

# **PROYECTO DE GRADUACIÓN**

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

**B**

## **Taller de cine para preadolescentes**

---

Aprendizaje del trabajo en equipo

**Sofía Marcolongo**

**93433**

**Comunicación Audiovisual**

**Creación y Expresión**

**Pedagogía del diseño y las comunicaciones**

**23 de julio 2020**



Facultad de Diseño  
y Comunicación

## **Agradecimientos**

Agradezco y dedico este Proyecto de Graduación a mis padres y mi hermana, quienes fueron, y serán, mi soporte incondicional toda mi vida. Llegué a donde estoy gracias a la inspiración que me brindan, y a que me acompañaron y guiaron en cada decisión que tomé.

Gracias a las amigas que me dio esta carrera, con quienes compartí todos los proyectos y experiencias que me han formado como profesional.

Quiero agradecer a mis profesoras Mercedes Pombo y Mercedes Massafra, por guiarme en la construcción de este proyecto.

A su vez quiero agradecer a Silvia Mesa, por brindarme su ayuda y recomendación en la bibliografía del marco teórico.

También agradezco a Maite López Poulsen, docente y profesional audiovisual, y a Nuria Lamfir, directora del taller de cine para niños y adolescentes *El Mate*. Ambas fueron de gran ayuda durante mi trabajo de campo y agradezco por su amabilidad al responder mis preguntas.

## Índice

<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1. La creatividad preadolescente y el lenguaje audiovisual</b>	<b>13</b>
1.1. Estimulación	13
1.2. La creatividad en la educación	15
1.3. Beneficios de fomentar la creatividad individual y grupal	16
1.4. Estimulación cinematográfica	18
1.4.1. El cine como herramienta educativa	21
1.5. La creatividad y las herramientas tecnológicas	22
<b>Capítulo 2. El trabajo creativo como aprendizaje en grupo</b>	<b>25</b>
2.1. La función del aprendizaje en grupo	25
2.1.1. Rol de cada integrante	26
2.1.2. Evaluación	27
2.2. Aprendizaje cooperativo	29
2.3. Aula taller	30
2.3.1. Estrategia pedagógica del taller	32
2.3.2. Tipos y funciones del taller	35
2.3.3. Taller creativo	38
<b>Capítulo 3. El currículum artístico en la Escuela Secundaria Básica</b>	<b>40</b>
3.1. El currículum de las asignaturas artísticas	40
3.1.1. Actual metodología pedagógica de las artes	42
3.1.2. El escaso aprendizaje artístico	45
3.2. Puntos a tener en cuenta en el diseño de un currículum	47
3.3. El cine en las escuelas	48
3.3.1. Formación del docente	50
3.4. Razones para ampliar la educación artística	51
<b>Capítulo 4. Los proyectos cinematográficos fuera de las aulas</b>	<b>54</b>
4.1. Taller de cine extracurricular	54
4.1.1. Estructura del taller	56
4.1.2. Actividades y proyectos	58
4.1.3. Evaluación	60
4.2. El rol del docente	61
4.3. La importancia del trabajo cooperativo	62
4.4. Cómo seleccionar una filmografía	64
<b>Capítulo 5. Propuesta de taller de cine para preadolescentes</b>	<b>66</b>
5.1. Estructura y metodología del taller	67
5.2. Planificación	71
5.3. Actividades y proyecto final	76
5.4. Método de evaluación	82
5.5. Filmografía	84
<b>Conclusiones</b>	<b>86</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>89</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>91</b>

## Introducción

El presente Proyecto de Graduación, perteneciente a la carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Palermo, titulado *Taller de cine para preadolescentes: Aprendizaje del trabajo en equipo*, propone la creación de un taller curricular en donde jóvenes de doce a catorce años aprendan sobre cine a la vez que aprenden a trabajar en grupo con sus compañeros.

Se parte de la problemática de la escasa enseñanza de disciplinas artísticas en el ámbito escolar básico, y de la importancia de que los alumnos desarrollen desde pequeños la habilidad de trabajar en conjunto. La pregunta de investigación para este proyecto es ¿cómo utilizar el lenguaje audiovisual con el fin de promover el trabajo grupal artístico en un aula taller? Planteando una base pedagógica sobre las estrategias de enseñanza y las diferentes maneras de estimular a un menor artísticamente, se diseñará un plan de estudios para un taller donde un grupo de alumnos trabaje en conjunto para desarrollar un producto audiovisual ficcional de corta duración.

Es habitual que en los primeros años de la escuela secundaria los adolescentes comiencen a tener una vida social más amplia, especialmente fuera de la escuela. Es muy importante que aprendan a tratar adecuadamente a sus compañeros y a trabajar correctamente en grupo. Así se evitarían problemas posteriores como el bullying, la imposibilidad de desenvolverse en un trabajo grupal escolar y hasta en el desempeño laboral en su futuro. Siendo el cine una de las industrias donde cada empleado trabaja indispensablemente en equipo, siempre escuchando y compartiendo ideas, es un excelente ejemplo para que los alumnos no solo desarrollen sus capacidades sociales, sino también conocerán cómo se realizan las películas que ven desde muy chicos.

El diseño de un taller de cine para preadolescentes permitiría no solo que aprendan a trabajar juntos con un mismo fin, algo que se debe enseñar desde pequeños en el ámbito escolar, sino que también se propone que ellos se adentren en el mundo cinematográfico. Hoy en día, con las tecnologías existentes, cualquier chico de esta edad tiene un teléfono

o tablet con cámara. El cine forma parte del listado de siete bellas artes, y en las escuelas no se enseña nada sobre la disciplina, teniendo en cuenta que está presente en la vida de los niños desde muy pequeños. Los conocimientos del cine deben ser llevados a la vida de los más chicos, para así liberar su creatividad y que se diviertan creando sus propias historias. Además, la industria del cine funciona correctamente solo cuando cada integrante del equipo cumple con su función. Es excelente para que desde jóvenes sepan desenvolverse en un grupo, a expresar sus ideas con fluidez, a saber tomar decisiones, y a tratarse correctamente con sus compañeros. Cualquiera puede hacer cine si conoce sus bases y si tiene un buen equipo de trabajadores. El taller que se propone puede funcionar como actividad recreativa desarrollada en el mismo instituto escolar, o como taller extracurricular en un estudio aparte.

El proyecto se realizará en un ámbito escolar, como taller optativo. Los alumnos se inscribirán voluntariamente, y se los invitará a participar recreativamente, de manera que lo consideren como un lugar de expresión y diversión, y no solo como una materia donde deben estudiar. Así se los estimulará a que aprendan jugando y desarrollando sus habilidades.

El objetivo principal de este Proyecto de Graduación, además de diseñar un taller de cine para preadolescentes de doce a catorce años, propone que el desarrollo de las actividades promueva valores como el respeto a los compañeros y la responsabilidad. Por otro lado, los objetivos secundarios se basan en investigar sobre las estrategias de pedagogía y enseñanza en adolescentes; planificar un programa de contenidos sobre los conceptos básicos del cine; proponer actividades que permitan al alumno conocer sobre cine; analizar la estructura pedagógica de un taller extracurricular de cine; entrevistar a docentes de escuelas secundarias o talleres extracurriculares, indagando en los métodos pedagógicos en asignaturas artísticas; y realizar una filmografía apta para alumnos de doce a catorce años donde puedan apreciar los contenidos cinematográficos analizados.

La categoría de este proyecto es Creación y Expresión. La propuesta es diseñar desde cero un aula taller curricular que no solo dicte contenidos teóricos cinematográficos, sino que también fomente la enseñanza de valores sociales como el respeto y el compañerismo. Es un proyecto que propone una nueva forma de estimular a los preadolescentes, partiendo de la enseñanza del lenguaje audiovisual y la industria cinematográfica.

La línea temática es Pedagogía del diseño y las comunicaciones, ya que el proyecto se centra en cómo planear un taller pensado para preadolescentes y cómo promover el trabajo en equipo, que es un tema muy recurrente en clases de capacitación docente. Los fundamentos principales de este Proyecto de Graduación se basaran en teorías pedagógicas. Con esta base se podrá formular un taller que presente un diseño curricular y una metodología pedagógica adecuada según las actividades a realizar, y que también se adapte al aprendizaje de los alumnos, que habitualmente debe ser personalizado para que todos tengan las mismas oportunidades.

La asignatura que funciona como base de este proyecto es Taller de Creación I donde se adquieren los conceptos básicos necesarios para una producción audiovisual, y se llevan a la práctica con la realización de un videominuto, que es una actividad muy adecuada para un taller de preadolescentes de corta duración. Otra materia que también es útil en este proyecto es Pedagogía del diseño y la comunicación II, que se trata de una asignatura electiva para aspirantes a asistentes académicos. Durante esta asignatura uno de los temas más tratados es justamente el trabajo grupal, el aula taller, y se abordan diversos métodos pedagógicos que luego se llevan a la práctica.

Los antecedentes que se investigaron para este Proyecto de Graduación aportan tanto metodologías pedagógicas y teóricas, como propuestas sobre proyectos audiovisuales que serían útiles a la hora de analizar las actividades prácticas a realizar en un taller cinematográfico. Se investigaron en un primer lugar los antecedentes propios de la Universidad de Palermo.

El primer Proyecto de Grado analizado se titula *Diseño de un curso de fotografía para niños. Utilización de la metodología del Aprendizaje Fluido* de Rodríguez Castillo, M. (2012), donde el autor propone un curso de fotografía diseñado para niños. Parte desde el concepto del aprendizaje fluido, teorizado por Joseph Cornell, que se basa fomentando un aprendizaje que existe a partir de vivencias y al experimentar los conocimientos que se aprenden. Este proyecto tiene como objetivo educar a los niños en la disciplina de la fotografía, por lo tanto a lo largo del Proyecto de Grado se centra en desarrollar la historia y los fundamentos de la fotografía. Pero a la vez también tiene una base principalmente pedagógica, ya que la propuesta es que los niños adquieran y comprendan las habilidades de un fotógrafo.

El segundo Proyecto de Grado investigado se titula *Artes del espectáculo en la Escuela Media. Taller de artes del espectáculo para alumnos de 4° y 5° año* de De Nicola, M. (2011). El objetivo de este Proyecto de Grado es llevar las artes escénicas a las escuelas secundarias que no tienen orientación artística. Realiza un extenso análisis sobre cómo funciona la enseñanza en estas escuelas y sobre cómo se podría incentivar a los alumnos a conocer más sobre las artes escénicas.

El tercer Proyecto de Grado titulado *Vídeos interactivos en la educación* de El Barri, N. (2010) propone la implementación de vídeos interactivos en el ámbito escolar, y utilizarlos como una herramienta pedagógica. Parte de la idea de promover el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTICs) dentro del aula. El proyecto propone que los alumnos no sólo estarían interactuando con una herramienta que es familiar para ellos, sino que también es una nueva forma de aprender. Así los alumnos aprenderán con mayor facilidad y con una mejor estimulación.

Otro Proyecto de Grado se titula *La escuela de noche. Creación de una carpeta de dirección de arte para un cortometraje* de Martín, M. (2018) plantea todo lo que un director de arte necesita para trabajar en la filmación, en este caso, de un producto audiovisual de ficción. La propuesta se basa en el relevamiento de un cuento de Cortázar

a un guion cinematográfico, y explica detalladamente las funciones del director de arte en las diferentes etapas de una producción audiovisual. El proyecto realiza una amplia carpeta de producción con la propuesta tanto narrativa como estética para el cortometraje.

El Proyecto de Grado titulado *Aprender diferente. Libro objeto para niños entre 3 y 4 años* de Buxton, J. (2016) propone el diseño de un libro visual que funcione como herramienta pedagógica a niños pequeños, que los estimule durante su crecimiento. El Proyecto de Grado parte de la base de la teoría de Gestalt, sobre la psicología y los objetos didácticos en niños. Se desarrolla cómo aprende un niño de esta edad y cómo crece estimulando su capacidad de pensamiento y aprendizaje.

El Proyecto de Grado titulado *Hacia una revolución creativa en las aulas. La contribución del Diseño Gráfico en las escuelas secundarias de la ciudad* perteneciente a Briasco, J. (2017) realiza una investigación sobre cómo fomentar la creatividad en las escuelas secundarias y cómo funcionarían las aulas taller que el Proyecto de Grado propone. Aborda las estrategias pedagógicas del taller, el potencial creativo en niños y el futuro de la creatividad en las escuelas.

El siguiente Proyecto de Graduación, titulado *Diseño Audiovisual vs. Mortalidad Materna. Infografía y Motion Graphics* de D'Andrea, M. (2017) trata la problemática de la mortalidad materna a partir de la promoción de la salud vía productos audiovisuales, tomando como base las NTICs, es decir las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Analiza cómo funcionan las NTICs en la educación y cómo implementarlas para transmitir información e ideas.

El Proyecto de Graduación titulado *La creatividad en el diseño. Su enseñanza y aprendizaje* de Curotto, M. (2013) trata sobre cómo se enseña a desarrollar el lado creativo y a fomentarlo. Parte de diferentes teorías pedagógicas y desarrolla cómo funciona el currículum y la evaluación de una aprendizaje de diseño. La relación



enseñanza-aprendizaje en el proceso creativo, desde los obstáculos, técnicas de desbloqueo creativo, los factores que intervienen en la enseñanza de la creatividad.

