

Videominuto - Cuento fantástico

Errecart Ezequiel,

eerrecart@mariaguadalupe.org.ar

Agustina Riera

ariera@mariaguadalupe.org.ar

Nombre de la Institución Educativa

Colegio Secundario María de Guadalupe

Ciudad y país

General Pacheco, Tigre, ARGENTINA

Nombre de la experiencia

Videominuto - Cuento fantástico

Año lectivo

2018

Asignatura

Literatura

Grado escolar:

5to año (secundaria)

Número de estudiantes

48

Resumen de la ponencia (Máximo 250 palabras)

Cómo podemos asegurar que los alumnos interpretan textos, los comprenden y pueden a través de ellos realizar creaciones originales y únicas. La experiencia realizada con los alumnos de quinto año en el área de literatura nos permite evidenciar que cuando se convoca a los estudiantes a realizar contenidos significativos y de circulación real todos quieren participar de manera colaborativa y eficiente. Los resultados obtenidos, ponen de manifiesto el desarrollo de habilidades tales como la creatividad, el trabajo en equipo, el uso autónomo de dispositivos digitales y la capacidad de producir nuevas interpretaciones de los textos encontrando su propia voz. También permitió a los estudiantes apreciar su potencial creador y expandir su universo simbólico. Es destacable la importancia del encuentro y el trabajo de los profesores en un espacio institucional pensado como promotor de mejores prácticas de enseñanza y aprendizaje. El uso de espacios institucionales para el trabajo con pares docentes permite la integración de diferentes áreas de enseñanza y la profundización en mejores trayectorias de aprendizaje. Finalmente, el trabajo muestra el rol del docente como experto que guía y encamina hacia nuevas miradas y acciones y el rol del estudiante como un productor activo de sus aprendizajes.

Bio de los docentes

Ezequiel Errecart

Es profesor y licenciado en Letras por la Universidad de Buenos Aires. En la actualidad se desempeña como profesor de Prácticas del Lenguaje y Literatura en el colegio María de Guadalupe, como JTP de Literatura Argentina y Latinoamericana en la FUC (Facultad Universidad del Cine) y como alfabetizador en la Biblioteca Popular Club de Madres Barrio Sauce.

Agustina Riera

Es profesora de Comunicación Social por la Universidad de Buenos Aires y Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías por la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Tiene amplia experiencia en la creación y gestión de espacios de aprendizaje mediados con Tecnología tanto en el ámbito educativo formal como informal. En la actualidad se desempeña como coordinadora de integración de tecnologías en el aula en el colegio María de Guadalupe y como asesora de proyectos digitales en la Editorial SM - Argentina.

Acerca del Colegio

El colegio en el que se realizó la propuesta está ubicado en Las Tunas, barrio de bajos recursos de la localidad de General Pacheco, partido de Tigre, en el norte de la provincia de Buenos Aires. En él viven más de 10.000 niños y jóvenes de familias en situación de vulnerabilidad: bajos recursos económicos, bajo grado de alfabetización entre los jefes de familia, inestabilidad laboral y viviendas precarias.

Las clases del colegio se desarrollan en una jornada completa de 8 horas y es su propósito fundamental brindar una educación integral de calidad a los más de 400 alumnos. La jornada completa permite profundizar la enseñanza en las diferentes áreas académicas y con el apoyo de tutorías que buscan acompañar a los estudiantes en sus trayectos de aprendizaje y fortalecer las experiencias de enseñanza con actividades de estimulación en diferentes proyectos escolares.

Es convicción institucional arraigar la convicción de que sólo la educación que se brinde con los parámetros de calidad reconocidos internacionalmente y que permita el estímulo integral del desarrollo de los jóvenes favorecerá el máximo desarrollo del potencial de los estudiantes y les permitirá elaborar un proyecto profesional y de vida adecuado a sus necesidades y fortalezas.

