho desafío, no para generar propuestas de enseñanza meramente entretenidas sino con plena responsabilidad frente al otro, intentando generar que ese algo suceda.

Inés Dussel toma las palabras de la profesora Cécile Ladjali que sostiene que nadie es consciente de lo que es hasta que no se enfrenta con la alteridad (Dussel, 2016), incluso como una manera de no sufrir el infierno, que no es otra cosa que la falta de sentido o su pérdida. La escuela tal como lo fue siempre debe ser ese lugar que nos pone en contacto con un mundo-otro, que nos confronta con lo desconocido, con lo que nos permite entender y también desafiar nuestros límites. Con lo que nos hace más abiertos a los otros y a nosotros mismos.

Esta propuesta llevada a cabo en el Jardín Infantil Nucleado C del Distrito Escolar 2° de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires nos permite repensar lo que sucede también en otros Niveles de enseñanza. Para aportar al menos una pista en relación a nuestras prácticas, de cara a los nuevos escenarios que impondrán retos inéditos. Cómo se puede trabajar en la reconfiguración de espacios que les permitan, tanto a los destinatarios de las prácticas de enseñanza, como a quienes educan, la posibilidad de habitar y habitar(se) de otras maneras. Quizá para asistir a la tan ansiada reinvenición de las instituciones escolares. Pero seguramente el mayor desafío tenga que ver con reafirmar nuestras prácticas docentes en una nueva configuración de la presencialidad. Una presencialidad que sin dudas no tiene que continuar respondiendo a la estructura escolar que conocemos.

Bibliografía

- Conversación entre Quintana, Ángel y Dussel, Inés. (2016). *Clase 25: Entre lo obvio y lo obtuso: notas sobre cine y educación*. 2016. En curso de posgrado virtual Educación, Imágenes y Medios- Cohorte 12. Buenos Aires (Argentina), FLACSO.
- Dussel, I. (2016). *Clase 30: Escuela y cultura de la imagen: los nuevos desafíos*. 2016. En curso de posgrado virtual Educación, Imágenes y Medios- Cohorte 12. Buenos Aires (Argentina), FLACSO.

Dussel, I. (2016). *Clase 4: La escuela como tecnología y las tecnologías de la escuela: Notas sobre el estado de un problema*. 2016. En curso de posgrado virtual Educación, Imágenes y Medios- Cohorte 12. Buenos Aires (Argentina), FLACSO.

Laverde, M. C.; Aranguren, F. (1997). "Mapas nocturnos. Diálogos con la obra de Martín-Barbero". Universidad Central. Bogotá.

Abstract: This work goes around the images of a project closing experience in which the "Bottom of the sea" was worked on. The girls and boys of a 5-year-old room had the chance to experience the marine universe. Upon entering the classroom, they found that it had been transformed by the presence of the projected animals of the depths. As Meirieu points out, "learning to look is learning to guide the gaze" (2005). These types of proposals that put the concrete and the digital into dialogue imply the reconfiguration of the school space, transforming it into a teaching experience.

Keywords: Learning - digital - teaching - school - experience.

Resumo: Este trabalho gira em torno das imagens de uma experiência de encerramento de projeto em que foi trabalhado o "Fundo do mar". As meninas e os meninos de uma sala de 5 anos tiveram a chance de vivenciar o universo marinho. Ao entrar na sala de aula, constataram que ela havia sido transformada pela presença dos animais projetados das profundezas. Como aponta Meirieu, "aprender a olhar é aprender a guiar o olhar" (2005). Este tipo de propostas que colocam em diálogo o concreto e o digital implicam a reconfiguração do espaço escolar, transformando-o numa experiência de ensino.

Palavras chave: Aprendizagem - digital - ensino - escola - experiência.

(*) **Carla Mariela Corvalan.** Profesora de Enseñanza Media y Superior en Comunicación Social de la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Diploma Superior en Educación, Imágenes y Medios de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales - Argentina. Cursante de la Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías de FLACSO-Argentina. Ex-Investigadora UBACyT.