



Proyecto: Ciencia ficción en la escuela

Carla Cerviño | Maestra de 6º grado.

Marta Rodríguez | Directora. Escuela N° 235 "Eudoro Melo". Las Piedras.

En el presente han surgido nuevas formas de construir conocimiento, de pensar, actuar y entretenerse. Niños y jóvenes usan las TIC para comunicarse y construir comunidades virtuales. El aprendizaje se vuelve multimedial. Los niños no solo buscan y ven videos, sino que producen los suyos y los comparten en la web.

Es fundamental que la escuela estimule la creatividad y la imaginación, expresadas a través del lenguaje multimedia.

¿Por qué hacer cine en la escuela?

El cine es un medio audiovisual completo porque integra múltiples saberes: es arte y técnica, lenguaje e imagen, documento y diversión, fantasía y realidad.

Asimismo está relacionado con todas las disciplinas que trabajamos en la escuela primaria. Tiene un carácter multidisciplinario, si bien en este proyecto pondremos el énfasis en el Área del Conocimiento de Lenguas y en el Área del Conocimiento Artístico.

Es un medio maravilloso que, con la fuerza de la imagen y el movimiento, transmite valores

éticos, culturales y estéticos. De ahí la obligación moral de formar espectadores críticos que se sepan “defender” ante la manipulación de la imagen, configurando una concepción estética propia y, por lo tanto, más creativa.

Al utilizar la técnica del cine en el aula insertamos la escuela en la vida, y ampliamos el universo individual y creativo de nuestros niños.

¿Por qué elegimos el género de ciencia ficción?

Podríamos decir que el cuento de ciencia ficción derivado de la literatura fantástica y narrativa, es un género especulativo que relata acontecimientos posibles en un espacio temporal imaginario, cuya credibilidad se fundamenta en los campos de las ciencias físicas, naturales y sociales.

La acción puede tener múltiples posibilidades, viajes interestelares, conquistas del espacio, evolución humana, etc., permitiendo al escritor y al lector desplegar la imaginación y la creatividad.

En el caso del lenguaje cinematográfico, la codificación, resultado de la compleja combinación de signos visuales y auditivos, dará lugar a un enunciado fílmico.

A la edad de nuestros niños es común el interés por este género y pensamos que este proyecto dará la oportunidad de que no solo sean lectores, sino también escritores de ciencia ficción.

Es común escuchar que los niños no leen, no escriben, no les interesa. Deberíamos reflexionar sobre qué les interesa a los niños de hoy y tal vez brindarles la posibilidad de elegir, teniendo en cuenta algunas características para fomentar y desarrollar ambas capacidades.

Buscaremos utilizar herramientas tecnológicas con las que los niños se sientan familiarizados y motivados.

Propósitos

Desde el Área del Conocimiento de Lenguas

- ▶ Desarrollar la expresión oral. Percepción de diferentes registros.
- ▶ Conocer el lenguaje cinematográfico en relación con el estudio y el aprendizaje del lenguaje oral y escrito.
- ▶ Analizar la película desde el punto de vista narrativo: introducción, nudo, desenlace.
- ▶ Analizar los diferentes mensajes que se expresan en la película.
- ▶ Desarrollar la competencia comunicativa.
- ▶ Conocer y analizar la relación del cine con la Literatura.
- ▶ Valorar la Literatura como expresión estética.
- ▶ Elaborar textos escritos para ser dramatizados.
- ▶ Que puedan planificar antes y mientras están escribiendo, que consulten a otros y revisen sus escritos.
- ▶ Que aprecien y valoren el contenido de su obra, teniendo en cuenta la posibilidad de que otros también lo valoren y lo aprecien.

Desde el Área del Conocimiento Artístico

- ▶ Reconocer el valor de la música como parte de la cinematografía.
- ▶ Reconocer y analizar el valor artístico de los decorados y vestuarios como parte del lenguaje cinematográfico.
- ▶ Desarrollar la capacidad plástica y musical.



Desde la Construcción de Ciudadanía

- ▶ Promover el trabajo colaborativo e instancias reales de participación.
- ▶ Formar en valores del respeto al otro, de la libertad, de la paz, de la tolerancia y de la igualdad entre hombres y mujeres.