Asimismo, se busca establecer a la institución como promotora del desarrollo intelectual y emocional de los alumnos trabajando para lograr que al menos el 80% de quienes se incorporen termine el nivel secundario y pueda acceder a itinerarios de educación superior e insertarse en el campo laboral formal desempeñándose con actitudes de creatividad y de superación frente a las dificultades.

Es misión del colegio que sus graduados sean personas conscientes de su responsabilidad para con el prójimo, destacándose por su compromiso activo con los demás, tanto en el ámbito familiar como social. Sus actividades buscan promover el desarrollo de competencias para la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, el análisis crítico, la resolución de problemas, la coherencia ética, el espíritu comunitario y la perspectiva global.

Según una encuesta realizada en 2017 entre las familias de nuestros alumnos, más del 70% de los padres y madres no terminó el secundario. El 7% se encuentra desocupado y el 35% está sub-ocupado (trabaja menos horas de lo que necesita o en tareas por debajo de su formación). EL 62% de las familias recibe planes sociales y el 68% no tiene cobertura sanitaria. El 10% no tiene acceso a agua en su casa y sólo el 20% tiene agua corriente.

El Colegio María de Guadalupe se propone así a través de la educación formal favorecer la instalación de mejores condiciones de vida en la Comunidad de Las Tunas.

El proyecto, Videominuto, se desarrolló para generar en los estudiantes el placer por la lectura, la polisemia de sentido y la búsqueda de nuevos lenguajes de expresión.

Los recursos tecnológicos con los que cuenta el colegio son:

- 20 Notebooks (disponibles en carrito de notebooks, se solicitan mediante calendario para ser utilizadas por los alumnos) con Sistemas Windows
- 80 Tablets Sistema Android
- 4 proyectores
- 4 cámaras digitales hogareñas
- 3 trípodes
- Acceso a Internet en toda la escuela mediante WI-FI

La currícula de secundaria no tiene horas de informática asignadas, sino que se trabaja como un contenido transversal en algunas materias, por ejemplo, Literatura. El colegio aboga por que la tecnología sea utilizada para el desarrollo de habilidades y competencias que estimulen y potencien los aprendizajes en las distintas áreas de conocimiento mediante la creación de escenarios de aprendizajes potentes, la producción de contenidos y el desarrollo de medios de expresión y comunicación diversos.

Para poder hacer un eficiente y efectivo uso de los recursos que son escasos, se creó la figura del alumno TIC. Éste es uno de los estudiantes de cada uno de los cursos responsable de retirar los recursos TIC que el docente haya planificado utilizar en desarrollo de las clases, instalar los dispositivos y devolverlos al pañol en condiciones óptimas. Así se compromete también a los estudiantes en el cuidado de los dispositivos y se agilizan los tiempos para poder aprovecharlos en todos los cursos y en todas las áreas.

Las Notebooks son utilizadas en múltiples oportunidades. La cámara para la realización de videos de ficción y el sistema de edición de videos, fueron utilizados por primera vez para este proyecto.

Objetivos de aprendizaje

- Que sea una práctica cotidiana tanto la lectura guiada por el docente como la lectura individual y grupal.
- Que los alumnos reconozcan las características principales del género fantástico.
- Que los alumnos sean capaces de pensar los diferentes relatos en torno a la figura del “otro”.
- Que los alumnos desarrollen la lectura crítica de diferentes relatos.
- Que los alumnos sean capaces de comprender un relato y realizar una transposición a otro medio.
- Que los alumnos sean capaces de transitar un proceso creativo grupal discutiendo y consensuando diferentes ideas.
- Que los alumnos sean capaces de tomar real dimensión de sus posibilidades creativas y amplíen, de este modo, su universo simbólico.

Aprendizajes esperados en los alumnos

- Características del género fantástico.
- Comprensión de una variedad de relatos.
- Transposición de relatos literarios a otro medio.
- Planificación de un guion y realización de una producción audiovisual.
- Trabajo grupal de creación artística.

