

Taller de cine expandido en la nueva escuela argentina de la plata. Una propuesta lúdico-expresiva

Fecha de recepción: junio 2023
 Fecha de aceptación: agosto 2023
 Versión final: octubre 2023

Velis, Juan M. y Brunand, Lucía (*)

Resumen: El Taller de Cine Expandido es un proyecto pedagógico que forma parte del espacio de talleres extraprogramáticos para alumnos del Nivel Inicial y Nivel Primario de la Nueva Escuela Argentina, escuela laica y privada de la ciudad de La Plata, Buenos Aires, Argentina. Presenta un enfoque didáctico que promueve una confluencia teórico-práctica en donde la dimensión praxiológica (Ferry, 2004) del quehacer áulico entra en relación con el eje maker y STEAM propiciado por la institución, siempre sosteniendo una perspectiva apropiativa y aproximativa hacia los contenidos (Lerner, 1995). La propuesta procura abordar conceptos concernientes a las artes audiovisuales y su articulación plástico-estética con el uso de las nuevas tecnologías impulsando dinámicas que apuesten a la resolución de problemas y el desarrollo de procesos de trabajo de manera colectiva y en comunidad.

Palabras clave: Audiovisual - Cine - Stop-Motion - Expresión - STEAM - Maker.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 282]

Fundamentación pedagógica del Taller

El Taller de Cine Expandido presenta un enfoque didáctico que articula de manera asertiva una confluencia teórico-práctica, en donde la dimensión praxiológica (Ferry, 2004), en concordancia con el eje maker, propician una perspectiva apropiativa y aproximativa (Lerner) focalizada en aprender desde el hacer. Atendiendo a las perspectivas *maker* y *STEAM* promovidas por la Nueva Escuela Argentina de la ciudad de La Plata, Buenos Aires, la propuesta expresa en el presente documento procura abordar contenidos y conceptos concernientes a las artes audiovisuales y su articulación plástico-estética con el uso de las nuevas tecnologías impulsando un enfoque didáctico que apuesta a la resolución de problemas y el desarrollo de procesos de trabajo de manera colectiva y en comunidad. Para esto, el foco didáctico está puesto en la conformación de trabajos en grupo y en la distribución y división de roles en pos de reforzar y consolidar valores como el compañerismo y el trabajo colaborativo.

A partir de diversas metodologías y estrategias que evidencien un posicionamiento lúdico y constructivo de la dimensión del conocimiento, se irán trazando puentes y reenvíos hacia ciertos niveles imprescindibles que hacen al *workflow* -flujo de trabajo- propio del cine y de las etapas de producción audiovisual: la idea creativa, la planificación, el rodaje, el montaje, la edición; y sus respectivas herramientas y recursos: cámara, micrófono, diseño de producción, alternativas de lenguajes -animación, *stop-motion*- y opciones tecnológicas -post-producción, efectos, uso de *chroma key*-, etc.

En este sentido, la articulación constante de estos componentes propios de la producción de cine nos llevan a considerar las capacidades y habilidades preexistentes y adquiridas en los estudiantes: en la actualidad hipermediada en la que estamos inmersos, la mayoría de los chicos se encuentran en permanente contacto e interacción con las llamadas 'nuevas tecnologías' -teléfonos celulares,

tablets, redes-, generando y produciendo continuamente material audiovisual -teniendo en cuenta el carácter multiedad del alumnado: desde 5 hasta 12 años-. La enseñanza artística, y más precisamente la educación en torno al cine y las artes audiovisuales, resulta sumamente crucial por esto mismo: surge la ineludible y urgente necesidad de promover y activar una percepción creativa -y artística- en los nuevos nativos digitales; para que puedan así otorgarle sentido a sus creaciones, de manera aprehensiva, consciente, crítica, reflexiva y artística, valiéndose de herramientas y saberes previamente adquiridos. Lo que nos debería interpelar es atender al interrogante a propósito de qué es lo que queremos contar cuando elaboramos un audiovisual: narrar una historia, entretener, expresar una idea, deseo o motivación personal, interpelar al público de algún modo con respecto a determinada temática o eje conceptual, comunicar un mensaje de manera implícita, etc.