El noveno Proyecto de Graduación que fue investigado se titula *Aprender es cosa de chicos. Jugar y aprender al mismo tiempo* y pertenece a Bordigoni Díaz, M. (2013). Este proyecto plantea la importancia de comprender cómo funciona la educación en el nivel inicial. Habla sobre el aprendizaje de los niños y cómo se desenvuelven en el aula y la estrategia de aprender jugando. También trata el entorno del niño como medio comunicador, como medio integrador y como medio promotor socio-cognitivo.

El último Proyecto de Graduación que se seleccionó como antecedente se titula *Estimúlalo. El diseño y la estimulación temprana* y pertenece a Rovegno, A. (2011). Trata la importancia del buen desarrollo y estimulación a temprana edad en los niños. Hace hincapié en el juego, el dibujo y cómo funcionan los padres y los docentes como estimuladores. Es muy importante que los niños tengan un correcto desarrollo en sus primeros años de vida, y también destaca cómo estimular a niños con capacidades especiales. El autor también analiza la función de espacios como el jardín de infantes, y las diferentes habitaciones de una casa, y cómo estos responden a los estímulos y transmitan las emociones correctas a los niños.

Por otro lado, también se investigaron antecedentes generales que funcionan para reconocer el Estado del Arte, es decir documentos teóricos no pertenecientes a la Universidad de Palermo, que sean pertinentes para los conceptos a analizar y desarrollar en el presente Proyecto de Grado. Se seleccionaron tres, de los cuales el más destacado es el texto titulado *El taller: una alternativa de renovación pedagógica* por Ander-Egg, E. (1991), un pedagogo argentino. En este texto el autor analiza en profundidad las funciones del aula taller y cómo incorporarla en el ámbito escolar. Trata los diferentes tipos de taller, los roles de cada integrante, la relación alumno-alumno y la relación alumno-docente. También se analizó como Estado del Arte a la tesis de graduación *El cine en la escuela. Aportes para el desarrollo del pensamiento crítico* perteneciente a

Aguar, A. (2017), egresado de la Universidad Nacional de Córdoba, en donde se plantea una propuesta sobre cómo se podría incluir la enseñanza de la disciplina cinematográfica en las escuelas. Por último, se analizó como tercer Estado del Arte a la tesis de graduación titulada *Arte, Educación y Primera Infancia. Relevancia de la Educación por el Arte en la Educación General Básica*, perteneciente a Córdoba Covarrubias, F. y Salas Balcázar, K. (2015), egresadas de la Universidad de Chile. En esta tesis se plantea la necesidad de expandir la educación artística en la Educación General Básica. El proyecto se basa en el currículum de las escuelas de Chile, pero la teorías que utilizan las autoras para defender su postura son válidas para el presente Proyecto de Graduación.

El presente Proyecto de Graduación es estructurado por cinco capítulos. En el primer capítulo titulado *La creatividad preadolescente y el lenguaje audiovisual* se analiza cómo fomentar la creatividad infantil en el ámbito escolar y extracurricular, los beneficios de incorporarla y además por qué es importante estimular al alumno desde una temprana edad. Luego de haber introducido el concepto de estimulación, se exploran los conceptos esenciales sobre el lenguaje audiovisual, y cómo las películas estimulan creativamente a los chicos de todas las edades. Al finalizar el primer capítulo se contarán con los conocimientos necesarios para abordar la estimulación, ya nombrada, en ámbitos escolares y grupales.

El segundo capítulo titulado *El trabajo creativo como aprendizaje en grupo* introduce al lector en los conceptos fundamentales de la pedagogía en un aula taller, y sobre cómo funciona el aprendizaje cooperativo. También se analizan las funciones del trabajo grupal, el rol de cada integrante, la metodología y la forma de evaluación. Así nos permitimos adentrarnos en un proyecto que tiene una base pedagógica muy firme, se comprenderán las teorías sobre el aprendizaje grupal de los pedagogos más reconocidos. Luego de comprender las funciones y metodologías de un grupo dentro del ámbito escolar, es posible analizarlo dentro del currículum actual en las escuelas, como se plantea en el siguiente capítulo.

El tercer apartado se titula *El currículum artístico en la Escuela Secundaria Básica*. Aquí se investiga cómo funcionan las asignaturas artísticas o creativas en el ámbito escolar básico. Cuál es el actual currículum de las materias como arte y música, y cómo se podría expandir el conocimiento artístico. Se analizan las ventajas de incorporar más elementos creativos en la educación y de qué manera afecta en los niños y adolescentes. Para también obtener información actual y basada en experiencias propias, se realiza una entrevista a una profesora de disciplinas artísticas, con lo que será posible analizar el diseño curricular artístico que proponen las autoridades, con la opinión y experiencia de un docente que trabaja poniendo a prueba dicho currículum.

El cuarto capítulo del Proyecto de Grado se titula *Los proyectos cinematográficos fuera de las aulas*, en donde se realiza una investigación sobre las actividades extracurriculares de la disciplina cinematográfica, y adaptan las clases según la edad de los alumnos y el tema a tratar. Se analizan las actividades que se desarrollan, el plan de estudios y el rol del docente en las clases. Además se investiga cómo se desenvuelven los alumnos en la clase y de qué manera el docente los estimula. Por último se analiza cómo se selecciona una filmografía apta para los alumnos. Se trata de un capítulo de trabajo de campo, previo a la propuesta planteada para el Proyecto de Grado. Al investigar cómo se enseña el lenguaje audiovisual en un taller extracurricular es posible luego llevar esa metodología al espacio áulico, y desarrollar un taller cinematográfico dentro de la escuela.

El quinto y último capítulo de este Proyecto de Grado se titula *Propuesta de taller de cine para preadolescentes*. Partiendo de todo lo investigado y analizado en los capítulos anteriores se plantean las ventajas de enseñarles a los niños sobre la industria cinematográfica y cómo funciona su trabajo grupal. Este capítulo desarrolla el diseño de la propuesta que cumple el objetivo del Proyecto de Grado, detallando los puntos necesarios a planificar y tener en cuenta para realizar correctamente un taller de cine para preadolescentes, que además fomente el trabajo en equipo. Se plantean los

objetivos, la planificación, las actividades a realizar y cuál será la metodología de enseñanza y de evaluación.

Al finalizar la lectura de este Proyecto de Graduación se comprenderá la relevancia de la incorporación del cine como tema de estudio dentro de las escuelas secundarias básicas, y qué beneficios les dará a los alumnos su aprendizaje. No se trata solo de educar un lenguaje audiovisual, sino también para considerar la importancia del trabajo en equipo, que en la industria cinematográfica es indispensable. De esta manera se incorporará los fundamentos de un equipo de trabajo grupal audiovisual como una herramienta de aprendizaje para el aula. El proyecto plantea una propuesta de un taller curricular para que los preadolescentes no solo aprendan sobre cine, sino para que además aprendan a trabajar como un equipo profesional de cine.

## **Capítulo 1: La creatividad preadolescente y el lenguaje audiovisual**

En este primer capítulo se propone realizar una introducción a la importancia de la estimulación desde temprana edad, ya sea en ámbitos escolares o extracurriculares. Destacar la importancia de expresarse y cómo afecta al futuro del alumno el tener un correcto desempeño creativo tanto en la escuela como en el ámbito laboral. Luego se incorporarán los conceptos fundamentales del lenguaje audiovisual, necesarios para enseñarles a los alumnos cómo funciona la industria cinematográfica. También haciendo una breve introducción a la producción cinematográfica la actual era digital dominada por Internet. Estos conceptos serán reforzados con las teorías del autor Ander-Egg (1991) sobre el trabajo en equipo, y de Aguiar (2017), quien realiza planteamientos sobre la creatividad audiovisual en el ámbito escolar.

### **1.1. Estimulación**

Por estimulación se entiende el proceso en el que alguien es motivado, mediante diferentes métodos, a querer aprender a realizar determinada actividad, o a realizarla mejor. Los alumnos estimulados sentirán el espacio de aprendizaje como un espacio dinámico, entretenido y divertido. Para que el adolescente, o niño, reciba una correcta estimulación, ya sea en su hogar o en la escuela, se debe formar lo que se denomina atmósfera creativa. Se trata de un ambiente imaginativo, abierto y flexible, donde se le permite al joven la libre expresión y la posibilidad de ampliar su imaginación. La curiosidad, la abstracción, originalidad, autonomía, son todas características de una persona que posee gran habilidad creativa. (Velázquez Peña, Ulloa Reyes, Hernández Mujica. 2009)

Cuando un alumno no posee la suficiente estimulación a la hora de realizar una actividad, esto se verá reflejado en el rendimiento académico y en el producto final. Un alumno aburrido, desinteresado entregará una actividad que no posee una reflexión propia, ni un aporte original.

Un niño, o adolescente, que en su propia casa recibe una atmósfera creativa desarrollará y expandirá sus habilidades y conocimientos en actividades extracurriculares. Descubrirá a temprana edad lo que realmente le apasiona. Ya sea en matemática, en ciencia o en arte, un alumno interesado en el contenido será capaz de realizar un trabajo que se destaque, principalmente por la posibilidad de incorporar su propio aporte e incorporarlo en su día a día.

Dentro del concepto de estimulación se encuentran diferentes aspectos. El cine funciona como estimulación especialmente visual y auditiva. Pero en este Proyecto de Grado, al estar hablando de preadolescentes de doce a catorce años, los estímulos que más se adaptan a la cinematografía son, además de visual y auditivo, la cognitiva. Ver una película, para la que ya tienen edad, les permite a los preadolescentes poder analizarla, comprender el simbolismo y el verdadero tema de la trama, y hasta la práctica de la memoria en películas de narrativa más compleja.

La estimulación se presenta en cualquier lugar, pero es sumamente importante que, en ámbitos como la escuela y el hogar, se reciba una incitación por parte del docente, padres o responsable. La estimulación no llega sola. En casa los padres pueden comentar libros, películas o tópicos de la cultura general con sus hijos como modo de potenciar cómo piensan y se expresan. También pueden acompañarlos a sus prácticas de deportes, muestras de talleres artísticos, actos de la escuela. Por otro lado, en la escuela los docentes pueden invitar a los alumnos a participar y dar su opinión sobre los contenidos de las asignaturas, fomentar la corrección de sus actividades, realizar actividades dinámicas y hasta formar debates entre los alumnos. (González Valdés, 1999).

Aguilar (2017) plantea que el cine les permite a los niños, desde muy pequeños, descubrir nuevos mundos, nuevos personajes, y objetos que nunca vieron en la realidad. El cine otorga fantasía, la base fundamental para la creatividad. Cualquier cosa que se pueda

imaginar, se puede filmar, y es así como los niños y adolescentes pueden convertir sus sueños en realidad.

## **1.2. La creatividad en la educación**

Como ya se nombró previamente, la estimulación en el ámbito escolar es sumamente importante, para cualquier asignatura, sea artística o no. Pero un desarrollo artístico temprano les permite a los niños y a los adolescentes expresar sus opiniones y sus emociones de diferentes maneras. En las escuelas secundarias regulares se dictan las materias curriculares de música y artes plásticas, en algunos casos también se realizan talleres en la misma institución sobre teatro, pero no sucede en todos los casos. Todos los niños son de alguna manera artistas, y se expresan mediante su creatividad desde muy pequeños. Es el momento en el que se educan a partir de la técnica y la práctica cuando dan un aporte crítico a su expresión y le dan otro significado, una vez que se comprende lo enseñado. (Córdova Covarrubias y Salas Balcázar, 2015).

Este apartado funciona como introducción a la educación de la creatividad, de los contenidos artísticos. En el capítulo tres se realizará un extenso análisis sobre el currículum de las asignaturas artísticas de una escuela secundaria básica. Por el momento, cabe destacar los puntos más importantes de expandir la creatividad de los alumnos en la escuela. La creatividad es una respuesta a una problemática, es buscar una solución original, y también aprender de ella y experimentar. “Las actividades (...) deben estar vinculadas a la solución de problemas reales propios de una disciplina o área de conocimiento” (Ander-Egg, 1991, p. 31). El arte supone expresión, sentidos, imaginación, aspectos esenciales de la vida humana. En cualquier asignatura de la escuela se puede implementar la creatividad, ya sea en la creación de afiches, mapas conceptuales, dibujos, estructuras de ensayos y monólogos, hasta la defensa de un trabajo oral y una actividad dinámica y participativa en clase.

Córdova Covarrubias y Salas Balcázar (2015) sostienen que educar a los alumnos artísticamente significa desarrollar la personalidad e identidad, la habilidad de aprendizaje, la capacidad oral y escrita, fomenta las relaciones sociales y de trabajo, la habilidad manual, la posibilidad de utilizar el arte como herramienta de relajación y distracción, y otras funciones más que se desarrollarán a lo largo de los siguientes capítulos.

El arte está presente en la historia de la civilización desde la edad de piedra, hace millones de años. Cabe destacar que el arte de esa época (pinturas en cuevas y grabados) no era reconocido como la definición que tenemos hoy en día del arte. Sus fines eran de rituales y como manera de deseo, de presagiar las cazas exitosas. (Hauser, 1994) Con esto se quiere destacar que el arte no es solo decoración, sino que es una manera de pensar, de expresión de ideas y de narrar historias. Cada cultura, sociedad, cada individuo tiene distintas formas de expresarse, y distintas cosas que contar. Las películas son comprendidas en todo el mundo, divulgan las diferentes culturas. El cine tanto internacional como nacional o regional nos permite identificarnos a todos por igual. El arte funciona como unión universal, y la educación de la teoría del arte permite a las personas expresarse en este lenguaje. (Dewey, 2008).