Relacionados con las técnicas del cine

- ▶ Analizar el lenguaje cinematográfico: escala de planos, angulaciones, movimientos de cámara.
- ▶ Analizar los diferentes aspectos cinematográficos: la producción, la dirección, la interpretación, la fotografía y la iluminación, el doblaje y los efectos especiales, la escenografía y la ambientación, los decorados y los vestuarios.
- ▶ Analizar los diferentes géneros cinematográficos: documentales, películas de aventuras, de ciencia ficción, de fantasía, de animación, drama y comedia.
- ▶ Conocer la técnica de filmación.
- ▶ Elaborar un ejercicio cinematográfico colectivo: escritura de una pequeña historia, desglose de producción, *casting*, pruebas de representación, rodaje y montaje de la imagen y del sonido.



Posibles actividades

- A. Elaboración del guión literario colectivo.
 - Lluvia de ideas, técnica de dinámica de grupos en la que los niños hacen diversas propuestas narrativas.
 - Selección de propuestas narrativas dominantes.
 - Desarrollo colectivo de la historia.
 - Escritura de la sinopsis argumental.
 - Escritura de la sinopsis de las secuencias.
 - Desarrollo de las secuencias.
- B. Elaboración del guión técnico.
- C. Rodaje del cortometraje.
 - Formación de equipos artísticos y técnicos.
 - Objetos de rodaje: escenografía y vestuario.
 - Asistente de fotografía.
 - Sonidistas.
 - Utileros.
 - Apuntadores.
- D. Edición de la película usando “Movie Maker”.

Desde la Práctica Docente

- ▶ Brindar una instancia real de participación en la planificación y el desarrollo de una secuencia didáctica.
- ▶ Empezar un proyecto que implica un desafío tanto en lo disciplinar como en lo didáctico.
- ▶ Romper con el modelo de aula tradicional, aproximándonos a la idea de aula expandida.
- ▶ Incorporar la tecnología a nuestra labor cotidiana de manera de no sentirla como una enemiga, sino como una aliada.
- ▶ Favorecer el trabajo colaborativo permitiendo una actitud reflexiva y de permanente evaluación de nuestras prácticas.

Realización de un corto en 6° grado

Este trabajo consiste en la realización del corto, iniciativa de la maestra a cargo de “alfabetización digital”, proyecto de esta institución como escuela A.PR.EN.D.E.R.

Se describe la propuesta de la docente, la planificación del proyecto y las intervenciones realizadas, en un proceso que comenzó en el mes de abril y en el que se pretendió mejorar los aprendizajes en el área de Lengua y de alfabetización digital.

La alfabetización digital ha tenido resistencia en todos los niveles, no todos los niños traían las computadoras, muchas se rompen en la casa o se las quitan. Es una compleja realidad social que muchas veces provoca la preocupación de los propios docentes, poniendo en riesgo el derecho al acceso a la computadora. Dentro del proyecto surgió abordar este problema gestionando intervenciones de enseñanza atractivas y exitosas.

Por otra parte, se involucra a las maestras practicantes de 2° año del Instituto Magisterial “María Auxiliadora” de las Piedras desde su participación activa en la planificación, realización, observación y el análisis didáctico de las prácticas, considerando que el uso de las XO debe ser parte habitual de su batería de recursos a la hora de enseñar, una postura ética al considerar el derecho de todos los niños a su acceso, y la indiscutible idea de educabilidad en un medio que reta al maestro como profesional exigiendo realizar adecuaciones que atiendan a la diversidad.



Esta escuela A.PR.EN.D.E.R. está en el quintil 1 y los logros, “pequeños gigantes”, implican esfuerzo, capacidad de frustración y de resiliencia, como un verdadero aprendizaje para las estudiantes magisteriales que seguramente lo valorarán a la hora de enfrentar las aulas como docentes.

Al respecto se considera oportuna la reflexión de la Maestra Inspectora Ana María Álvarez, quien aportando bibliografía comparte lo que expresa Philippe Perrenoud (2004:17): «...sólo conseguiremos formar a practicantes reflexivos a través de una práctica reflexiva, en virtud de esta fórmula paradójica que tanto gusta a Meirieu (1996): “Aprender a hacer lo que no se sabe hacer, haciéndolo”».