A su vez, el proyecto pedagógico del taller procura sostener la reivindicación de una mirada consciente respecto al cine y su historia, sus singularidades y posibilidades realizativas para desentrañar la "magia" del lenguaje y sus potencialidades de sentido; comprendida también dicha consciencia en función de su carácter histórico en constante transformación y devenir poético. En relación con esto último, seguiremos proyectando cortometrajes y videos de los inicios del cine, y de su transcurrir a lo largo del siglo XX y XXI, entendiendo a la narrativa histórica del cine como fuente de inspiración y de descubrimiento, profundizando la experimentación con técnicas primigenias en permanente resignificación -estamos hablando concretamente de los juguetes ópticos: Fenaquistiscopio, Taumatropo, Zootropo, Disco de Newton, entre otros-. Esto último, que se conecta con la dimensión histórica del cine en tanto institución y lenguaje, discurso y técnica, nos sirve para resignificar la perspectiva epistemológica de las artes audiovisuales a la luz de los

tiempos que corren, atravesados por las nuevas tecnologías, la hipermediatización y la alfabetización digital. Podríamos aseverar que el propósito consiste mayormente en hacer confluír esas dos instancias epistemológicas que autores como Elliot Eisner (1972) han definido como objetivos educativos y objetivos expresivos: la expresión final solo será posible si somos capaces de adquirir previamente los conocimientos específicos de la técnica. A su vez, reconociendo que de nada sirve dominar esa experticia disciplinar si no se encuentra a posteriori un rumbo más o menos definido proyectado en función de una expresión poética -la idea de transmitir un mensaje, una idea, una emoción, un impulso creativo regido por una fuerza más bien lúdico-estética, la narración o el planteamiento de una historia, etcétera-. La instancia educativa y la dimensión expresiva deben ser concebidas desde la perspectiva didáctica como un conjunto indisoluble, que desde este espacio de taller constructivo y apropiativo procuraremos potenciar.

Docentes a cargo: Lic. y Prof. Juan Manuel Velis.

Objetivos:

- Brindar herramientas que permitan a los estudiantes apropiarse de recursos y herramientas vinculadas a la creación audiovisual para potenciar su percepción estética y artística del mundo que lo rodea.
- Indagar en sus saberes previos, habilidades adquiridas, intereses y búsquedas expresivas para promover una exploración más rigurosa y profunda en herramientas que tal vez ya dominan con cierta facilidad.
- Trabajar desde la apropiación del espacio y del “mundo que nos rodea”, procurando “extrañar” y reconvertir lo cotidiano, para explorar y experimentar otras posibilidades desde el lenguaje del cine, la animación, el stop-motion.
- Explorar los inicios del cine y recuperar cierta perspectiva y conciencia histórica sobre sus inicios: reenvío a los primeros y precursores juguetes ópticos, inicios de la ilusión de movimiento, efecto *psi*, *ánima* y persistencia retiniana -desde una perspectiva sencilla y práctica para poder ser comprendida por los más chicos-.
- Potenciar la expresión de deseos, pensamientos y motivaciones a través de los recursos audiovisuales.
- Conocer algunas herramientas y procesos de trabajo propios del cine más “convencional” e “industrial”: roles, trabajo en equipo, materiales, planificación, orden de tareas (naciones básicas de iluminación, tipos de plano y encuadre, cámara, sonido, construcción y caracterización de personajes desde el guión).

Criterios de evaluación y Metodología

La metodología de trabajo será decididamente teórico-práctica y praxiológica. Apostando a poder generar instancias de interacción e intercambio de ideas y debate sobre sus gustos y preferencias a la hora de ver cine o consumir producciones audiovisuales, para luego comenzar el proceso creativo a partir de esas pulsiones. Se procurará privilegiar los momentos de pregunta y de cuestionamiento a propósito del sentido de lo que estamos creando: ¿cuál es el sentido en determinada búsqueda o decisión técnico-estética? ¿Para qué estamos buscando generar determinado efecto en la imagen, o

en el sonido? ¿Qué provoca esa decisión puntual? ¿Adhiere o modifica algún rasgo característico en el “personaje”, o lo que estemos grabando? ¿Altera algún aspecto de la percepción? Por ejemplo, en términos de la iluminación y sus posibilidades plásticas y estéticas: ¿qué efecto produce en la percepción que en determinado plano o imagen predominen los colores azules y fríos a los rojos, cálidos y anaranjados? ¿Se puede traducir una expresión estética en una expresión dramática?