### **1.3. Beneficios de fomentar la creatividad individual y grupal.**

En cualquier actividad, deportiva, artística, de aprendizaje, siempre existe la diferencia entre el trabajo en equipo y el trabajo individual. En algunas ocasiones está determinado indiscutiblemente, por el tipo de actividad, qué equipo se necesitará. Pero cada uno tiene sus ventajas, y también desventajas.

La creatividad individual es muy importante para el desarrollo de la identidad y la personalidad del individuo. Dentro del aula permite que los alumnos fortalezcan la experiencia de aprendizaje. Permite que cada uno pueda trabajar independientemente, que muchas veces es necesario. Se debe saber cómo realizar las tareas por cuenta



propia, sin depender de otro. Además, saber utilizar el tiempo a solas expande el crecimiento personal, saber conectarse con uno mismo y cómo desatar la creatividad. (Córdova Covarrubias y Salas Balcázar, 2015). Pero en este proyecto se hace hincapié en la fomentación de la creatividad grupal. Los trabajos en grupo “hacen posible que los alumnos realicen tareas que no podrían encarar o completar individualmente” (Camilloni, 2010, p.153). Saber compartir ideas, expresarlas y aceptar las de los compañeros significa un perfeccionamiento de los valores como el respeto, la amabilidad, la responsabilidad. Esta última es muy importante en actividades grupales, ya que si alguien trabajara solo, la responsabilidad cae en uno mismo, pero al trabajar con más personas esto perjudica al grupo entero. La creatividad grupal se basa en las habilidades de interacción social de cada uno. Alguien más extrovertido explicará sus ideas intuitivamente, mientras que alguien tímido probablemente debatiría menos.

No hay que incurrir en el error de considerar que ‘trabajar juntos’ es ‘trabajar en equipo’. Mucho se habla de ‘trabajo en equipo’, pero poco se hace de trabajo en equipo. No porque no se quiera, sino porque ello tiene muchas dificultades. (Ander-Egg, 1991, p. 83)

Ante dicha dificultad del trabajo en equipo, Ander-Egg (1991) plantea tres factores a tener en cuenta: definir las tareas a realizar por el equipo, establecer las responsabilidades y funciones, y considerar los procesos socio-afectivos.

Los integrantes se relacionan entre sí, repartándose tareas y compartiendo ideas. En la realización de cualquier actividad en equipo es importante que cada integrante aporte creatividad para obtener un resultado no solo de buena calidad, sino que le permita a los participantes aprender de esa experiencia. Por otro lado, Roselli (1999) teoriza otro punteo de factores para un trabajo en equipo exitoso: todos los miembros se deben sentir involucrados con la tarea, asegurar la participación de todos, que exista un trabajo auténticamente cognitivo y presente reflexión propia de los alumnos, todos los participantes deben estar en el mismo nivel competente. El grupo debe estar capacitado para poder realizar una actividad que presente su pensamiento crítico, que sean capaces

de desarrollar la tarea por cuenta propia. “Una real empresa colectiva, donde un pequeño grupo debe realizar coordinada y conjuntamente una tarea” (Roselli, 1999, p.16)

Aguiar (2017) explica que en la industria cinematográfica, como en muchas otras también, existen tanto la creatividad individual como la grupal. Al preparar el proyecto cada cabeza de equipo (dirección, fotografía, arte, sonido, etc.) colabora en grupo con un fin en común, pero para llegar al acuerdo de todos primero cada uno realiza una propuesta, o varias. Por ejemplo, dirección de arte elabora dos propuestas de maquillaje y peinado, y una vez que se presenta ante producción y dirección, se acepta según los recursos financieros y necesidad dramática.

El cine se forma mediante constantes idas y vueltas de ideas creativas, debe haber un compromiso grupal para que cada individuo de lo mejor de sí mismo por el proyecto.

#### **1.4. Estimulación cinematográfica**

Involucrar a los adolescentes en la producción cinematográfica les permite ser sujetos activos, y no pasivos como lo son al sentarse frente al televisor. Les permite desarrollar su capacidad de análisis crítico dentro de un grupo de trabajo, y de la toma de decisiones en base a un fin común. En primer lugar, se debe capacitar a los alumnos en el lenguaje audiovisual, para que comprendan teóricamente la creación de un producto audiovisual. (Aguiar, 2017).

Es inevitable realizar un breve resumen de la historia cinematográfica de los últimos casi ciento veinte años. La anécdota que siempre se relata en las asignaturas introductorias de cine remonta al año 1896, una de las primeras proyecciones de la historia, *La llegada del tren* dirigida por los hermanos Lumière, pioneros del cine. La película consta de una cámara fija que muestra la llegada de un tren a la estación. Los espectadores, al desconocer la imagen en movimiento, creen que el tren realmente se dirige a ellos, y se asustan. “El público cayó en un estado de estupor al presenciar una ilusión, que emulaba el movimiento que se recreaba cotidianamente bajo sus realidades” (Betts Alvear, 2012,

p.17). Al escuchar esta historia en la actualidad es imposible sentirse identificado, las generaciones actuales nacieron con el cine ya siendo un entretenimiento masivo. Desde el comienzo del cine sonoro en la década de 1930, los cines comenzaron a ser espacios de entretenimiento para todos los públicos, no solo para la burguesía como era en un principio. El cine subtulado obligó al público analfabeta a aprender a leer. Se trató de un enorme cambio en la sociedad.

Neyrat (2007) explica la revolución que creó el cine digital. Con la llegada de este se modificó completamente la forma de producir películas. Se necesitó educar a no solo los alumnos, sino también a los profesionales sobre los nuevos equipos. Cualquier profesión significa un constante aprendizaje, especialmente en una industria donde la tecnología evoluciona de manera tan veloz.

Se escucha con frecuencia, incluso por parte de directores muy reconocidos, que para ser cineasta no es necesario estudiar, que lo importante es salir a filmar y a experimentar. Podría ser posible que no para todos sea necesario ir a una escuela de cine para aprender, pero las experiencias son parte del aprendizaje. Estudiar no significa sentarse a leer incontables libros y memorizarlos, significa comprender los conceptos y saber ponerlos en práctica. Si alguien que nunca estudió cine decide salir a filmar, descubrirá que en sus primeras experiencias tendrá muchos errores, y querrá buscar una solución a ellos. Aquí entra el concepto que se nombró previamente: la creatividad es la respuesta a una problemática. (Ander-Egg, 1991). El proceso de experimentar, cometer errores y luego corregirlos es aprendizaje puro. Nadie será un cineasta exitoso en su primera filmación. Habrá muchos errores, muchos bocetos, correcciones, hasta que finalmente se logre el resultado que se buscaba. El aprendizaje audiovisual es constante y uno nunca termina de aprender. Se trata de adquirir experiencias y práctica para continuar mejorando las habilidades.

El cine estimula todos los sentidos, afecta a millones de personas todos los días, aporta magia, identificación, y lo más importante es que fortalece el pensamiento crítico. Aguiar

(2017) plantea que la capacidad de análisis reflexivo le permite al espectador no solo adquirir nueva información, la cual se le presenta durante la película, sino que también se analiza y cada individuo obtiene un pensamiento propio, una opinión, una postura frente a la temática. El cine permite reflexionar, permite cambiar de opinión, y también permite defender la propia (Aguiar, 2017). Un alumno que tenga la capacidad de defender su opinión y justificarla podrá comunicarse con exactitud y tener su propio pensamiento crítico.

Si se le da una cámara a un niño probablemente filmará lo que lo rodea, su casa, su familia, sus juguetes, mascotas. Porque esa es la vida de un niño, su inocencia. Un adolescente, al ingresar a la secundaria, comienza a interesarse por la política, por la sociedad, a expresar sus opiniones sobre los titulares. Mediante el cine el adolescente podrá formar un lenguaje que represente la historia que quiere contar, y así guiarse a sí mismo en el descubrimiento de lo que desconoce. Al aprender a hacer cine también se aprende a mirarlo. (Aguiar, 2017).

Al proponer un taller de cine la tarea principal es seleccionar y recortar los temas a tratar. La problemática ahora es resolver cómo enseñar cine en un taller de corta duración. Durante el capítulo cinco se planteará el listado de contenidos de cada clase del taller que se propone para el proyecto, pero en este apartado se intenta resolver qué recorte elegir. Es inevitable realizar una clase introductoria a la historia del cine, sin que resulte demasiado teórico y extenso. También se debe introducir al alumno en el lenguaje audiovisual. Los tipos de planos, el formato de un guion, cómo planear un guion técnico con la especificación de cada plano. Introducir al alumno en los diferentes equipos de la industria cinematográfica, armar una pre-producción para luego pasar a las clases más prácticas. Y entonces sí enseñar las bases de cómo se utiliza una cámara de forma profesional, cómo grabar el sonido, cómo dirigir actores. Por último, y no menos importante, resta la post-producción. Cómo ensamblar los planos en función a la historia, las diferentes funciones y recursos del lenguaje cinematográfico.

#### **1.4.1. El cine como herramienta educativa**

Como se nombró anteriormente, el cine en el espacio áulico permite darle al alumno la capacidad de indagar, de reflexionar, de generar un pensamiento crítico propio. Ahora, ¿cuál es la razón de utilizar este medio de comunicación en el aula? Los medios de comunicación visuales forman parte de una industria social, cultural y económica que actualmente es multitudinaria. Es una manera muy veloz y efectiva de comunicarle al público un mensaje. “El cine recorta un fragmento de la realidad y nos la muestra, ese fragmento es información que es presentada por ... miradas que construyen una nueva realidad” (Aguiar, 2017, p. 42). Un comunicador audiovisual puede, con unos pocos minutos de producto, transmitir un enorme mensaje en el que los espectadores reflexionarán por su cuenta. Tal vez este concepto de traducir un mensaje se asocie automáticamente con una propaganda que se ve en televisión, o un documental. Pero en realidad existen en todos los géneros y formatos audiovisuales, desde ficción hasta videoclips. Todo depende de qué se quiere contar y cómo.

En cuanto a cómo introducir esta herramienta en el aula, Aguiar (2017) plantea dos formas. Por un lado el trabajo a partir del cine, es decir analizar y formar un pensamiento crítico en base a lo visto, ya sea en una película, documental o el género elegido. Mientras que por otro lado se encuentra el trabajo con el cine, siendo esto la elaboración propia de un proyecto en base a los contenidos de determinada asignatura. Este último es el método que se plantea para el presente Proyecto de Grado, darle a los alumnos las herramientas necesarias para que suelten su creatividad e imaginación para experimentar un aprendizaje desde la producción.

Entonces, si se plantea el diseño de un taller de cine, ¿cómo se inicia a los preadolescentes en la disciplina? “El mejor medio para llegar a apreciar el valor artístico del cine es tomar una parte activa en la realización de las películas” (Peters, 1961, p. 70). Es indudable que gracias a la revolución tecnológica y la llegada del video digital es más factible la idea de poner en práctica un rodaje cinematográfico con jóvenes, pero sin

embargo aún se necesitan otros factores muy importantes, como la disponibilidad y compromiso de los alumnos, el trabajo grupal, horas de trabajo y un tutor responsable que tenga conocimientos cinematográficos.

Un método que podría ser eficaz en un taller de cine es que los alumnos aprendan la teoría a la vez que realizan la práctica. Se pueden producir películas muy cortas, videominutos, donde los alumnos presentan una breve historia con imágenes, desarrollando un guion, filmando, y luego editando. Esta práctica constante les dará experiencias y conocimientos que luego pondrán como ejemplos al estudiar la teoría, creando un espacio de aprendizaje completo (Peters, 1961).

### **1.5. La creatividad y las herramientas tecnológicas**

Considerando la evolución de tecnología que vivió la historia del cine, estas herramientas no pueden faltar en el desarrollo creativo de los jóvenes. Además hoy en día cualquiera se expresa en las redes sociales, manejando una computadora, incluso aunque se expresen en herramientas analógicas, o no digitales, la divulgación siempre será por medios de comunicación tecnológicos.

Las herramientas tecnológicas que sirven como apoyo de la creatividad actualmente son miles, incapaces de ser desarrollarlas todas en un solo proyecto de grado. Por esto, en el presente apartado se considerarán las nuevas herramientas tecnológicas que revolucionaron el cine.

Actualmente es habitual que la mayoría de los adolescentes tengan un celular propio, algunos incluso tablets. Ellos tienen la posibilidad de filmar y contar historias a través de productos audiovisuales (cine, televisión y hasta videos de Internet). (Aguar, 2017).

“En la actualidad para hacer cine ya no se requiere de sofisticados y costosos equipos” (Sabeckis, 2013, p. 57). Existen reconocidas películas que han sido filmadas en su totalidad con smartphones o pequeñas cámaras, como la GoPro. En 2005 se inauguró el Pocket Films Festival, dedicado completamente a las películas realizadas con celulares.

A esta nueva tecnología la acompaña el exhaustivo uso de Internet. En estos medios los realizadores comparten sus películas de bajo costo, para tener una amplia difusión y alcance de espectadores. (Sabeckis, 2013).