Integración con TIC

La integración de TIC en esta experiencia busca que los alumnos al realizar el video minuto realicen contenidos significativos capaces de circular en redes de comunicación actuales, festivos, exposiciones, y otros medios; y, al mismo tiempo, desarrollen las habilidades y competencias digitales que se detallan a continuación.

-Innovación: utilizar las TIC como medios para construir y desarrollar conocimiento creativamente explorando múltiples lenguajes de representación y circulación de los contenidos propios de la cultura digital.

-Pensamiento crítico: identificar los procesos y operaciones que existen en la construcción de productos con TIC, de modo que puedan entenderse como productos culturales en permanente cambio.

-Uso autónomo de las TIC: Comprender el funcionamiento de las TIC. Explorar nuevas herramientas de manera autónoma y seleccionar su uso adecuado de acuerdo a la tarea. Adquirir habilidades para seleccionar y usar las aplicaciones y herramientas adecuadas de acuerdo con la tarea a resolver y los formatos necesarios a trabajar

Breve marco teórico

La incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje busca la transformación y la mejora de los procesos educativos y formativos. Las TIC representan un instrumento de gran valor para promover aprendizajes más significativos ya que permiten desarticular el trabajo unidireccional en el aula, promoviendo actividades que atraviesen la exploración, la indagación y el aprendizaje colaborativo.

El proyecto fue pensado como un modo de dar cuenta de los diferentes recorridos de lectura que los estudiantes pueden realizar ante la presencia de un texto, mediante una producción audiovisual que diese cuenta de los mismos. De esta forma se propicia una mejora en su competencia comunicativa, construyendo una verdadera comunicación de sus saberes y de sus propias interpretaciones (Pérez Rodríguez, 2015), entendiendo que los docentes no somos la fuente de un saber unívoco, sino lectores experimentados que actuamos como mediadores para que los alumnos puedan crear sus propias líneas de lectura. La presencia del docente dentro del aula habilita las voces de los estudiantes, para enseñar- en todo caso- que la lectura se construye en un diálogo constante entre los textos y los sujetos.

El uso de las TIC permite enseñar a leer, escribir, hablar, interpretar, ver y pensar creando con nuevos lenguajes y utilizando una variedad de códigos multimodales. La búsqueda de nuevos formatos conlleva la posibilidad de expresión mediante nuevos códigos, favoreciendo procesos cognitivos particulares que permiten comprender, construir y expresar la información para construir conocimiento.

A su vez se buscó fomentar la creatividad, siguiendo a Bachrach (2012) quien afirma que para ser creativos debemos ser capaces de generar variaciones a través de la combinación y la mezcla de conceptos diferentes que cambien nuestros patrones de pensamiento tradicionales y nos provean de nuevas alternativas.

Momentos de la Experiencia

Primer momento: la gestación de la experiencia. Uno de los pilares de la acción del colegio son los espacios de reflexión sobre las prácticas docentes y la capacitación docente en servicio. La instalación de estos espacios institucionales de reflexión docente posibilitó la intervención e integración del área de TICs con las otras asignaturas curriculares y el trabajo colaborativo entre los docentes, de los que los participantes en esta experiencia son ejemplo, y que ponen en evidencia cómo estas dinámicas institucionales potencian un proyecto educativo y generan una cultura de trabajo colaborativo. De esta manera se constituyen en condiciones basales e instrumentos vitales para el enriquecimiento de estrategias de enseñanza, mayores motivaciones y aprendizajes más significativos.

La propuesta surge entonces dentro de los espacios de reflexión y reuniones en las que docentes del área se encuentran con la coordinadora TIC del colegio para utilizar las tecnologías como herramientas para el desarrollo de habilidades. A partir de un contenido curricular del área y de las diferentes opciones pedagógicas para abordarlo, se consideró que

era una opción pertinente hacer el ejercicio del videominuto: realizar el proceso de transposición de un cuento a un nuevo formato con la restricción temporal (un minuto).