En cuanto a recursos didácticos, trabajaremos con celulares, tablets, computadoras, y con otros dispositivos como cámaras réflex y digitales que llevaremos para probar diferentes posibilidades y entrar en contacto con elementos y recursos más “profesionales” y propios del cine. La intención es comprender la variedad de dispositivos con los que se puede trabajar, evaluar y atender a los diferentes resultados estéticos y plásticos, pero entendiendo que es posible hacer cine con cualquier dispositivo.

La propuesta será partir cada clase con diferentes disparadores que nos sirvan para pensar creativamente ideas exploratorias y creativas concretas para transponer en imágenes. Por ejemplo, a partir de cortometrajes, videos, producciones breves, e inclusive algunos cuentos, textos o canciones. También propondremos tomar como ideas disparadoras diferentes imágenes o fotografías de distintos soportes y/o formatos. Trabajar a partir de la proyección de ejemplos audiovisuales y cinematográficos que sirvan de referencia para ir desglosando sus componentes, resulta fundamental en función de orientar las prácticas y potenciar la creatividad de las producciones. Por otro lado, será fundamental -en la medida de lo posible- poder propiciar los momentos de proyección final al terminar cada clase, para poder ver, debatir, compartir algún comentario y sistematizar lo trabajado en cada encuentro.

Vale destacar, por último, una reflexión de Pérez Gómez (2012), en el capítulo La era digital. Nuevos desafíos educativos de su libro Educarse en la era digital, donde reivindica “la importancia crítica en la sociedad contemporánea” sobreestimulada por las nuevas tecnologías, y ante esto la capacidad de afrontar niveles elevados de “ambigüedad creativa”. Es necesario comprender esta reconversión del rol docente y del contexto de enseñanza como un proceso no lineal, recíproco y constante; que tiende a una creciente e ineludible mutación de los roles preestablecidos. La importancia, precisamente, recae en un proceso de construcción de conocimiento ya señalado: que atiendan a la dimensión praxiológica (Ferry, 2004) y apropiativa (Lerner, 1995) del proceso de enseñanza, en donde “(...) la capacidad para arriesgar y amar los errores, se desenvuelve en la ambigüedad y en la incertidumbre como condición de desarrollo creativo de las personas y los grupos humanos. Para crear algo realmente extraordinario hay que vivir la incertidumbre y el riesgo de perderse en el proceso” (Pérez Gómez, 2012, p. 63).

Contenidos

- Los inicios del cine y la ilusión de movimiento: introducción a la historia del cine, haciendo hincapié en los primeros juguetes ópticos, precursores y primeras experiencias relacionadas con el cine. Hacer mención

también a los orígenes de la fotografía y su comparación con el dispositivo del cine -el cinematógrafo de los Hermanos Lumière-. Hacer mención y presentación -a través de videos y ejemplos- a otras primeras exploraciones de la imagen en movimiento: la cámara oscura, el daguerrotipo, las fantasmagorías; para pasar de lleno a los juguetes ópticos y su vínculo con técnicas de la actualidad -también históricas- como la animación, el stop-motion y el pixelation: sumamos, para este segundo cuatrimestre, la posibilidad de profundizar estos saberes con la realización y confección de Discos de Newton y Zootropos.

¿Qué es la luz? ¿Cómo podemos concebirla desde una perspectiva y concepción artística? ¿De dónde proviene la imagen en movimiento?