Plataformas como Netflix, YouTube y CineAR le permiten a cualquiera que disponga de un celular y una conexión a Internet la posibilidad de ver el contenido que deseen en pocos segundos. Surgieron polémicas ya que películas estrenadas en Netflix participaron en festivales como Cannes, y los directores más reconocidos lo consideran injusto, ya que es una forma de distribución completamente distinta.

Estas tecnologías evolucionan continuamente. Netflix lanzó en el 2018 la película *Bandersnatch*, donde el usuario elige entre distintas opciones para crear su propia versión de la historia. Para ver este tipo de contenido se necesita simplemente un SmartTV o un celular.

Por otra parte, existen aplicaciones sin costo que permiten editar películas, crear animaciones y hasta agregar efectos tridimensionales, todo en un único teléfono. El cine tradicional compite con las nuevas tecnologías, pero para algunos no es algo negativo, sino que significa la unión del público con los realizadores, y el aumento de espectadores. (Sabeckis, 2013).

Sabeckis (2013) plantea extensamente que la era digital llega para revolucionar no solo la manera de filmar y distribuir películas y contenidos, sino también revoluciona la manera en que se cuenta una historia, y el público se adentra más en la narrativa.

Hacer cine ya no es posible solo para las grandes productoras multimillonarias. Hoy en día cualquier persona que cuente con la motivación y las ganas de contar una historia puede hacerlo desde la comodidad de su casa y de sus propias herramientas tecnológicas (Sabeckis, 2013).

Como conclusión, luego de haber introducido estos conceptos sobre creatividad y estimulación, el próximo capítulo plantea los fundamentos del trabajo en equipo, incluyendo las estrategias pedagógicas, y también introduciendo el concepto de taller,

que es la base para la propuesta del presente Proyecto de Grado. De esta manera se podrán relacionar los contenidos de ambos capítulos, y analizar cómo se desarrolla la creatividad y estimulación dentro del ámbito académico.



## **Capítulo 2: El trabajo creativo como aprendizaje en grupo**

Luego de haber planteado la importancia de la estimulación de la creatividad desde temprana edad, y como esto se relaciona con la cinematografía, se puede hablar de cómo funciona el aprendizaje grupal, sus objetivos, y cómo estos conceptos teóricos se trasladan a un equipo profesional de la industria de cine.

### **2.1. ¿Qué es el aprendizaje en grupo?**

En las últimas décadas los trabajos grupales comenzaron a hacerse paso en las aulas, hoy en día prácticamente todas las asignaturas presentan, al menos de vez en cuando, la realización de trabajos grupales. El trabajo grupal implica a dos o más alumnos trabajando en conjunto con el mismo fin. Ya sea para realizar un proyecto a lo largo de un curso, o para una breve reflexión durante una clase.

Camilloni (2010) plantea las principales estrategias de por qué es una ventaja utilizar grupos en las clases. Principalmente los alumnos pueden desarrollar sus habilidades sociales, y sobre cómo desenvolverse adecuadamente en un grupo de trabajo. Es una oportunidad de que confronten sus ideas y aprendan a defender sus posturas, al igual que a perfeccionar valores sociales como el compañerismo y la responsabilidad. Los integrantes del grupo tienen distintos puntos de vista, reflexionan, argumentan y sacan conclusiones, y deben trabajar en conjunto para llegar a un único trabajo donde unifiquen cada una de sus posiciones.

Sin embargo, otro punto muy importante del aprendizaje grupal es el hecho de que es un proceso que le permite a los alumnos tener un aprendizaje activo, todas estas situaciones donde desarrollan su capacidad social se ven reflejadas en un aprendizaje profundo. Dicho de otra manera, al tener que participar tanto en una actividad te permite aprender más rápido y mejor. (Camilloni, 2010).

Algunas de las ventajas que los grupos aportan son: la posibilidad de que los alumnos se distribuyan las tareas y hagan trabajos más extensos, que no podrían realizar

individualmente; la oportunidad de que todos los integrantes intervengan y den su aporte al trabajo; estimular la creatividad grupal e individual; los alumnos más introvertidos podrán desenvolverse con más confianza frente a una clase; el desarrollo de valores como la responsabilidad. Por otro lado, aunque existan muchas ventajas, el docente debe tener en cuenta que de algunos alumnos pueden no tener los mismo ritmos de aprendizaje que los demás, y si no se trabaja detalladamente podría atrasarse y perjudicar su aprendizaje (Camilloni, 2010).

### **2.1.1. Rol de cada integrante**

Para que un grupo funcione correctamente cada integrante debe tener en claro cuál es su rol y tareas específicas. Y no solo se incluye a los participantes del grupo, sino que el docente posee un rol de gran importancia, ya que será quien le dé el hincapié al grupo para comenzar, y lo asistirá y guiará en el proceso (Camilloni, 2010).

El docente se encarga de organizar los grupos, a la hora de formarlos puede decidir agruparlos por sí mismo, o que cada alumno decida voluntariamente. Si el docente decide formar los grupos, debe tener primero un criterio de selección. Una ventaja que tiene el trabajo grupal para los docentes es que pueden circular entre los grupos para orientarlos y dar correcciones. Al ser menos proyectos, puede otorgar más tiempo a cada uno, y será una ventaja para todos. Los profesores deben tener una hábil capacidad de escucha y de darle el tiempo necesario a cada grupo, la habilidad para ayudar sin intervenir en las producciones.

Camilloni (2010) destaca que por otro lado los docentes también deben estar atentos a dos tipos de alumnos: los que dejan trabajar a los demás y no aportan nada, no solo dejándoles más trabajo al resto de los integrantes, sino que poniendo voluntariamente en riesgo su aprendizaje; y los alumnos que buscan solamente destacar de manera individual, e intentan realizar el proyecto por su cuenta, evitando que los demás puedan participar, y disminuyendo su capacidad de interacción social.

Los alumnos también tienen sus roles. Es importante que cada uno comprenda claramente cuál es el rol de cada uno, y si será permanente o eventualmente rotarán. Los roles específicos dependerán de la temática del proyecto, si es una investigación o un trabajo creativo. Algunos roles pueden ser coordinador, redactor, informante ante la clase. Si se lleva a cabo una investigación algunos roles podrían ser quien busca información, quien entrevista, quien realiza experimentos o análisis de documentos. Si el número de integrantes es menor al de roles necesarios los alumnos deben desempeñar más de un rol o rotar (Camilloni, 2010).

Es indispensable que si el proyecto requiere diferentes actividades se realice un cronograma, para que no se pase nada por alto y cada integrante esté al tanto de qué se hizo y se aún se debe hacer.

### **2.1.2. Evaluación**

Es un error común que los docentes consideren el momento de la evaluación como el más importante de un curso. Contrariamente debe ser una etapa más del proceso de aprendizaje, con la misma importancia que el resto de la asignatura. Anijovich presenta que

Una evaluación valiosa es la que constituye una instancia más de enseñanza y aprendizaje. De enseñanza, porque es la oportunidad del docente para utilizar las producciones de los alumnos como evidencias de lo aprendido y con el fin de reconocer en ellas lo logrado, pero también para sugerirle nuevas propuestas y oportunidades para aprender lo que falta. (2017, p. 20).

Ahora bien muy distinto es realizar una evaluación para un trabajo grupal, se deben tener en cuenta otros aspectos, y tener otros criterios de evaluación. En primer lugar, la evaluación grupal no funciona simplemente en la presentación final del proyecto. Es una evaluación continua, donde el docente evalúa el desempeño de los integrantes durante todo el desarrollo del proyecto, y cómo solucionan los problemas que se les presentan. Se evalúa tanto el proceso como el producto. (Camilloni, 2010). En grupos pequeños, de hasta ocho miembros, evaluar ambos aspectos es una tarea fácil. Aunque en grupos

mayores, habitualmente se evalúa únicamente el producto final, omitiendo la dinámica grupal.

Para realizar una correcta evaluación se debe tener en cuenta distintos criterios, algunos distintos a los que se toman para una evaluación individual. Algunos de ellos son el planeamiento y programación del trabajo, la participación de todos los integrantes, la cantidad de tiempo dedicado al proyecto, la responsabilidad, los valores del grupo, y la autoevaluación de los integrantes. Son tan solo algunos puntos a evaluar.

Un proceso interesante para llevar a cabo es realizar una autoevaluación personal, y una co-evaluación entre los integrantes. Una autoevaluación es una evaluación personal del estudiante o del grupo, y una co-evaluación es hecha por otro miembro del grupo, o también entre distintos grupos de la misma clase. Son procesos que son de suma importancia para el desarrollo personal, y para poder mejorar aspectos de trabajo en el futuro (Camilloni, 2010).

Por otro lado, Eisner (1995) analiza las evaluaciones destinadas a clases artísticas para niños, y plantea que a tan temprana edad lo más importante es focalizarse en el aprendizaje de los alumnos y no demasiado en la puntuación de los exámenes. Esto se debe a que es muy recurrente la angustia y nerviosismo a la hora de realizar una evaluación, y podría no reflejar con exactitud el verdadero conocimiento del alumno. Lo importante es priorizar que se hayan comprendido los conceptos y que sean capaces de ponerlos en práctica. Aunque no es necesario descartar una puntuación en absoluto, ya que de esta manera los alumnos también aprenden a enfrentarse a problemas y superarlos.

Para finalizar cabe destacar que Camilloni (2010) determina que existe una gran diferencia entre evaluación y calificación, ya que no toda evaluación debe obligatoriamente calificarse. El proceso de evaluación debe ser principalmente una apreciación, u opinión sobre lo evaluado. Cuando existe una escala de calificaciones, esta evaluación es traducida a un número, o al formato elegido por dicha escala.

## **2.2. Aprendizaje cooperativo**

El aprendizaje cooperativo es una metodología pedagógica muy habitual en los trabajos grupales. Es la forma de aprendizaje que más se adapta al método de trabajo en la industria cinematográfica, y en la mayoría de las empresas. Roselli (1999) define al aprendizaje cooperativo como el trabajo de una real empresa colectiva, en la que un grupo trabaja coordinadamente en una tarea.

Johnson, D., Johnson R. y Holubec también aportan su propia definición del aprendizaje cooperativo, planteando que “la cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. ... El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.” (1999, p. 5).

Para que un grupo de trabajo sea de aprendizaje cooperativo, debe cumplir diversas condiciones. La primera es que cada integrante del grupo se sienta involucrado en la meta, motivo de mejora del propio autoestima, motivación y aceptación social. El segundo es asegurarse de que participen absolutamente todos los miembros, que nadie tenga más trabajo que otros. Las tareas deben estar al nivel de comprensión y experiencia de los integrantes. El trabajo requiere objetivos, materiales organizadores, que el docentes debe aportar desde el comienzo. (Roselli, 1999).

Johnson, D., Johnson R. y Holubec (1999) plantean que existen tres tipos de grupos de aprendizajes cooperativos. El primero es el grupo formal; funciona de a una hora o a varias semanas de clase, los alumnos trabajan en conjunto para lograr determinados objetivos. El segundo es el grupo informal; puede operar entre unos pocos minutos hasta una hora de clase, el docente indica una actividad para centralizar la atención en un material específico, como una película, un breve texto, entre otros. Por último, el grupo de base cooperativo; funciona a largo plazo, casi un año, con miembros permanentes, que fortalecen las relaciones entre compañeros.

Participar en un aprendizaje cooperativo ha sido comprobado de dar beneficios individuales: mayor esfuerzo por lograr un buen desempeño, mejor rendimiento, mayor productividad, mejores relaciones entre los compañeros de trabajo, mejor salud mental al no tener que cargar con el peso de tener tantas tareas al mismo tiempo. (Johnson, D., Johnson R. y Holubec, 1999).

Para concluir, Ander-Egg hace una interesante declaración que relaciona al aprendizaje cooperativo con el aula taller, concepto que se analizará en detalle en el siguiente subcapítulo.

El taller, en cambio, sólo puede funcionar en grupo y cooperativamente. Para el logro de sus objetivos, no existe otra alternativa que alcanzarlos conjuntamente, aunque ello supone la implicación personal de cada uno y no excluye que el aprendizaje y aprovechamiento sea diferente en cada uno de los participantes. (Ander-Egg, 1991, p. 27)

Un aula taller trabaja indispensablemente de la misma manera que se detalla en el aprendizaje cooperativo, que a la vez se relaciona con la industria cinematográfica.

### **2.3. Aula taller**

Es habitual escuchar el concepto de taller en la vida diaria, ya sea un taller de arte, de idiomas, o un taller de cualquier tópico posible. Sin embargo se trata de un concepto mucho más complejo cuando se lo analiza desde un punto de vista pedagógico. Para comenzar a definir el taller se puede decir que es “un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado” (Ander-Egg, 1991, p. 10). Se trata de un espacio donde un grupo trabaja en función de realizar algo. Es pertinente marcar la relación con un proyecto cinematográfico, donde un equipo trabaja con el fin común de realizar una película.

Ander-Egg (1991) elabora un listado de características fundamentales de un taller, basándose en el modelo de enseñanza-aprendizaje. Uno de los puntos más importantes es el aprendizaje indispensablemente práctico. Un alumno incorpora mejor los conocimientos al aprender haciendo, y no solo utilizando una enseñanza verbal. Se trata

del concepto aprender haciendo desarrollado por Dewey (1910), que supone una unión equitativa entre la formación teórica y la formación práctica, es aprender haciendo preguntas y recibiendo respuestas, a lo que también se le puede denominar aprender por descubrimiento. Un alumno podrá adquirir conocimientos sobre la historia del cine, o sobre etapas de la producción leyendo, pero nunca desarrollará por completo sus habilidades si no sale a filmar y a practicar.