Segundo momento: Lectura de cuentos: espacio de lectura individual y con el docente de diferentes cuentos seleccionados previamente. Mediante la combinación de la lectura mediada por el docente y la lectura individual se busca ir acercando a los alumnos a la autonomía lectora en la que sean capaces de abordar textos complejos.

Materiales necesarios: cuentos seleccionados por el docente de la biblioteca de la escuela y textos disponibles en la web.

Tercer momento: Selección por parte de los alumnos del cuento, adaptación del mismo, realización de los storyboard y corrección y reescrituras para alcanzar una versión final.

Para este momento se conformaron grupos de a 4-6 estudiantes. Seleccionaron de acuerdo a su interés el cuento para realizar la adaptación.

Una vez seleccionado el cuento se les propuso realizar la adaptación mediante el *story board* o guión tradicional.

Para los momentos de corrección y reescritura, el docente trabajó con cada grupo para acompañar en la realización de los guiones o story, dando en cada caso elementos necesarios para cada historia.

Materiales necesarios: cuentos seleccionados, papel, elementos de escritura y Tablets para buscar música e imágenes. Conexión a Internet

Cuarto momento: Filmación: las filmaciones fueron realizadas tanto dentro de la escuela como fuera de la misma. Se utilizaron los recursos del colegio y los celulares de los alumnos.

Con los guiones y los story terminados, los estudiantes comenzaron a realizar las filmaciones de cada una de las partes del guion. En algunos grupos se designó a un estudiante como el director, en otros no. Los docentes acompañaron sugiriendo tipos de planos, locaciones y en algunos casos actuando bajo las indicaciones de los alumnos.

Materiales necesarios: filmadoras digitales, celulares, trípodes, tablets. Cada grupo tenía para sí hasta dos dispositivos que le permitiera filmar.

Quinto momento: Edición: la edición se realizó con software de uso libre y de ejecución mediante el uso de la red. Se trabajó con los alumnos temas como la transición de las imágenes, la continuidad, la creación de titulares, musicalización, etc.

Una vez obtenidas todas las escenas de acuerdo al guion o story se comenzó con las tareas de edición. Para ellos se ofreció a los estudiantes dos editores de fácil uso, para que seleccionen de acuerdo a las características de su video.

Los docentes presentaron los dos editores, y mostraron los elementos básicos para realizar la edición de un video. Luego por grupos acompañaron en aquellos que podían/qurían utilizar más herramientas de edición

Materiales necesarios: 1 notebook por grupo, 2 tablets por grupo. Editores utilizados; Wevideo, VivaVideo y Audacity. Conexión a Internet

Sexto momento: Envío de cortos al festival: para el envío de cortos al festival los estudiantes se inscribieron en el festival y postularon sus producciones, describiendo cada uno de sus cortos mediante un formulario web.

En la medida que los grupos finalizaban sus cortos, realizaban la inscripción al Festival de Cine, creando un usuario y postulando su video.

Material necesario: 1 notebook por grupo

Séptimo momento: Visualización: para la visualización de todas las producciones realizadas, se organizó una jornada especial a la que se convocó a compañeros de otros años y a la comunidad de padres. Al mismo tiempo se solicitó a los estudiantes que en ese momento y en base a una rúbrica valoraran su propio desempeño. Además, ¡compartieron un helado!

En un aula grande del colegio, se colocó el proyector, y se cubrieron las ventanas. Los docentes presentaron la jornada, y se solicitó a un representante de cada grupo que realice un comentario sobre el corto al finalizar la proyección, A continuación, se leyeron las palabras de una realizadora de cine que valoro los trabajos. Finalmente, se entregó a cada estudiante una copia de la rúbrica para que indicara su desempeño de acuerdo con la misma.

Materiales necesarios: proyector, notebook y equipo de sonido.