- Animación en Stop-Motion y Pixilation: introducción a ciertas técnicas básicas de animación vinculadas al Stop-Motion y sus múltiples alcances desde lo conceptual y lo técnico-práctico: noción de ánima, efecto psi, persistencia retiniana, relación con los precursores juguetes ópticos de los tiempos originarios y fundantes de la imagen cinematográfica. Acción dramática, gestualidad y carácter-característica -Vale- en personajes creados con materialidades heterogéneas que permiten la exploración desde la técnica del stop motion. Sus variables en términos de lenguaje: object-motion, pixilation y visualización de ejemplos audiovisuales tanto internacionales como locales y regionales. Apps para explorar y crear: Stop Motion Studio.

- Técnicas de producción y post-producción: abordar el uso de softwares, programas de edición y de postproducción de imagen para potenciar las posibilidades expresivas de la imagen. Uso de apps atractivas y divertidas. Algunos ejemplos, para trabajar con imágenes creadas previamente: ARLOOPA -realidad virtual/aumentada-; Animal Safari -también, de Realidad aumentada-; Cámara FV-5 Lite -simulador cámara réflex con variables, ISO, balance de blancos, velocidad de exposición, etc-; Dazz Cam -app de edición de imagen con buen material de post, filtros y efectos-; Efecto de clave de Chroma Key -app para generar rápidamente el efecto de Chroma con fondos varios disponibles para explorar-; CapCut o YouCut: programas/apps de edición de imagen y sonido bastante intuitivas y con un montón de posibles efectos y animaciones de transición y filtros de video.

- Nociones básicas de Realización, Guión y Relato: tipo de planos, encuadre. Escena y secuencia. Plano y toma. Fuera de campo. Guión técnico, realizativo, algunas nociones de story board y de diseño y construcción de personajes.

- Nociones básicas de Producción: roles. Departamentos y miembros del equipo técnico. Instancias de la producción: preproducción, producción, postproducción. Principal énfasis en las instancias de *Making Of/BackStage*: la importancia de poder tomar un registro permanente y progresivo -clase a clase- de los objetivos que vamos alcanzando a lo largo del proceso de trabajo.

- Fotografía digital, post-producción: introducción de algunos conceptos básicos, nodales y elementales de la fotografía sin perder la relación inexorable de este dispositivo con el del cine y la imagen en movimiento. Tipos de plano, encuadre, composición, equilibrio y aguzamiento estético -Dondis-, posibilidades de expresión dramática en relación con la iluminación y la composición dentro del cuadro. Profundidad de campo, exposición y apertura de diafragma, tipos de contraste, modos de uso, adaptación a través de efectos en las redes sociales.

¿Cómo podemos potenciar estas nociones y conceptos básicos de la fotografía y el cine con elementos novedosos y tecnológicos como aplicaciones de postproducción de efectos y de edición? Trabajaremos estos conceptos desde una perspectiva lúdica y expresiva a partir de aplicaciones para celulares y *tablets* como *CapCut*, *StopMotion Studio*, *YouCut*, *Canva*, entre otras.

Posibles secuencias didácticas y algunas actividades realizadas

A continuación, se enumeran y describen algunas de las actividades que llevamos a cabo en el Taller, durante el primer tramo del año 2023, que consideramos que pueden resultar útiles para pensar y atender a posibles secuencias didácticas en el ámbito escolar:

Creación y caracterización de personaje + IA -experimentando con Inteligencia Artificial-

Iniciamos con la proyección de algunos cortometrajes, haciendo siempre hincapié en que sean materiales audiovisuales de diferentes técnicas propias del lenguaje del cine, y no necesariamente todas producciones recientes, para no perder de vista la reivindicación de la mirada histórica del audiovisual (lo cual se conecta mucho con las nociones básicas y elementales de la animación en stop-motion y Pixilation). Analizamos la técnica y tipos de plano, encuadre: proponemos una primera aproximación más concreta y conceptual a esta clasificación genérica que resulta orientadora y esclarecedora para comprender estrategias de planificación y realización.