Otro punto propuesto por Ander-Egg (1991), es que el taller es una metodología participativa. Es decir, “debemos aprender a desarrollar conductas, actitudes y comportamientos participativos. Pero a participar no se aprende teóricamente, tampoco es algo que se estudia: se aprende a participar participando. (Ander-Egg, 1991, p. 13).

Para que un taller funcione correctamente los alumnos deben aprender a participar activamente, se trata de un aprendizaje dinámico. Esta es una característica más bien pedagógica que no solo es indispensable en un taller de una disciplina creativa, sino que es un concepto válido para cualquier asignatura incluso aspecto de la vida diaria.

Asimismo, el taller es un trabajo interdisciplinario y sistemático. Con interdisciplinario se quiere decir que se intenta enseñar el carácter multifacético y complejo de una realidad. (Ander-Egg, 1991). Los conocimientos que se adquieran en un taller serán relacionados con conocimientos previos, dándole un gran refuerzo al aprendizaje. Si se quiere proponer un taller cinematográfico es importante tener en claro que es una disciplina muy amplia, donde cada rol incluso es una educación y especialización individual. Se debe introducir los conceptos básicos propios de cada rol, para luego unificarlos y comprender en totalidad el trabajo de esta industria.

Una característica indispensable de un aula taller es la relación docente/alumno. Se olvidan las relaciones jerarquizadas y la competencia entre alumnos. Se redefinen los roles y se forma una igualdad entre todos los pares. Por un lado el docente se transforma en un asesor o asistente. Mientras que los alumnos se convierten en sujetos de su propio aprendizaje. (Ander-Egg, 1991). Es completamente distinto a la educación tradicional,

donde el docente es el dueño de la clase y los alumnos se dedican únicamente a prestar atención. En un taller el proceso de enseñanza/aprendizaje es mutuo tanto para alumnos como para docentes. Esto se da especialmente en talleres de diseño, donde los alumnos deben hacer propuestas creativas, incluyendo sus conocimientos previos, que a veces el profesor desconoce.

Una característica que también une estrechamente el aula taller con el trabajo cinematográfico es la exigencia de que exista un trabajo grupal. Aunque coexiste una complementariedad entre lo individual y lo grupal. Es decir que mientras que finalidad del taller sea realizar un trabajo grupal, el proceso de aprendizaje siempre será personal. (Ander-Egg, 1991). Además, una de las mayores dificultades de un taller, es que si hay fallas en el grupo, podría frustrarse y no lograr el objetivo. En relación con la industria del cine, es prácticamente nula la posibilidad de realizar un proyecto profesional de manera completamente individual. Aunque se trate de un pequeño proyecto, siempre se necesitará a alguien que asista con algunas tareas, de otra manera será imposible llegar a finalizar a tiempo, o el proyecto no tendrá la calidad profesional que se busca.

Para concluir la definición del aula taller se puede hacer un breve resumen del concepto, estableciendo que un aula taller funcionará correctamente siempre y cuando se trabaje de manera grupal, donde cada alumno participa activamente de la experiencia práctica, y es capaz de relacionar la nueva información adquirida con conocimientos previos.

### **2.3.1. Estrategia pedagógica del taller**

Para asegurar el éxito de un aula taller, se debe tener en claro la estrategia necesaria, la cual está estrechamente ligada al cumplimiento de las características previamente nombradas.

Una de las estrategias más importantes en un taller es que no está estructurado mediante un programa, como se realiza habitualmente en una asignatura, sino que el taller está



organizado por un listado de objetivos (Ander-Egg, 1991). Estos deben ser cumplidos durante el taller, y organizan el avance de la clase.

Ander-Egg plantea que “toda la actividad didáctica está centrada en la solución de los problemas y en las acciones concretas que supone la realización del taller” (1991, p. 33).

Como se mencionó anteriormente, una de las principales características del aula taller es que los alumnos aprendan haciendo y solucionando los problemas que se les presenten.

Estos problemas serían los objetivos que deben cumplir.

Ahora bien, siguiendo el concepto del cumplimiento de objetivos, se presenta la necesidad de establecer una estrategia en cuanto a qué actividades realizar en función de que se cumplan estos objetivos. Ander-Egg establece que

Las actividades que se realizan en un taller deben estar vinculadas a la solución de problemas reales propios de una disciplina o área de conocimiento, a un dominio técnico, o bien, relacionadas con conocimientos, capacidades y habilidades que se han de adquirir para ejercer un determinada actividad profesional. (1991, pp. 33-34).

Considerando esto, se puede ejemplificar con el objetivo del presente Proyecto de Graduación. En un taller dedicado a la cinematografía, el correcto objetivo a seguir es realizar grupalmente un producto audiovisual, donde cada integrante pueda aprender y experimentar el verdadero trabajo profesional de la industria.

Por otro lado, al replantear los roles de los integrantes del aula taller, se asegura que cada uno pueda participar activamente del trabajo a realizar. Nadie trabaja en solitario, ni por demás que los otros. Cada uno realiza equitativamente la misma cantidad de trabajo, todos constituyendo un único equipo. Aunque esto no quiere decir que se excluya la opción de hacer tareas individuales, siempre y cuando estén destinadas a funcionar para un objetivo grupal (Ander-Egg, 1991). Siguiendo esta estrategia, tanto alumnos como educadores, tendrán la posibilidad de reflexionar y enriquecer su experiencia dentro del taller, cada integrante recibe una enseñanza. Es así como se desarrolla una producción cinematográfica. Existen diferentes áreas de trabajo, donde se dividen individualmente las tareas para luego unir las en un único proyecto.

En base a cómo el docente educa a los alumnos, cabe destacar que este no tiene el objetivo de únicamente transmitir conocimientos. La enseñanza en un aula taller no funciona de esta manera. Para explicar este concepto es útil regresar al concepto mencionado previamente en este Proyecto de Graduación. El aprendizaje cooperativo es una de las claves más importantes en un taller, donde el educador le enseña a los alumnos a que “aprenda a aprender” (Ander-Egg, 1991, p. 34). Se trata de que el alumno reciba un proceso de aprendizaje en el que, al mismo tiempo que incorpora conocimientos, también pueda reflexionar sobre ellos e incorporarlos en las prácticas. Y se habla de cooperativo debido a que reflexiona junto con sus compañeros y su educador. Permanentemente se trabaja en conjunto, ayudándose unos a los otros.

Esto se relaciona con la siguiente estrategia pedagógica que plantea Ander-Egg, “el sistema de taller ... enseña a relacionar la teoría y la práctica, estableciendo una relación dialéctica entre ‘lo pensado’ y ‘lo realizado’ a través de la solución de problemas concretos.” (1991, p. 34). Para tener éxito en el ámbito laboral de la disciplina trabajada en el taller, es indispensable comprender profundamente la teoría, y cómo se traduce a la práctica. De esta manera uno es capaz de desenvolverse flexiblemente en cualquier situación que se presente, teniendo la habilidad de indagar, analizar, planificar, y crear soluciones innovadoras.

Otra estrategia para que el taller sea exitoso y los alumnos puedan cumplir sus objetivos es quien diseñe el taller realice una correcta selección de la información y de los medios a trabajar. Es indispensable recolectar los datos y hacer un recorte de los tópicos a tratar. “...hay que saber seleccionar los criterios de acción que se consideran válidos, aprendiendo a distinguir lo fundamental de lo accesorio de cara al logro de los objetivos propuestos.” (Ander-Egg, 1991, p. 35). Es considerable que uno quiera brindarle muchos conocimientos a los alumnos, pero es importante enfocarse en lo fundamental, que el taller sea completo y conciso. Ejemplificando con el objetivo del presente Proyecto de Graduación, se plantea el diseño de un taller de cine para preadolescentes, por ende, es

fundamental realizar un recorte. Siendo tan extensiva la disciplina cinematográfica, es imposible enseñarla por completo en tan solo un taller. Por lo tanto se debe seleccionar qué información y actividades permiten construir un taller cinematográfico dinámico, donde los alumnos puedan aprender los conceptos esenciales y permitirse producir un proyecto audiovisual. Además considerando que son alumnos de menor edad, no debe ser agobiante ni demasiado complejo para asegurar su entretenimiento y compromiso con una actividad extracurricular. Es primordial establecer los objetivos principales del taller para elegir tópicos que no se desvíen de la línea temática principal y su objetivo. Por último, es muy importante comprobar que el taller que se propone sea factible. Por ejemplo, como se mencionó en el punto anterior, si los alumnos son jóvenes el taller debe ser adecuado para sus conocimientos y capacidades. O si se planea realizar un taller de nivel avanzado, se debe asegurar que todos los asistentes tengan adquirido el nivel previo. Sería frustrante para alguien no ser capaz de comprender lo que se le enseña. “La práctica del taller ha demostrado que ... hay que comenzar con lo fácil para seguir con lo difícil.” (Ander-Egg, 1991, p.35). Así se le asegura al alumno poder sacar el máximo provecho de su aprendizaje en el taller.

### **2.3.2. Tipos y funciones del taller**

Ander-Egg (1991) diferencia dos formas de organizar los tipos de talleres. Una es según las experiencias que ya poseen los alumnos, en donde se distinguen tres talleres: el taller total, el taller vertical y el taller horizontal. Y otra es teniendo en cuenta el objetivo del taller, y existen dos tipos: el taller para formar profesionalmente y el taller para adquirir destrezas y habilidades.

Es imprescindible realizar una breve explicación de cada uno, antes de distinguir cuál, o cuáles, son primordiales para la realización de este Proyecto de Graduación.

Empezando por los talleres clasificados por experiencias; el taller total involucra en un mismo proyecto a todos los docentes y alumnos de una institución; el taller horizontal solo

abarca a los pertenecientes a un mismo curso; y el taller vertical une a solo algunos cursos en un proyecto. Lo que distingue a estos tres talleres es que cada uno es factible en diferentes situaciones, por esto primero hay que analizar el objetivo del taller, y luego seleccionar el tipo que más se adecúe.

Por ejemplo, el taller total es más habitual en ámbitos universitarios o terciarios, donde todos los alumnos tienen un rango de edad similar. Aunque no es recomendable incluir a aquellos alumnos que ingresaron recientemente, ya que tal vez tendrán menos experiencia y será más difícil para ellos integrarse en el taller. (Ander-Egg, 1991). En cambio los talleres verticales u horizontales son más habituales en escuelas primarias o secundarias, ya que agrupar a tantos alumnos de diferentes edades podría no ser factible, y tal vez fracase con facilidad. Normalmente en este rango de edad se decide dividir las tareas para que cada curso trabaje por separado, pero siempre en función del mismo objetivo final.

Por otro lado están los talleres clasificados según el objetivo. Un taller para formar profesionalmente necesita como objetivo principal estar estructurado para finalizar con un proyecto que pertenezca al campo laboral de determinada carrera. En cambio en un taller para adquirir destrezas y habilidades, se dan los contenidos técnico-metodológicos pero no necesariamente se realiza un proyecto profesional al finalizar el taller. (Ander-Egg, 1991).

Teniendo en cuenta el objetivo del taller de cine que se plantea en este PG, aunque el proyecto final sea producir un contenido audiovisual, lo cual es un proyecto profesional, al estar dirigido a alumnos de secundaria no se podrá realizar un trabajo completamente profesional. Los alumnos comienzan el taller habitualmente sin tener ningún conocimiento técnico sobre la industria cinematográfica. En el plazo de tiempo que se realiza el taller los alumnos serán capaces de adquirir habilidades creativas, pero nunca meramente profesionales como se haría en un instituto terciario o universitario dedicado completamente al cine. Considerando la clasificación de taller según experiencia, el

objetivo está indicado para alumnos de doce a catorce años, es decir los primeros años de secundaria. Sería posible realizar un taller vertical, de un solo curso, u horizontal, unificando a los alumnos de estas edades. Ambas opciones serían viables, aunque se debe tener en cuenta la cantidad de participantes, que no debería ser demasiada para la factibilidad del taller.

Ya se analizaron los tipos de taller, pero también se deben abordar las principales funciones de un taller, que son tres: docencia, investigación y servicio (Ander-Egg, 1991). Lo que caracteriza la docencia de un aula taller es que se pretende educar a los alumnos a través de la realización de un trabajo en conjunto, de realizar un producto. Aunque anteriormente se nombró que es primordial incorporar práctica en los talleres, es importante destacar que no se debe caer en el error de que con solo utilizar prácticas el alumno adquirirá todos los conocimientos. También se necesita aprender acerca del instrumental teórico y metodológico. El taller “se aprende experimentando por uno mismo” (Ander-Egg, 1991, p.36). Mientras más se incentive a través de la práctica, más se motivará a aprender la metodología.

Por lo que se refiere a la investigación “no es investigar nada nuevo, es un conocer para actuar” (Ander-Egg, 1991, p. 38). Se debe investigar las particularidades del proyecto a realizar, sobre los contenidos del área de trabajo. Quienes investiguen, con el fin de desarrollar un taller, deben desarrollar la capacidad de investigar.