Agenda de las actividades del proyecto:

Lunes 4/6 Introducción al cuento fantástico / presentación del proyecto a los alumnos	Martes 5/6 Introducción al cuento fantástico	Lunes 11/6 Lectura libre de “Las puertas del cielo” de Julio Cortázar	Martes 12/6 Lectura grupal de “Las puertas del cielo” de Julio Cortázar acompañada por un
--	--	--	--

Lectura de “ La Casa de Asterión” de Jorge Luis Borges			video con imágenes y música pertinentes.
Lunes 18/6 Lectura libre de la antología de cuentos seleccionados.	Martes 19/6 Lectura grupal de “El otro” de Jorge Luis Borges. Discusión en torno al relato.	Lunes 25/6 Presentación de diferentes cortos. Adaptación de los cuentos. Preparación de <i>storyboards</i> .	Martes 26/6 Adaptación de los cuentos. Preparación de <i>storyboards</i> y guiones.
Lunes 2/7 Adaptación de los cuentos. Preparación de <i>storyboards</i> y guiones.	Martes 3/7 Realización de video. Filmación, actuación y edición.	Martes 10/7 Realización de video. Filmación, actuación y edición	Lunes 30/7 Realización de video. Filmación, actuación y edición
Martes 31/7 Realización de video. Filmación, actuación y edición.	Lunes 6/8 Realización de video. Filmación, actuación y edición.	Martes 7/8 Realización de video. Filmación, actuación y edición.	Lunes 13/8 Visualización de los cortos creados junto con otros alumnos de la escuela, directivos, docentes, padres y madres. Realización de la autoevaluación.

- Rol del docente durante la experiencia: el docente se desempeña como un lector experto que propone caminos, abre dudas y ofrece seguimiento en las propuestas de lecturas y presentaciones de los estudiantes. Es guía y encamina hacia nuevas miradas y acciones.
- Rol del estudiante durante la experiencia: los estudiantes se colocan en un rol de productores activos, trabajando colaborativamente, discutiendo, generando acuerdos y llevando a cabo las propuestas. Las voces de los estudiantes se empoderan y sus lecturas son aquéllas que guían el proceso de aprendizaje. Son los que se apropian de sus posibilidades y las ponen en acción.

Estrategia de evaluación de los aprendizajes en la experiencia

La evaluación se realizó en una jornada de visualización de los cortos junto con padres y alumnos de la escuela.
Los propios alumnos valoraron sus trabajos de acuerdo con una rúbrica que les fue entregada.

Rúbrica de Evaluación

	No logrado	Logrado	Aún más
Innovación	No logra apropiarse de las TIC para producir.	Logra cumplir con las consignas que se le proponen respecto del uso de las TIC, para resolver tareas y producir.	Es capaz de incorporar las TIC para resolver las tareas a medida que se le proponen y se animó a explorar más.
Pensamiento crítico	No logra adquirir los conocimientos y habilidades para producir.	Tiene algunas habilidades y logra ser parte del desarrollo de algunos productos	Utiliza los conocimientos adquiridos para construir productos con las TIC. Se involucra en los procesos y el desarrollo.
Uso autónomo de las TIC	No logra seleccionar las herramientas para resolver la tarea.	Selecciona las herramientas para resolver la tarea, con ayuda del docente.	Selecciona las herramientas necesarias para resolver la tareas, sin la ayuda del docente.
Participación grupal	No participa de la creación colectiva.	Participa de la creación colectiva.	Participa muy activamente de la creación colectiva.
Producción escrita	No participa de la producción escrita.	Participa de la producción escrita.	Participa muy activamente de la creación colectiva.
Metas del proyecto: Lectura de cuentos Adaptación Story board Realización audiovisual	No cumple con ninguna de las metas del proyecto.	Cumple con algunas de las metas del proyecto	Cumple con todas las metas del proyecto

También se solicitó la intervención de un experto, una Realizadora de Cine, que brindó una devolución a nuestros alumnos para que durante la jornada de visualización pudieran tener la observación y la valoración de las producciones a través de una especialista .