- Tipos de planos: proyectamos fotogramas de personajes de películas famosas, principalmente animadas -*Shrek*, *Encanto*, *Frozen*-. Que los vayan adivinando: rostro en negro, ellos adivinan y yo voy pasando, junto a la descripción del tipo de plano para ir aprendiendo: primer plano, plano medio -o plano cintura-, plano general -o plano entero-, plano panorámico -o plano pájaro-.

Segunda instancia

Experimentación con aplicación de Inteligencia Artificial, generador de diseños de imágenes a partir de descripción de texto

¿Saben lo que es la Inteligencia Artificial? Vamos a crear nuestros propios personajes primero anotando una descripción, orientada en función de los siguientes interrogantes: ¿Es humano? ¿Habilidad o superpoder? ¿En dónde vive? ¿Tiene familia? ¿Es alto? ¿Es chiquito? ¿Es hombre o mujer? ¿Puede volar? ¿Qué le gusta hacer: le

gusta cantar, bailar, sacar fotos? Introducir, de alguna manera, aspectos fundamentales de la definición de una caracterización de personajes desde los atributos fisiológicos, sociológicos y psicológicos. Y el binomio Carácter/Característica: ¿cómo es, y qué acciones y actividades concretas hace para ser como es?

Tercera instancia

Crear el mismo u otro personaje dibujándolo, y agregando al lado la descripción del punto anterior seguida del tipo de plano/encuadre que represente la ilustración.

Ejemplos audiovisuales a proyectar:

- Charlie Chaplin - Factory Scene: <https://youtu.be/6n9ESFJTnHs>

- 5 elementos - cortometraje animado: <https://youtu.be/1sXlro7jEQg>

- La Pequeña Oruga - cortometraje infantil: <https://youtu.be/3tHN2Wfjldc>

- Caja mágica - ejemplo de Pixilation con Taller de Cine: <https://youtube.com/watch?v=Ut5xzKgg3eY&feature=share>

Pixelation expresivo, o: Pixelation de Emociones

Estimular y potenciar el efecto de la animación en Pixelation -técnica de stop-motion concebida con objetos animados en vez de inanimados; es decir: con seres vivos, seres humanos-, poniendo nuestras caras y expresiones en primer plano. ¿Cómo llevar “al extremo” nuestros gestos y expresiones a través de la animación y los tipos de plano? ¿Genera el mismo efecto dramático un plano más cerrado -primer plano- que uno más amplio y general que muestre más nuestro cuerpo? ¿Cómo podemos exagerar estos efectos con recursos del cine y la animación?

Probar diferentes tipos de plano, haciendo hincapié en tener que representar un listado de emociones posibles: enojado, contento, feliz, aterrado, festejando, triste, emocionado, preocupado, serio, etc.

Pixelation-object motion

Combinar pixelation con object motion, proponiendo lograr escenas breves de interacción entre un personaje y su cuerpo con una silla, por ejemplo. Probar opciones y variables:

Ir avanzando de marca en marca sentados en una silla; o tratar de emular lo visto en el ejemplo de A Chairy Tale (1957) del realizador McLaren -“enfrentamiento” entre silla y personaje: cómo lograr interactuar con un “objeto no-vivo ni animado”-. Hacer énfasis en la importancia de la actuación y la interpretación para generar efectos dramáticos en el mundo del cine. O: todos sentados en sus respectivos lugares, sillas y mesas, y se van corriendo un lugar al lado, cambiando con el compañero de banco; luego observaremos el efecto logrado mediante la “magia” del Pixilation.

Probar esto mismo con otros elementos, no necesariamente una silla... Objetos que tengamos a mano que se puedan “resignificar” y dotar de vida al interactuar con nosotros mismos.

Estrategia para definir e “inventar” acciones: llevar verbos en palabras/acciones impresas -o proyectar, o abrir el debate y que vayan surgiendo-. Ejemplo: bailar + reír, jugar + cantar, retar + mirar, sentarse + hablar, temblar + gritar.

Duplas fantásticas - object motion

Cómo se pueden relacionar dos objetos que, en principio, parecerían no poder tener ningún tipo de relación o diálogo uno con el otro. O sí... pero nunca de manera animada. Introducir algunas nociones de conflicto y relación entre personajes, aunque en general la iniciativa de la acción esté impulsada por un carácter más coreográfico-lúdico para animar a los objetos en el espacio.