Por último la función del servicio es en pocas palabras la práctica de campo que se realizará sobre un proyecto. Es cómo se adquirirán habilidades y cómo se prepara a los alumnos para las tareas específicas de una profesión. Es imprescindible la actividad práctica en un taller, pero volviendo a la función de docencia, “el taller procura que la práctica se transforme en estímulo para la reflexión teórica” (Ander-Egg, 1991, p. 39). Los alumnos atravesarán primero por la práctica y luego por la metodología.

Para que un taller sea factible y exitoso se deben analizar con exactitud cuál será su función, y partiendo de allí se creará su estructura. Esto evitará que el taller se aleje de su objetivo central y sea lo más completo y concreto posible.

### **2.3.3. Taller creativo**

Ya teniendo en claro las características de un aula taller, se puede comenzar a abordar el concepto desde un ámbito creativo, sea cual sea la disciplina. Klimenko y Uribe (2011) plantean la metodología de un aula taller creativo como un espacio que permite el desarrollo de tres elementos que forman la capacidad creativa: el componente cognitivo, el afecto-motivacional, y el instrumental o de conocimiento. Por componente cognitivo se quiere decir habilidades como observar, comparar, clasificar, tales que sean propias del análisis y comprensión de conceptos y teorías. Por afecto-motivacional es tanto las habilidades sociales, creativas y la motivación generada por la estrategia pedagógica trabajada por el docente. Por último el concepto instrumental abarca tanto los conceptos a aprender como los medios de práctica y materiales a trabajar. (Klimenko y Uribe, 2011). Además, un aula flexible, que invita a que los alumnos se expresen y comuniquen libremente, constituye la posibilidad de que el alumno pueda liberar su creatividad con mayor facilidad.

Klimenko y Uribe (2011) exponen principios pedagógicos que se deben considerar a la hora de planificar un aula taller creativo. Algunos son: desarrollar desde temprana edad las habilidades cognitivas para reflexionar acerca de las representaciones mentales; ofrecer una enseñanza reflexiva y recapacitar sobre la representación observada en lenguajes simbólicos, como dibujos, símbolos; proporcionar una experimentación sobre diferentes técnicas artísticas, combinando el aprendizaje con experimentación.

Principalmente se trata de brindarles a los alumnos la posibilidad de experimentar, brindar una clase dinámica donde los alumnos se liberen artísticamente. Estos conceptos

para un taller creativo base, según la disciplina a trabajar cada taller tiene sus objetivos característicos, que se adecúan según el proyecto que se trabaja.

Para finalizar y teniendo analizados los conceptos generales del trabajo grupal, cooperativo y de aula taller, se puede comenzar a analizar cómo funciona un equipo de trabajo cinematográfico, que está estrechamente relacionado a los conceptos analizados anteriormente.

En un equipo cinematográfico todos los trabajadores realizan tareas especializadas según su propio rol. Tal como se analizó en las metodologías del aula taller, en el cine funciona de manera muy similar. Todos los integrantes trabajan a la par, todos cargando la misma responsabilidad del proyecto, y todos participando activamente reflexionando, debatiendo y dando opiniones sobre el guion a realizar. Todos trabajan en función de un objetivo en conjunto, es decir el proyecto audiovisual.

### **Capítulo 3. El currículum artístico en la Escuela Secundaria Básica**

Ya incorporados los conceptos teóricos pedagógicos, indispensables para comprender el funcionamiento de cualquier clase que presente la relación alumno-docente, es posible continuar a la etapa de analizar cómo funciona actualmente la enseñanza de las artes. Conocer la metodología actual permite analizar sus falencias y traducirlas a un taller que esté planeado con el cronograma y sus objetivos adecuados para su correcto funcionamiento.

#### **3.1. El currículum de las asignaturas artísticas**

Antes de comenzar a analizar la estructura del currículum de la escuela secundaria, es importante hacer una introducción definiendo el concepto de currículum. Se podría considerar el currículum como un término polisémico, ya que los autores que tratan este tópico habitualmente lo relacionan con diferentes aspectos de la pedagogía.

En primer lugar, Stenhouse (1991) establece que para que un currículum sea factible y exitoso debe existir un desarrollo en el profesor. Este es quien más se beneficia del currículum, ya que le permite perfeccionar el arte de la enseñanza. No es solamente una lista de objetivos a cumplir en una clase, representa los conocimientos que el profesor ha adquirido durante su vida. Y no existe una mejor forma de aprender que poniendo sus ideas en práctica. Pero aunque el docente esté aprovechando al máximo la utilización de sus conocimientos, no se debe dejar a un lado el aprendizaje de los alumnos, ya que si estos no se ven igualmente beneficiados, el proceso completo será inútil. De todas maneras es aceptable la posibilidad de fracasar, siempre y cuando se utilice la experiencia únicamente para mejorar y superar los obstáculos del pasado. “La escuela tiene por misión poner a disposición del niño o del adolescente una selección del capital intelectual, emocional y técnico con el que cuenta una sociedad. Es a este capital al que he designado como tradiciones públicas.” (Stenhouse, 2004). El currículum varía en cada país o región según la cultura, la sociedad y la política.



Por otro lado, Eisner (1995) asegura que el formato del currículum deberá ser evaluado de acuerdo a si los alumnos son capaces de realizarlo. Especialmente en la educación artística, existe la posibilidad de que los alumnos no tengan las cualidades necesarias para la clase, o necesiten atención personalizada. Antes de comenzar la enseñanza se deberá evaluar personalmente a cada alumno y sus conocimientos previos, y se debe estar abierto a la posibilidad de que el currículum puede tener más de un camino que dirija al objetivo final. Para asegurar el éxito, se propone la implementación de evaluaciones habituales que demuestren que el alumno se encuentra encaminado en la planificación. Un simple ejemplo es la utilización de autoevaluaciones a realizar por los alumnos. “Si los estudiantes dejan la escuela o si abandonan el arte como medio de expresión y satisfacción personal, acaso la causa tenga más que ver con el currículum que con el estudiante.” (Eisner, 1995).

Por último, Tyler (1986) plantea la importancia de incluir en un currículum los intereses personales de cada alumno, siempre y cuando sea posible relacionarlos con los tópicos de la clase. Luego de realizar una evaluación general de los alumnos, como también se realiza en el punto anterior, es posible conocer mejor las características del grupo.

Es esencial comprender que la educación brinda al estudiante la oportunidad de participar en forma activa en las cosas que le interesan, permitiéndole abordarlas con decisión puesto que le afectan profundamente, al tiempo que aprende a realizar esas actividades de manera efectiva. (Tyler, 1986).

Creando un espacio donde los alumnos se encuentren enormemente interesados en la clase y en cómo se abordan los contenidos, brindará más efectividad en cuanto al éxito del currículum y el aprendizaje del alumno.

Para realizar una correcta indagación del currículum de las asignaturas artísticas, se analiza el currículum del primer año de las escuelas secundarias de la Provincia de Buenos Aires (Zysman y Paulozzo, 2006). Es necesario aclarar que existen escuelas con currículos que proponen una incorporación de la educación artística mayor, e incluso con orientación en las artes, aunque este Proyecto de Grado se enfoca en las escuelas que no lo tienen.

En el mapa curricular que se presenta en el documento la educación artística se comprende de cuatro opciones: danza, música, plástica y teatro. Aunque se proponen cuatro disciplinas, y siendo cada una completamente única e individualmente compleja, la estructura curricular solo le otorga dos módulos semanales. No es necesario aclarar que no es tiempo suficiente para abordar los contenidos de dichas disciplinas.

Sin embargo, este diseño curricular inevitablemente fue actualizado. En el diseño curricular de la nueva escuela de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Azar, 2015) se reestructura la división de las disciplinas a artes visuales, música y teatro, y dándole a estas asignaturas una estructura curricular de 3 módulos semanales. El cambio de artes plásticas a artes visuales se debe a que incorporan nuevas actividades como fotografía digital, además de las prácticas anteriores como dibujo, e historietas. Los contenidos siguen teniendo los mismos tres ejes que en el diseño curricular anterior: el eje de producción, de apreciación y de contextualización. También se habla de introducir contenidos audiovisuales, aunque no se incluyen en el listado de contenidos final.

### **3.1.1. Actual metodología pedagógica de las artes**

Para conseguir un panorama lo más actualizado posible acerca de cómo se abordan los contenidos artísticos en las escuelas secundarias, se analiza el currículo escolar de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, realizado en el año 2015. En este documento se hace mención a la Nueva Escuela Secundaria (NES), es decir, todas aquellas escuelas secundarias que respondan a este nuevo diseño curricular. La metodología en la que se hace hincapié es que la NES posee un sistema educativo flexible y adaptable, y en donde todos los agentes son fundamentales e intransferibles. (Azar, 2015). Esto quiere decir que el aprendizaje de cada alumno será regulado según su avance propio y se personalizará de acuerdo a sus necesidades. Esto será logrado teniendo en cuenta diferentes aspectos, entre ellos la educación personalizada, promover valores, fomentar

la creatividad, incluir talleres y seminarios como parte de la carga horaria, y actualizar regularmente el currículo. (Azar, 2015).

Se debe tener en cuenta además, que para actualizar el currículo se deben analizar previamente cuáles son sus puntos débiles. Por un lado se contemplan los contenidos teóricos que necesitan actualización o cambios en el método de enseñanza. Por otro, se utilizan las evaluaciones de los alumnos. La evaluación, como se mencionó en el capítulo anterior, no es solo una calificación, es una etapa más de aprendizaje, tanto para los alumnos como para el docente. Un bajo desempeño en varios alumnos representa la posible necesidad de un cambio curricular, y adaptar el trabajo del docente para profundizar los conceptos necesarios.

Asimismo también es parte de los objetivos del diseño curricular especificar cuál es el perfil del egresado. En el caso de la NES se plantea un egresado con la capacidad de formular su propio pensamiento crítico, con la habilidad de comunicación fuertemente desarrollada, con la capacidad de análisis y comprensión, resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la valoración del arte. (Azar, 2015).

Considerando la temática principal de este Proyecto de Grado se analizará en profundidad los últimos dos puntos. Por un lado la NES propone fomentar el trabajo en equipo dentro del aula y así promover el respeto, los valores sociales, mejorar las relaciones interpersonales. De esta manera los alumnos deben ver los trabajos en grupo como un espacio de enriquecimiento y con la posibilidad de aprender de los demás. Por lo que se refiere a la valoración del arte, la NES hace hincapié en los alumnos aprendan a apreciar los valores del arte, tanto en su significado metafórico y poético como en su cultura propia de su origen. Se plantea que los egresados tengan la capacidad de recepción y producción de contenidos plásticos, musicales y teatrales. (Azar, 2015).

Al igual que se plantea para cada bloque de asignaturas, este diseño curricular desarrolla la metodología de las asignaturas de Artes Visuales. Habitualmente todos los alumnos que comienzan secundaria ya poseen un vínculo con la expresión visual desde

pequeños. Pueden expresarse con el color y el dibujo, o con la música. Ahora bien lo que se propone en la NES es “la construcción del pensamiento visual crítico, permitiendo a los alumnos la elaboración de significados personales” (Azar, 2015, p. 155). Los alumnos tendrán la capacidad de darle una narrativa y un simbolismo a sus producciones, y serán capaces de relacionarlas con obras existentes de la cultura propia o ajena.

El diseño curricular de la NES propone nuevas experiencias para cada año, permitiéndoles a los alumnos atravesar diferentes técnicas para luego tener una preferencia propia. Además, se propone el seguimiento del mercado laboral y sus avances. A la tradicional carpeta plástica se le adicionan recursos virtuales como la fotografía, blogs o redes sociales. (Azar, 2015). Los alumnos aprenden a expresarse artísticamente en medios que utilizan diariamente.

El currículo presenta objetivos planificación según el grado de avance y según los contenidos que se enseñan en cada año. Primer año tendrá como objetivo analizar las variaciones de color y la composición del espacio plástico, mientras que segundo año experimentará con la composición equilibrada y el espacio tridimensional. Cada año avanzará en profundidad sobre lo aprendido anteriormente. (Azar, 2015).

Es pertinente también analizar la propuesta de la NES en cuanto a evaluación para asignaturas artísticas. No hay una sola manera de evaluar, especialmente en producciones tan personales y creativas. “Adquiere especial relevancia la consideración del progreso alcanzado por los estudiantes en las prácticas propuestas, en relación con el nivel inicial detectado a través de la evaluación diagnóstica” (Azar, 2015, p. 176). No se tomará en gran consideración la estética o el significado del proyecto, sino cómo evoluciona desde el comienzo y además cómo se reflejan en la producción los contenidos teóricos y las recomendaciones del docente.

En definitiva se podría resumir planteando que la propuesta curricular de la NES se basa en preparar a los alumnos para el mercado laboral y su futuro en sociedad. En cuanto a

la enseñanza de las artes, el objetivo es que los alumnos tengan la capacidad básica de percepción crítica y de producción de una pequeña variedad de disciplinas.

### **3.1.2. El escaso aprendizaje artístico**

Es notorio que al analizar una pequeña evolución de la educación artística se puede identificar el intento de expandir sus contenidos. Aunque el cine continúa siendo olvidado, teniendo en cuenta que tan solo el comienzo del cine sonoro cobró su auge en 1930, y que es uno de los medios artísticos más consumidos en adolescentes.