Consideramos también la siguiente cita de Vivianne Vargas Carvajal (2008:55): «uno de los elementos vitales para la comprensión entre los individuos es la comunicación, es decir que las personas dialoguen en términos de respeto y equidad».

«El desafío es que los estudiantes se sientan miembros de una comunidad de aprendizaje, de tal forma que exista motivación y actitudes positivas para aprender.»

Si no se quiere que las nuevas tecnologías transformen la educación en algo solitario y desligado, se tiene que demostrar que pueden ocupar un lugar creíble en un marco colaborativo, de diálogo y creatividad permanente.»

Según Paulo Freire, educación es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo.

La presencia de las nuevas tecnologías en las aulas ingresa herramientas para ser usadas como tales y al mismo tiempo desarrollar habilidades en el manejo en las mismas; son recursos y medios para aprender más y mejor dentro de un paradigma crítico-reflexivo, la

herramienta al servicio del diálogo, el diálogo que permita comunicarse unos con otros y comprenderse mejor. En la realización del proyecto han tenido cabida preguntas como: ¿por qué vamos a hacer esto?; ¿para qué?; entonces: ¿qué?; y, ¿cómo lo haremos? Siguiendo al autor antes mencionado, reflexionar sobre la práctica que esa alfabetización informática necesita, exige actitudes analíticas, críticas, que darán espacio a la reflexión, selección y al diálogo; y a continuación expresa la necesidad del educador de conocer el alma de las personas, los resortes íntimos de la vida interior y nuestra historia, trabajo de verdadera creación.

En las aulas, los docentes deben tomar decisiones sobre cómo intervenir didácticamente para desarrollar la competencia comunicativa. Esta requiere saber usar un sistema de signos, niveles de formalización, adecuación al contexto. En esta experiencia se consideró la competencia literaria, se estudió la ciencia ficción desde el visionado de una película; los recursos utilizados fueron el cine, la lectura y la escritura de los textos necesarios. La competencia semiótica incluyó utilizar formas icono-verbales de los nuevos medios de comunicación, manejar los soportes físicos, relacionar, poner en red, conectar, interpretar, asociar, comprender...

El proyecto permite poner en marcha la participación de todos los involucrados en propuestas de comprensión y producción de textos orales y escritos, enmarcados en una situación comunicativa significativa. La secuencia lleva a que se comience con mucha intervención externa y se progrese hacia el monitoreo en forma más autónoma de parte de los alumnos.

A las estudiantes magisteriales les propone reflexionar y practicar la oralidad como objeto de enseñanza y aprendizaje, realizar los talleres de Lengua en torno al proyecto en marcha, planificando las intervenciones didácticas para el desarrollo de la lectura y la escritura en situaciones convocantes que despierten la motivación intrínseca en los alumnos.

Trabajar el “error” y su tratamiento en los ejes: oralidad, lectura, escritura y lenguaje audiovisual. Reflexionar sobre cómo las tecnologías generan desafíos: delimitar el objeto de enseñanza, y un entrenamiento específico en la lectura y la escritura virtuales.