Ejemplos de duplas: un mate y una silla; una lapicera y un cuaderno u otro útil escolar. Un mapa y una regla. Una escoba y un balde. Un libro y un sacapuntas.

Ejemplo audiovisual: Así son las cosas, de Juan Pablo Zaramella. <https://www.youtube.com/watch?v=goV8euvEKFE>

Western Spaghetti de PES (https://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM)

¡A cazar planos!

Salimos a cazar planos, encuadres, y a fotografiar la naturaleza... Poniendo la lupa y prestando atención a detalles que nos resulten interesantes del patio de la escuela. ¿Qué cosas podemos redescubrir y resignificar si nos acercamos un poco más, si recurrimos al “poder” del plano detalle o primerísimo primer plano?

Exploramos lo cotidiano: salir a recolectar planos con los celulares y tablets. Llevar filtros para distorsionar/alterar el punto de vista de la cámara y jugar con estas posibilidades: papeles de colores, rollos de cocina, lupas, marquitos creados con cartón que tengan diferentes formas -rectangulares, triangulares y circulares-, etc.

Para esto, primero seleccionaremos nuestros dispositivos y nos dividiremos en pequeños grupos. ¿Qué “dispositivos”? Principalmente dos: lupas y los rollos de cocina con los diferentes estilos de filtros -probar la idea de los filtros encastrados para que se superpongan varios y “distorsionen” y varíen aún más el punto de vista de la “cámara” - ayudarlos a armar esto antes de salir a cazar planos-.

Incorporar la dimensión del SONIDO: prestar atención a la dimensión sonora de la naturaleza que nos rodea en nuestra propia escuela, en nuestros ámbitos y entornos más cotidianos. El acto de desnaturalizar lo que nos circunda a diario, para redescubrir las posibilidades expresivas y sensoriales del mundo.

Nuestros propios juguetes ópticos

Descubrirlos primero a partir de un baúl/cofre/caja de dispositivos y juguetes ópticos, “máquinas de imágenes” que nos remontan al pasado y a través del tiempo y de la historia del cine. Llevar taumatropos y fenaquistiscopios; y luego algunas cámaras viejas y antiguas, de rollo filmico, analógicas, y otras digitales de principios de siglo XXI, para comparar y analizar brevemente la transformación de estos dispositivos y modos de regis-

trar imágenes a lo largo del tiempo. Si no se pueden conseguir algunas, preparar una proyección especial con videos y ejemplos de este tipo de dispositivos. Luego, en la segunda parte de la clase, pasaremos a armar y diseñar nuestro propio juguete óptico. Hacer Círculo de Newton, Taumatropo -pajarito/jaula o colores -más abstracto- y banderas, países-, Fenaquistiscopio, Zootropo, mini cámara oscura -éstos últimos un poco más complejos-.

Proyectar ejemplos:

Tutorial Fenaquistiscopio: <https://youtu.be/a5XQ2r-GWE5A>

Tutorial: <https://youtube.com/watch?v=jeD9Igy6pOk&feature=share>

Tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=8JM-WqZi9Jg>

Juguetes ópticos históricos: https://www.youtube.com/watch?v=iX1HNnCc_98&t=32s

Llevar algunas plantillas para poder armar el taumatropo: la del pajarito sobre la rama, o el pajarito adentro de la jaula. Y otros posibles diseños predeterminados, que tengan la silueta de los personajes y objetos para poder colorear y luego armar.

Referencias bibliográficas

Eisner, E. (1972) *Educación la visión artística* (Cap. 1). Buenos Aires: Paidós.