Evidencias sobre los aprendizajes alcanzados

-Carpeta con trabajos de los alumnos

<https://drive.google.com/drive/folders/1KzWbnhWnY8HkljJSr-A8UY-cgdR5TEdb?usp=sharing>

-Festival de Cine UCINE

<https://festival.ucine.edu.ar/gritos-2018/>

Resultados obtenidos y reflexiones finales

Los resultados logrados desde el punto de vista de la propuesta general son innumerables:

- Se afianzó el trabajo en equipo tanto entre los alumnos como entre los docentes.
- Compromiso con los proyectos: 8 grupos pudieron finalizar sus cortos y los exhibieron en la jornada de audiovisuales.
- Los estudiantes escribieron adaptaciones, actuaron, filmaron, editaron, realizaron bandas de sonido, etc.
- Los estudiantes fueron capaces de apreciar su potencial creador y de expandir su universo simbólico.
- Se presentaron los cortos realizados a una competencia organizada por la FUC (Facultad Universidad del Cine). Uno de los cortos resultó seleccionado para formar parte de una de las categorías del festival *online*.

Resultados obtenidos de acuerdo a los objetivos propuestos:

Como se puede observar en la Tabla 1 la mayoría los alumnos logró hacer un uso autónomo de los recursos una vez que el docente despejó las dudas o realizó algunas explicaciones breves sobre su uso.

Se observa también que el 80% de los estudiantes logró el uso creativo de las herramientas brindadas apropiándose de las mismas y resolviendo las consignas propuestas por el docente.

La participación de los estudiantes tanto en la producción escrita como en la audiovisual superó con creces la participación en otras actividades. La mayoría de ellos fue capaz de llevar a cabo el proyecto en su totalidad, logrando establecer nuevas interpretaciones personales sobre los textos leídos.

Tabla 1

	No logrado	Logrado	Aún más
Innovación	20% 10/48	70% 33/48	10% 5/48
Pensamiento crítico	20% 5/48	70% 33/48	10% 5/48
Uso autónomo de las TIC	10% 5/48	80% 38/48	10% 5/48
Participación grupal	10% 5/48	60% 29/48	30% 14/48

Producción escrita	10% 5/48	. 60% 29/48	30% 14/48
Metas del proyecto: Lectura de cuentos, Adaptación, Story board, Realización audiovisual	.4% 2/48	66% 32/48	30% 14/48

Referencias bibliográficas

-Bachrach, E. (2012) “*Ágilmente*”. Buenos Aires: Sudamericana.

-Cano, F. y Magadán, C. (2013) “Clase 1. ¿Qué significa hoy enseñar Lengua y Literatura?” Lengua y Literatura con TIC. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

-Cano, F. y Magadán, C. (2013). “Clase 5. Recursos para enseñar Lengua y Literatura con TIC”. Lengua y Literatura con TIC. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación

-Cope, B. y Kalantzis, M (2009). “Gramática de la multimodalidad”. *The International Journal of learning*, 162, 361-425.

-González Landa, María del Carmen: “*Transposición de textos literarios a otros códigos semióticos en la didáctica*”. <http://docplayer.es/35808379-Transposicion-de-textos-literarios-a-otros-codigos-semioticos-en-la-didactica.html>. Consultado el 27 de marzo de 2019 a las 10:05 hs.

-Maggio, Mariana (2012) *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

-Paredes, Mariana (2013). “Acciones de Transposición en las artes visuales”. http://www.revistalindes.com.ar/contenido/numero6/nro6_art_paredes.pdf. Consultado el 27 de marzo de 2019 a las 8:35 hs.

-Pérez, Rodríguez. M. A (2005). *La integración curricular de los medios y tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza de la lengua y la literatura*. Monográfico: Educación y medios, Quaderns Digitals.

Steimberg, Oscar. "El pasaje a los medios de los géneros populares".
<https://comycult.files.wordpress.com/2012/06/steimberg-el-pasaje-a-los-medios-de-los-gc3a9neros-populares.pdf>. Consultado el 27 de marzo de 2019 a las 10:45 hs.

Taversa, Oscar (2014). *Inflexiones del discurso*. Buenos Aires: Santiago Arcos.