Secuencia de actividades realizadas

Actividad	Propósito
Visionado de la película "WALL-E".	Brindar oportunidad a los niños de ser espectadores de una película de ciencia ficción.
Recensión de la película.	Reconocer las características de la ciencia ficción presente en la película.
Lectura de capítulos de la novela <i>Viaje al centro de la Tierra</i> , de Julio Verne.	Resignificar las características de la ciencia ficción en una obra literaria. Aproximarnos al concepto de novela y sus características.
Visionado del corto "Ataque de Pánico".	Abordar el lenguaje audiovisual, específicamente el corto. Motivar a los niños a ser productores de ciencia ficción. En esta instancia se propone despertar la potencia de posibilidad en los niños, "podemos hacer nosotros, cosas lindas como las que otros hacen".
Actividad-taller de producción escrita, en pequeños grupos.	Escribir un guión posible para "nuestro corto". Puesta en común de los guiones. Identificar aspectos comunes para elaborar un guión colectivo.
Actividad-taller: 1. Escenografía y puesta en escena.	Integrar las Áreas del Conocimiento de Lenguas y Artístico con un fin común.
2. Realización del guión.	Escritura del guión.
Actividad-taller: 1. Creación de escenografía.	Fomentar la creatividad.
2. Dramatización del corto.	Identificar las posibilidades de comunicación que brinda nuestro cuerpo.
Filmación.	Fomentar la creatividad. Identificar las posibilidades de comunicación que brinda nuestro cuerpo.
Visionado del corto. Autoevaluación.	Reconceptualización de la producción de un corto. 1. Analizar las características del cortometraje como género cinematográfico y las distintas manifestaciones artísticas que en él están presentes. 2. Resignificar las características del género ciencia ficción, realizando un análisis comparativo entre: película, novela y corto. 3. Propósitos actitudinales: <ul style="list-style-type: none"> • Integrar a todos los niños fomentando el compañerismo y el sentido de respeto por el trabajo del otro. • Combinar las actitudes artísticas y creativas con las nuevas tecnologías. • Desarrollar la creatividad favoreciendo ambientes para que el alumno pueda expresarse sin presiones en el grupo. • Favorecer el trabajo cooperativo, en el que todas las ideas sean tenidas en cuenta. • Distribuir responsabilidades personales para consecución de objetivos comunes. • Reflexionar sobre las actividades que favorecieron nuestro trabajo.

Actividad realizada en el marco de la experiencia de Áreas Integradas, de Práctica Docente y del Proyecto A.PR.EN.D.E.R.

Maestra: Carla Cerviño.

Maestras Practicantes: Sharon Vanriell, Viviana Fierro y Rosmery De Luca.

Maestra Directora: Marta Rodríguez.

Guión del cortometraje al que se llegó luego de discutir y acordar

Primera escena (Lugar: salón de 6°)

Cuatro niños realizan experimentos con semillas.

Niño 1: *—¿Cómo crees que salga?*

Niño 2: *—Lo más probable es que todo resulte bien.*

Niño 3: *—¡Sí, claro!*

Niño 4 (enojado): *—Este experimento es una barbaridad, yo no lo hago nada. (Se va hacia afuera)*

Segunda escena (Lugar: patio)

Caen los meteoritos y la máquina del tiempo, el niño 4 lo vio y le avisa a sus compañeros.

Niño 4: *—¡Miren lo que cayó!*

Los otros tres niños: *—¿Qué pasó?*

Niño 4: *—¡Vengan, vengan, no lo van a creer!*

Tercera escena (Lugar: patio)

Corren los cuatro hacia la máquina.

Niño 2: *—¡Guuuuuuuuuu!*

Niño 1: *—Abramos y revisemos de qué trata.*

Niño 3: *—¡Subamos!*

Niño 4: *—No quiero subir.*

Niño 1: *—No tengas miedo, nada podrá pasar.*

Cuarta escena (Lugar: salón de inglés)

Llegan al futuro

Niño 1: *—¿Dónde están las personas?*

Niño 3: *—¿Dónde está la vegetación?*

Niño 4: *—¡Miren a lo lejos!*

Niño 2: *—¡Son robots!*

Niño 3: *—¡No! ¡No nos acerquemos!*

Quinta escena (Lugar: salón de inglés)

Todos los niños, menos el niño 3, se acercan y comienzan a comunicarse con los robots. Luego el niño 3 se da cuenta de que son amigables y se acerca.

Robot 1: *—¿De dónde vienen?*

Niño 2: *—Venimos del año 2012.*

Robot 2: *—Aquí todo desapareció por la gran ola de calor.*

Niño 3: *—Los podemos ayudar a reconstruir el planeta en donde habitan.*

Niño 4 (saca las semillas de su mochila y todos ayudan a los robots a plantarlas).

Sexta escena (Lugar: salón de inglés)

Robot 1 les agradece y ayuda a los niños a arrancar la máquina del tiempo.

Todos los niños se suben a la máquina y regresan.

Niño 4: *—Hoy aprendí una gran lección: la vegetación es importante para la humanidad, ¡ya sé!, les debemos transmitir a todos la gran historia.*

Llegan y le cuentan a toda la clase.

Final (Lugar: el peral)

Cartel: “CUIDEMOS NUESTRO PLANETA”

Análisis en el taller de reflexión

Sobre el proceso de realización

Fue un proceso para la creación de un producto audiovisual: un corto.