Ferry, G. (2004) *Acerca de la formación*. Recuperado de https://ies6043-sal.infed.edu.ar/sitio/material-didactico/upload/MATERIALES_DE_CONSULTA_PRACTICAS_DIDACTICAS_E_INVESTIGACION_EDUCATIVA-IES_N_6043.pdf

Lerner, D. (1995) *Leer y escribir en la escuela*. Recuperado de: https://escuelajuan23.com/fs_files/user_img/Leer.y.escribir.en.la.escuela.%20D%20Lerner.pdf

Pérez Gómez, A. (2012) *Educarse en la era digital*. Recuperado de: <https://www.redage.org/publicaciones/educarse-en-la-era-digital>

Referencias audiovisuales

“Cómplices” - Cortometraje:

Guindo, R. (Director). (2021, 26 de marzo). *Cómplices* [Cortometraje]. CNN Español. <https://cnnespanol.cnn.com/video/compllices-ruben-guindo-cortometraje-bullying-intvw-guillermo-arduino-encuentro/>

“Bullying” - Cortometraje:
Toledo, C., Fernández, A., & Olaguibet, M. (s.f.). *Bullying* [Cortometraje]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Mp-8gRAWWqI>

“No juegues conmigo” - Cortometraje de Animación:

Tiny Cosmonauts. (s.f.). *No juegues conmigo* [Cortometraje de animación]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fdMKi64AKYs>

“Educar en valores” - Cortometraje:

ERSTE GROUP, SPARKASSE, CESHÁ, SLOVENS-KÁ, & BCR. (s.f.). *Educar en valores* [Cortometraje]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mcWXvFC45hc>

Web “El pupitre de Pilu” - Sección de cortometrajes sobre la temática abordada:

El pupitre de Pilu. (2020, 29 de diciembre). *Cortos sobre bullying*. <https://www.elpupitredepilu.com/2020/12/29/cortos-sobre-bullying/>

“Cuerdas” y otros cortometrajes vinculados a la temática abordada:

Instituto Tobias Emanuel. (2020, 7 de julio). *Cuerdas y otros cortometrajes vinculados a la temática abordada*. <https://tobiasemanuel.org/5-cortometrajes-para-educar-en-valores-desde-casa/>

Cortometrajes educativos sobre emociones, valores e infancias:

Cortometrajes educativos sobre emociones, valores e infancias: <https://rejuega.com/reflexiones-y-recursos/cine/25-cortometrajes-educativos-sobre-valores-y-emociones/>

Abstract: The Expanded Film Workshop is a pedagogical project that is part of the space of extra-programmatic workshops for students of the Initial Level and Primary Level of the New Argentine School, a secular and private school in the city of La Plata, Buenos Aires, Argentina. It presents a didactic approach that promotes a theoretical-practical confluence where the praxiological dimension (Ferry, 2004) of classroom work enters into relationship with the maker and STEAM axis promoted by the institution, always maintaining an appropriate and approximate perspective towards the contents (Lerner, 1995). The proposal seeks to address concepts concerning the audiovisual arts and their plastic-aesthetic articulation with the use of new technologies, promoting dynamics that focus on problem solving and the development of work processes collectively and in community.

Keywords: Audiovisual - Cinema - Stop-Motion - Expression - STEAM - Maker.

Resumo: A Oficina de Cinema Expandido é um projeto pedagógico que faz parte do espaço de oficinas extraprogramáticas para alunos do Nível Inicial e do Nível Primário da Nova Escola Argentina, escola secular e particular da cidade de La Plata, Buenos Aires, Argentina. Apresenta uma abordagem didática que promove uma confluência teórico-prática onde a dimensão praxiológica (Ferry, 2004) do trabalho em sala de aula entra em relação com o eixo maker e STEAM promovido pela instituição, mantendo sempre uma perspectiva apropriativa e aproximada dos conteúdos (Lerner, 1995). A proposta procura abordar conceitos relativos às artes audiovisuais e sua articulação plástico-estética com o uso de novas tecnologias, promovendo dinâmicas que focam na resolução de problemas e no desenvolvimento de processos de trabalho coletivo e em comunidade.

Palavras-chave: Audiovisual - Cinema - Stop-Motion - Expressão - STEAM - Maker.

(* **Velis, Juan M.** Licenciado y Profesor en Artes Audiovisuales graduado en la Facultad de Artes (UNLP). Es ayudante en la Cátedra de Guión 3, investigador en el Instituto de Investigación en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano (IPEAL) de la misma casa de estudios, y docente en colegios públicos y privados.