Teniendo en cuenta la característica el currículum propuesta por Tyler (1986), los contenidos audiovisuales son sin duda de alto interés en los preadolescentes, entonces tal vez una manera de atraerlos es incluyendo películas o series que habitualmente consuman, para educar su mirada audiovisual.

Para obtener información actual y real sobre esta problemática, se realizó un sondeo para analizar cómo ha sido la experiencia educativa en personas de diferentes edades, y así indagar acerca de si siempre ha sido una problemática o si ha evolucionado a favor o en contra. Una de las primeras preguntas que se hizo en el sondeo es qué asignaturas artísticas tuvieron los participantes. No es sorprendente ver que plástica y música se destacan de las demás opciones con un porcentaje de 87,5% y 67,5% respectivamente, siendo teatro la siguiente en la lista, con tan solo un 15%. Tan solo un 5% de participantes no tuvo ninguna asignatura artística, y aunque sea un número relativamente bajo, se lo puede considerar alto con respecto a la importancia de recibir una educación artística (Tabla 3. Asignaturas artísticas recibidas. (2020). Fuente: Elaboración propia.).

Por otro lado, otra pregunta del sondeo fue si los participantes creían que el posible desinterés de los alumnos en las materias artísticas dependía de cómo se dicta la materia. Un 73,8% de los participantes responde que sí, el 25,2% dijo tal vez, mientras que solo el 3,7% cree que no tiene relación. (Tabla 7. Opinión sobre el desinterés de los alumnos. (2020). Fuente: Elaboración propia). El resultado de esta pregunta se podría

relacionar directamente con la problemática de la falta de horario curricular artístico y cómo se planifican las materias.

Con respecto a esta problemática, el cual es el principal planteo a resolver en este Proyecto de Grado, la licenciada y docente en artes audiovisuales Maite López Poulsen afirma que para desarrollar correctamente una asignatura artística se requieren al menos tres horas semanales de clase, de otra manera sería difícil completar el proceso de creación y análisis de las obras (Comunicación personal, 28 de mayo 2020). Siguiendo la misma temática, Maite López Poulsen relata su experiencia personal.

A inicios de este año lectivo ... escuché a una colega decir con indignación que cómo era posible que sus alumnos tuviesen educación artística en las primeras horas de la mañana mientras que sus horas de matemática quedaban en las últimas horas de la tarde cuando los chicos tienen que pensar (Comunicación personal, 28 de mayo 2020).

Es habitual que se considere que las artes son asignaturas fáciles, y se pierda el respeto por sus contenidos. Por esta razón algunas personas prejuzgan a quienes les interesa y estudian artes, ya que se lo considera como algo que cualquiera puede hacer, cuando en realidad esto es completamente erróneo. Es importante eliminar este pensamiento de la sociedad, ya que muchos alumnos se ven afectados a la hora de elegir una carrera, creyendo que estudiar artes o diseño tiene poca salida laboral.

Habitualmente, como se mencionó en el apartado previo, son los directivos de cada institución quienes deciden con determinación cuántas horas y específicamente qué lenguajes artísticos se dictarán, siempre basándose en la propuesta curricular que sea vigente en la localidad.

Sin dudas un alumno no tendrá la posibilidad de desarrollar un trabajo artístico adecuado en una asignatura de menos de tres horas semanales, mucho menos cuando la propuesta del currículo es que el alumno experimente con una diversidad de lenguajes. Un alumno que tiene interés en recibir más educación artística debe obligatoriamente optar por realizar talleres extracurriculares, que habitualmente son especializados en pintura, música o determinada actividad, nunca un combinado; o debe transferirse a una

escuela técnica o con orientación en artes, donde recibirá un amplio horario curricular con diferentes asignaturas sobre artes.

### **3.2. Puntos a tener en cuenta en el diseño de un currículum**

Ya se ha analizado la función de un correcto diseño curricular y cuáles son sus beneficios tanto para los alumnos como para los docentes, ahora hay que tener en cuenta también los criterios que no se deben pasar por alto al diseñarlos.

El currículum acompaña directamente al curso en sus objetivos. A la hora de diseñarlo se deben tener tres preguntas en mente: ¿cuáles son las finalidades?, ¿cómo se va a organizar?, y ¿para qué y cómo se va a evaluar? Estos son los principales puntos a tener en cuenta, aunque también hay otros que se analizarán luego. En primer lugar se debe tener en claro el perfil del egresado al que se propone llegar, qué habilidades, valores, mentalidad deben tener, también se detallan los objetivos del curso. Por otro lado se plantean las estrategias educativas, la planificación, la estructura del curso, qué actividades se realizarán y con qué fin, el alumno debe tener en su currículum una explicación detallada de qué contenidos teóricos deberá estudiar y qué actividades prácticas se realizarán. Esto también le permitirá hacer un seguimiento durante el año para contemplar todo lo que ha estado realizando. Por último se estipula la evaluación. Cómo será, a través de qué método, cuáles son los contenidos a evaluar y un punto muy importante es cuáles serán los criterios que el evaluador tendrá en consideración. (Azar, 2015). Los alumnos reciben un documento a modo de planificación que reúne todos los conceptos analizados en el diseño curricular, al que van a recurrir durante el curso.

Además de tener en cuenta estas tres preguntas también se plantean otros objetivos, por ejemplo contextualizar los contenidos a nivel local, nacional o global; fomentar la participación y el protagonismo de los alumnos en las clases, formar individuos aptos para el mercado laboral y la vida adulta, entre otros. (Azar, 2015).

Al momento de hacer este currículum se organizan de la siguiente manera. Comenzando por los objetivos y los contenidos troncales de la materia o curso, se deja en claro a dónde se quiere llegar, con qué fin y qué aprendizaje. Luego se hace un análisis minucioso por materia, en el caso de que sea un currículum escolar donde coexisten diferentes asignaturas. Aquí se realiza una presentación de la materia, si pertenece a un plan de estudios especificar en qué grado de avance se encuentra. Seguidamente se explican los propósitos de la enseñanza, con qué fin se eligieron determinados contenidos, cuáles son los objetivos a los que se quiere llegar. Posteriormente se realiza un punteo de estos contenidos, en qué orden se dictarán, los diferentes módulos, se indica la bibliografía obligatoria o sugerida, habitualmente también se incluye un listado de actividades y trabajos para entregar con su consigna y modalidad de presentación. Continuando por cómo debería desenvolverse el alumno en la clase, cuál es la función del docente, y diferentes aspectos relevantes para el correcto funcionamiento del currículum. Por último se detalla cuál será la metodología de evaluación, su modalidad y criterios a evaluar por el docente. (Azar, 2015). No siempre se presenta el currículum en este orden, o a veces se tratan más puntos a analizar. La correcta presentación depende del tipo de curso o taller y sus requerimientos.

En resumen es importante destacar que si se realiza un currículum adecuado la asignatura se verá beneficiada y tanto los alumnos como el docente podrán realizar un seguimiento de qué todo marcha bien durante el trayecto. Esto no significa que será perfecto, es muy común que el currículum necesite ajustes y es recomendada su actualización regularmente, para que los alumnos puedan tener un aprendizaje valioso.

### **3.3. El cine en las escuelas**

Ya se habló previamente en el comienzo de este Proyecto de Grado de la importancia de desarrollar la creatividad y el conocimiento audiovisual. El conflicto ahora es cómo incorporar el cine en el espacio áulico.



Lara, Ruiz y Tarín (2019) establecen que el cine puede ser introducido en otras asignaturas ya existentes. Esta es la propuesta más sencilla y factible para poder incluir en un comienzo, para luego lograr implementar la cinematografía como una asignatura única y completa. Depende del director de cada escuela introducir nuevos contenidos que se adhieran al currículo escolar, como es este el caso. Un ejemplo sería incluir contenidos audiovisuales en la asignatura de inglés o lenguas extranjeras, aunque eso limitaría el listado filmográfico, dejando de lado las películas nacionales. Otra opción es unificarlo con Literatura, debido a la estrecha relación que presentan ambos tipos de arte. Incluso puede incluirse productos audiovisuales en las asignaturas de Nuevas Tecnologías de la Información y Conectividad (NTICx). Algunos docentes ya optan por incorporar películas o documentales a sus clases, con el propósito de reforzar la teoría estudiada. Pero nunca se incorpora la educación del lenguaje audiovisual.

Peters plantea que “el cine y la televisión no sólo son un espejo de la vida social, sino que forman parte de los fenómenos objeto de los estudios sociales.” (1961, p. 95). Un profesor de historia o geografía puede destacar conceptos representados en películas biográficas o de época, o un profesor de física puede poner en práctica experimentos con la luz y el color, tales como se trabajan con las cámaras.

El cine no solo sirve para reforzar los contenidos de otras asignaturas. Sirve para crear jóvenes capaces de reflexionar y de conocer nuevas culturas, la propia herencia y para replantearse distintos valores o tópicos de debate. (Lara, Ruiz y Tarín, 2019).

La escuela no solo es un espacio donde los alumnos son educados en aspectos de distintas ciencias. Sino que la escuela forma quiénes serán al crecer. Permitirles a los alumnos experimentar diferentes disciplinas y trabajos les permitirá tener más en claro de qué les gustaría trabajar en un futuro, y el comienzo de esa etapa es más sencillo cuando ya se tienen diferentes experiencias, y el alumno reconoce dónde se siente cómodo.

Una vez que se decidiera trabajar con la producción audiovisual, todos los recursos tecnológicos actuales posibilitan que la mayoría de los alumnos tengan acceso a un

dispositivo con cámara y micrófono. Con un simple teléfono se puede filmar un cortometraje, después de todo lo importante no es la calidad de la cámara, sino la historia que se quiere contar y qué se muestra. Inclusive atraería aún más el interés del alumno descubrir la infinidad de imágenes que puede crear por su cuenta. Lara, Ruis y Tarín (2019) destacan que no solo se debe trabajar en una alfabetización cinematográfica, sino también en una alfabetización mediática y digital.

Maite López Poulsen explica que recibir una educación audiovisual hoy en día es tan importante como recibir una educación en lectoescritura, ya que es un medio que se encuentra estrechamente ligado a la vida diaria de la sociedad. Un alumno con educación audiovisual será tanto un consumidor crítico como un productor de contenido (Comunicación personal, 28 de mayo 2020).

### **3.3.1. Formación del docente**

Para introducir apropiadamente a los preadolescentes al cine no se debe pasar por alto un punto muy importante, los docentes. Un profesional del área de educación secundaria generalmente no posee experiencia y conocimientos de la cinematografía, y a su vez, un profesional del área cinematográfica podría no saber cómo educar jóvenes. Si un docente no es adecuado para esta tarea, podría ser un factor del por qué los niños no se ven interesados en las clases. Peters asegura que “todo buen profesor de educación cinematográfica debe estar profundamente convencido de las grandes posibilidades pedagógicas de este medio de expresión” (1961, p. 107), y además debe saber cómo utilizar estas posibilidades.

Un docente de la educación cinematográfica debe poseer conocimientos sobre la historia del lenguaje audiovisual, saber guiar a los alumnos en el análisis visual, debe tener amplia experiencia tanto en la técnica como en la estética, y poder aplicar esos conocimientos en tareas como la escritura de un guion hasta el rodaje y montaje de un cortometraje. Esto se trata de la parte audiovisual del trabajo, por otro lado el docente

también debe saber aplicar la metodología pedagógica que se analizó a lo largo de este Proyecto de Grado. Es completamente distinto ser docente en el ámbito terciario o universitario que en la escuela primaria y secundaria, donde los alumnos aún no alcanzaron la culminación de su madurez y mucho menos la totalidad de su educación básica. Y si se trata de una asignatura distinta a la cinematografía, es decir que se apliquen teorías audiovisuales en otra materia, el docente también debe ser creativo a la hora de relacionar los contenidos del currículo con los audiovisuales que se presenten. (Peters, 1961).

Este es un punto muy importante a la hora de pensar en una educación cinematográfica, considerando que actualmente en Argentina existen muy pocas instituciones que dicten un profesorado en artes audiovisuales, donde en una misma carrera se enseñen tanto contenidos cinematográficos como pedagógicos. Habitualmente se deben recurrir a ambas por separado, lo que tal vez imposibilita la práctica de relacionar ambos conceptos a la vez.

### **3.4. Razones para ampliar la educación artística**

Ya se ha mencionado previamente en este Proyecto de Grado los beneficios de estimular artísticamente a un niño o adolescente, y también las ventajas que daría incluir la disciplina cinematográfica en las aulas. También es pertinente para este trabajo la preocupación de que las horas curriculares que se le otorgan a las artes en una escuela básica son pocas en comparación a las materias troncales. ¿Por qué sucede esto teniendo en cuenta que las artes plásticas tienen miles de años de historia? Lo mismo sucede para la música y el teatro, y actualmente el cine y la fotografía tienen más de cien años de estudio. Continúa existiendo la problemática de que se le da más valor educativo a materias de ciencias naturales, sociales y exactas, y es recurrente que muchos alumnos se sientan inferiores por no destacarse en materias troncales y que su inteligencia sea innecesariamente cuestionada. Y aunque existan escuelas con

orientación en artes, tal vez un alumno aún no sabe que quiere adentrarse en las artes, además no siempre es sencillo simplemente cambiar de escuela. Por lo tanto para garantizar que cada alumno tenga una educación personalizada, las escuelas deben tener contenidos y cargas horarias suficientes para aprender lo necesario de cada materia.