Primer momento

Debieron delimitar el proyecto, lo que implicó seleccionar el **tema** y plantearse un **objetivo**: “hacer nosotros mismos un corto de ciencia ficción, con el tema: cuidar el medio ambiente, y para que quienes lo vean reflexionen sobre su cuidado”. Este primer momento exige precisión y claridad.

Segundo momento

Seleccionar el contenido del corto, para lo que debieron leer, exponer, debatir y decidir.

De acuerdo a la selección realizada, buscar y recopilar **información visual y sonora**.

De la información sonora seleccionaron composiciones logradas con el profesor de percusión, Careca.

Tercer momento

Ordenaron el contenido y trazaron grandes líneas de desarrollo.



Cuarto momento

Se efectuaron precisiones sobre el género ciencia ficción, luego el contenido debió vehicularse considerando si se quería transmitir: dramatismo, diversión, reflexión, de acuerdo al auditorio al que iba dirigido. Pensaron en la oportunidad de dar un mensaje el Día Mundial del Medio Ambiente a los compañeros de la escuela.

Se reflexionó sobre cómo la creatividad y la imaginación debían estar enmarcadas en la razón y la reflexión.

Quinto momento

Organización, en esta instancia debieron distribuir roles, funciones, a nivel personal y grupal. Guionistas, sonidistas, escenografía, coreografías, materiales, costos y cronogramas con uso y distribución del tiempo.

Realización del guión literario

Hemos pasado de trabajar la competencia lingüística desde el eje oralidad, a la lectura y producción de texto escrito: la transcripción del guión, la realización del mismo, la puntuación, las imágenes visuales y sonoras que se combinarán para crear un todo que armonice y transmita ideas y emociones de acuerdo al objetivo que se plantearon los alumnos.

¿Cómo lograr crear suspenso? ¡Sorpresa! Reflexión...

El **guión literario se transfirió a un guión técnico**, observamos que el contenido no cambió, lo que se adecua es el **código**.

Ahora debieron abordar las ideas de **secuencia y planos**.

Se destaca la importancia de preguntarse: ¿qué quiero transmitir? Para transmitir esto, ¿qué imágenes?, ¿qué sonidos, qué palabras, qué gestos?, ¿cómo hacer un texto coherente y cohesivo, lograr armonía y belleza, despertar reflexión y emociones?

¿Cuál es el recurso más oportuno?, ¿puede ser más sencillo, más claro, más impactante?



También debieron abordarse: los costos materiales, la realización de talleres de confección de coreografía (lo que se hizo con materiales de desecho), el aprovechamiento de espacios iluminados, el tiempo disponible, la eficacia y eficiencia de cada equipo para el logro del propósito del grupo.

Durante la realización, todo lo planificado se transforma en imagen. Se articulan conceptos de plano, figura, fondo, colores, contrastes, ritmo, duración, nitidez, continuidad, logro de buenos sonidos, y desafían a un verdadero trabajo creativo y racional, de compromiso individual y de tarea en equipo.

Se reflexiona finalmente sobre el trabajo en equipo y los contenidos vinculados a la ética que se ponen en juego; por otra parte, sobre la importancia de poner en funcionamiento ambos hemisferios cerebrales con propuestas motivadoras, convocantes y con posibilidades para todos, ya que en este proyecto hubo lugar para cada alumno, sea cual fuere su predominio de acceso al conocimiento.

Y algo muy importante hoy: recuperar la **ALEGRÍA.** ☺

Bibliografía

FERNÁNDEZ, Alicia (2008): *La atención atrapada*. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.

PERRENOUD, Philippe (2004): *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Profesionalización y razón pedagógica*. Barcelona: Ed. Graó.

PODESTÁ, Silvia; MENÉNDEZ, Irma (2003): Proyecto: "Elaboración de un video". Curso de Área Integradas 2003.

VARGAS CARVAJAL, Vivianne (2008): "Desafíos de la educación y las nuevas tecnologías" en E. García Teske (coord.): *Tecnología, educación y sociedad. Algunos discursos latinoamericanos*. Montevideo: Grupo Magro Ediciones.