Brunand, Lucía. Licenciada en Diseño Multimedia de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Artista multimedial, enfocándose en obras interactivas. Se desempeña como docente en escuelas de la Provincia de Buenos

Aires. Es integrante del Proyecto de Extensión Universitaria “Construyendo Lazos Sociales” (FBA y FCJyS - UNLP). Participa en eventos científicos en torno a la extensión universitaria.

Integrando Aula Invertida, Gamificación y Didáctica Transmedial: Empoderando al Estudiante en su Proceso de Aprendizaje

Fecha de recepción: junio 2023

Fecha de aceptación: agosto 2023

Versión final: octubre 2023

Marrocco, Ma. Celeste (*)

Resumen: En Capilla del Monte, Argentina, el Colegio “Madre Cabrini” se destaca por su enfoque en artes visuales en el último año de educación secundaria. Su proyecto innovador se basa en enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, incluyendo el aula invertida, gamificación y didáctica transmedial.

El aula invertida libera tiempo en clase para debates y análisis, empoderando a los estudiantes como protagonistas de su aprendizaje. La gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora, mientras que la didáctica transmedial enriquece la comprensión a través de múltiples medios y tecnologías.

Este enfoque inspira y empodera a los estudiantes, desarrollando su pensamiento crítico y creatividad, y promoviendo una comprensión profunda del arte y su contexto histórico. A pesar de desafíos como la equidad tecnológica y la evaluación, el proyecto busca expandirse y seguir transformando el aprendizaje, sirviendo de inspiración para otros educadores en su viaje hacia la innovación educativa en un aula virtual y física.

Palabras clave: Aula invertida - gamificación - didáctica transmedial - creatividad - equidad – tecnológica

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 285]

Introducción

En el bohemio entorno de Capilla del Monte, en el interior de la provincia de Córdoba, Argentina, emerge nuestra institución educativa que busca fusionar la tradición pedagógica con la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El Colegio “Madre Cabrini” de esta localidad se destaca por su orientación en artes visuales, ofreciendo a los estudiantes un viaje atrapante hacia el mundo de la creatividad y la expresión artística.

Nuestra escuela, arraigada en una comunidad que valora profundamente la cultura y el arte, se dedica a forjar una sólida base en artes visuales, preparando a los estudiantes para apreciar, crear y explorar diversas formas de expresión humana. En particular, el último año de educación secundaria es un momento crucial para nuestros estudiantes, ya que están en una etapa de desarrollo cognitivo que les permite comprender conceptos técnicos y apreciar la abstracción de las relaciones con el contexto histórico.

En este contexto, surge un proyecto innovador que busca transformar la experiencia de aprendizaje de la historia del arte. Este proyecto se basa en la combinación de enfoques pedagógicos que empoderan al estudiante como protagonista y centro del proceso de enseñanza. Mediante la implementación de estrategias de aula in-

vertida, gamificación y didáctica transmedial, nuestros estudiantes participan activamente en la construcción de su conocimiento, enfrentan desafíos y toman decisiones que afectan su propio progreso. A través de esta iniciativa, buscamos compartir nuestras prácticas y experiencia en la enseñanza de las artes visuales en un mundo en constante evolución.

Algunas referencias teóricas

En la educación contemporánea, el enfoque centrado en el estudiante se ha convertido en un pilar fundamental para el éxito educativo. Esta perspectiva busca que el estudiante no solo sea receptor pasivo de conocimientos, sino el protagonista y el centro del proceso de enseñanza. En este contexto, tres enfoques pedagógicos clave han emergido como herramientas poderosas para lograr este objetivo: aula invertida, gamificación y didáctica transmedial.

El aula invertida, propuesta por Bergmann y Sams (2012), es una estrategia que trae un cambio fundamental en la organización del tiempo de aprendizaje. Moviendo la adquisición de conocimientos fuera del aula, se libera un tiempo en clase que se dedica a la aplicación activa y la profundización de esos conocimientos. Esta metodología promueve la participación activa y el