Una persona que recibe educación artística a temprana edad tiene mayores oportunidades para desarrollar su sensibilidad y su capacidad intelectual. Vincular el arte a los procesos educativos, tiene como fin ofrecer a los niños y niñas nuevas herramientas de comunicación y de expresión de sus emociones e ideas. (Hope, 2009, p. 15).

Un alumno que recibe una educación artística amplia y completa tendrá mayor capacidad de expresión propia, y de manera creativa y personalizada. No solo se propone educarlos desde la teoría, sino que se quiere que reconozcan la cultura de su país y la global, al mismo tiempo que se desenvuelven en sus capacidades sociales, formando sus valores. A través del arte se pueden expresar pensamientos y emociones, funcionando también como un método de descarga y relajación.

Hope (2009) reconoce que al excluir la educación artística de las materias troncales, inevitablemente pasa a ser una asignatura secundaria donde los alumnos van únicamente a divertirse, perdiendo así el valor de los contenidos.

Pongamos por caso la materia de literatura. Se trata de una disciplina completamente artística y se le da carácter de materia troncal. Sabiendo que Argentina tiene una amplia y compleja cultura de música, danza, pintura y literatura, y determinando que la función del currículo educativo es la enseñanza de la cultura y el contexto nacional, debería dársele más protagonismo. Así los alumnos podrían aprender sobre su cultura propia, la cual habitualmente es la más olvidada. Como es el caso del cine argentino, opacado por las grandes compañías estadounidenses, la mayoría de los adolescentes prefiere ver películas comerciales taquilleras en lugar de apreciar las producciones locales.

Fomentar y ampliar la educación artística les ofrece a los alumnos incontables beneficios, siendo algunos de ellos “el proceso de enseñanza-aprendizaje en arte favorece la

multiplicidad de miradas, el trabajo en equipo, la instalación del error como posibilidad, la gestación de juicio estético, la mirada contemplativa y reflexiva.” (Comunicación personal, 28 de mayo 2020, Maite López Poulsen).

En resumen, si se le diera la misma importancia a la educación artística como a las materias troncales, los alumnos podrían tener más provecho de la cultura de las artes nacionales, lo cual al mismo tiempo les daría mayor capacidad de expresión y apreciación.

Luego de analizar los contenidos del diseño curricular artístico en las escuelas, teniendo en cuenta sus ventajas y falencias, es posible pensar en cómo se enseña la cinematografía en el ámbito extracurricular.

## **Capítulo 4. Los proyectos cinematográficos fuera de las aulas**

Para desarrollar este capítulo con precisión se propone realizar un trabajo de campo indagando sobre un taller de cine existente que está destinado a un público infantil y adolescente. Se realiza un estudio de caso testigo sobre el *Taller de cine El Mate*. Para abordar la información necesaria para el desarrollo de la propuesta de este Proyecto de Grado se tendrán en cuenta diferentes variables, entre ellas la estructura del taller, sus objetivos, qué actividades y proyectos se realizan en las clases, cuál es el rol del docente y de qué manera se evalúa a los alumnos. Por último para recolectar esta información se realizará una observación del caso, analizando las variables mencionadas, y también se realizará una entrevista a una autoridad del taller. Con esta metodología se podrá adquirir los elementos necesarios que se necesitarán para desarrollar el propio proyecto.

### **4.1. Taller de cine extracurricular**

Se decide realizar el trabajo de campo sobre los talleres de cine extracurriculares debido a que se dedican exclusivamente a enseñar el lenguaje audiovisual a alumnos jóvenes. Si la propuesta de este Proyecto de Grado es diseñar un taller curricular de cine, será pertinente analizar cómo se desarrollan los talleres fuera de la escuela, para poder acercarlos al ámbito escolar. Un punto a destacar es que a la hora de realizar este trabajo de campo, se conocen pocos talleres de cine regulares para niños y adolescentes, o a los que se pueda contactar fácilmente si son del interior del país. Tal vez es más habitual encontrar talleres eventuales o de poca duración, en lugar de talleres fijos a los que los alumnos asisten a lo largo del año.

El primer taller de cine observado se llama *El Mate*. Este taller fue la principal elección para el trabajo de campo de este Proyecto de Graduación en primer lugar debido a que se trata de un proyecto que tiene una larga historia, aproximadamente cuarenta años dedicándose a la enseñanza del lenguaje audiovisual tanto en niños como en adultos. Por otro lado este taller de cine presenta una metodología pedagógica y planificación de

actividades y proyectos fuera del instituto que son admirables y funcionan como modelo a seguir para el propio proyecto. Además, el hecho de que desarrolle actividades presenciales en el taller como también lo hacen en visitas esporádicas, que se detallará más adelante, funciona como un análisis de observación de los dos ámbitos, extremadamente relevante para esta investigación. Toda la información recopilada será de gran utilidad en cada aspecto del Proyecto de Graduación.

Se trata de un taller cinematográfico para jóvenes de nueve a diecisiete años, ubicado en el barrio de Vicente López, GBA. En la década de los ochenta, Irene Blei presenta ante el Centro de Artesanías, Artes Visuales y Oficios (CEAVAO) un proyecto de un taller de cine dedicado especialmente a los niños. El proyecto fue aprobado y así en 1987 el primer taller de cine destinado a niños de la zona. El taller comenzó siendo para alumnos de nueve a trece años, pero a medida que iban creciendo querían continuar asistiendo, por lo que se extendió el rango etario.

El taller tiene un largo recorrido de trabajos desde el fílmico, y con la llegada del VHS, el Fondo Nacional de las Artes le proveyó de una cámara de video, facilitando la filmación de las películas de los alumnos. Estas películas eran exhibidas en pequeños festivales o presentaciones, y allí comenzaron a atraer alumnos de otras zonas de GBA e incluso CABA. Actualmente, a su favor con la llegada de los medios digitales, los alumnos pueden desarrollar numerosos proyectos que todos los años son exhibidos con un amplio público.

El *Taller El Mate* siempre ha sido subsidiado por la municipalidad de Vicente López, por lo tanto es gratuito y los alumnos solo aportan una matrícula para los materiales necesarios. Esto permite que cualquier alumno pueda acceder a una educación audiovisual, sin tener que pagar matrículas de altos valores. La municipalidad de Vicente López se encarga de fomentar una educación audiovisual libre y accesible, lo cual no es habitual en otros municipios de la ciudad de Buenos Aires, incluso del país.

El *Taller El Mate* tiene una propuesta muy completa para la enseñanza del lenguaje audiovisual utilizando la metodología de aula taller. Todos los conceptos que han sido analizados a lo largo del presente Proyecto de Graduación son a la vez utilizados en este taller curricular, con el fin de perfeccionar el aprendizaje de los alumnos y que a la vez se desarrollen como seres humanos próximos a ser adultos.

#### **4.1.1. Estructura del taller**

El *Taller El Mate* tiene como objetivo principal acercarle la disciplina audiovisual a todos los niños y adolescentes interesados. Proponen expandir el alcance a todos los alumnos, y se basan en la idea de enseñarles mientras se divierten. Gracias a que se trata de un taller gratuito, donde solo se colabora con una matrícula, se facilita el acceso de un amplio grupo de alumnos y así expandir los conocimientos cinematográficos.

El taller tiene diferentes niveles. El nivel inicial, para los ingresantes, el segundo nivel, que es más avanzado, y también tienen especializaciones como un taller dedicado a los alumnos que quieren aprender a actuar frente a una cámara. Todos los talleres están planificados en horarios fuera del rango de horas escolares, para que ningún alumno tenga que abandonar el taller. De todas maneras, todos los alumnos deben obligatoriamente comenzar por el nivel inicial, sin importar si ya tienen experiencia en la cinematografía. Esta decisión se debe a que se pretende que el alumno conozca la modalidad especial de este taller, y además se integre en un grupo nuevo, ya que valoran las amistades que se forman en el taller. El objetivo principal es divertirse mientras se aprende con amigos.

Nuria Lamfir, directora del *Taller El Mate*, explica que los encargados del taller diseñan cada año un currículo especial para cada nivel, pero no es entregado a los alumnos. Esta planificación funciona como organización interna para los docentes, y se modifica constantemente a lo largo del año para adaptar los contenidos teóricos y proyectos a los grupos de alumnos (Comunicación personal, 26 de mayo, 2020). Esta es la manera



correcta de trabajar con un diseño curricular, son flexibles y deben ser modificados cuando algo en el grupo no está funcionando o si se debe hacer mayor énfasis en un determinado tópico. Esto también se debe a que cada alumno proviene de diferentes escuelas, o edades, incluso a la importancia de que cada alumno debe tener un seguimiento personalizado de su aprendizaje.

En cuanto a cómo se trabaja durante la clase, los alumnos no solo realizan actividades y prácticas, sino que también reciben contenidos teóricos. Nuria Lamfir sostiene que

Todo se desprende de la práctica y fomentamos que se vaya conociendo el lenguaje cinematográfico y sus herramientas desde lo empírico. El formato de las clases es de Taller y nos interesa que los chicos y las chicas vayan descubriendo los conceptos teóricos desde el hacer, así los incorporan y hacen propios. (Comunicación personal, 26 de mayo, 2020).

Se trabaja desde un concepto nombrado a lo largo de todo este Proyecto de Grado, el aprender haciendo. El taller tiene una planificación diaria y cada clase se comienza visualizando ejemplos y analizando el contenido teórico, para luego trabajarlo ellos mismos. Nuria Lamfir también destaca la importancia de que todo se trabaja dentro del taller, y los alumnos nunca se llevan tarea para el hogar. Esto se debe a que los alumnos ya tienen suficiente carga horaria extracurricular con las tareas de la escuela, y darles más tarea podría resultar en los alumnos evitándola. Por esto todo se realiza y se visualiza dentro del taller. Otra razón para trabajar de esta manera es que se pretende fomentar el pensamiento crítico, y luego de visualizar un ejemplo en el aula, los alumnos darán sus opiniones y se formará una charla entre ellos y los docentes. Se fomenta la participación activa y agudizar la mirada crítica. (Comunicación personal, 26 de mayo, 2020).

Este taller tiene las características principales que lo presentan como un aula taller completo. Los alumnos participan activamente tanto teórica como prácticamente, y ambos procesos se realizan a la par. No existen clases solo teóricas o solo prácticas, cada día los alumnos trabajan con ambas partes con la finalidad de conseguir un aprendizaje completo.

#### **4.1.2. Actividades y proyectos**

En el taller El Mate, existen dos niveles sobre realización de cine, son talleres anuales y ambos tienen una dinámica distinta en cuanto a actividades. El nivel inicial requiere la asistencia en el taller tan solo una vez por semana. Los alumnos tendrán actividades diarias para aprender de a poco los conceptos del cine. Se desarrollan en muchas pequeñas filmaciones y una vez que los alumnos ya se sienten más cómodos con los equipos y la narrativa, sí se comienza a trabajar en proyectos un poco más extensos, pero siempre se realizan cortometrajes de pocos minutos. Por otro lado, una vez que finalizan el año del nivel inicial, los alumnos pueden continuar en el segundo nivel, en el cual pueden participar hasta cumplir los dieciocho años. Aquí los alumnos deben asistir dos veces por semana, ya que comienzan a trabajar en proyectos más complejos y requiere mayor tiempo y compromiso. Los alumnos aprenderán a utilizar todos los equipos necesarios, cámara, luces, equipo de sonido, y programas de edición. Finalmente a fin de año, se realiza una exposición donde ambos niveles muestran sus proyectos. Estos son distribuidos en la página web del taller y en su canal de YouTube, para que los alumnos puedan compartir su trabajo con amigos y familiares.

Además de realizar los talleres presenciales en su escuela, a partir del 2002 se han realizado visitas esporádicas a escuelas públicas, con el fin de acercarse a nuevos alumnos que tal vez aún no saben que les interesa la producción de cine. Se trata del programa llamado Taller de Cine en la Escuela. Durante la visita se realiza una charla informativa sobre el taller y también se muestran producciones de los alumnos. También se da una charla de cómo incorporar el cine en las demás materias como literatura, inglés, sociales, entre otros. Nunca se realizan únicamente visitas informativas con el fin de promocionar el taller, sino que los alumnos de las escuelas realizarán actividades prácticas audiovisuales, llevándose así la experiencia completa. La actividad que se realice en la escuela dependerá tanto del presupuesto disponible como de las horas de cátedra que se le otorguen al taller esporádico. Incluso si no se dispone del tiempo

suficiente para realizar una práctica audiovisual, los alumnos de la escuela pública realizarán una producción propia, ya sea un texto o un dibujo, bajo una consigna sobre el contenido que se haya analizado en la visita (N. Lamfir, comunicación personal, 26 de mayo, 2020).

Todas las producciones realizadas durante las visitas a las escuelas públicas son presentadas en el blog online del taller, permitiéndoles a los alumnos volver a visualizar su trabajo e incluso compartirlo con familiares y amigos. Los trabajos publicados varían entre dibujos realizados por los alumnos, animaciones, breves cortometrajes, una serie web animada, un blog que recopila los trabajos realizados durante la visita, incluso un video recopilando canciones patrias en la que participó una escuela para alumnos ciegos y disminuidos visuales (N. Lamfir, comunicación personal, 26 de mayo, 2020).

En el 2011 se dejaron de realizar las visitas a escuelas públicas, pero finalmente en el 2015 se retomó el proyecto con la diferencia de que esta vez las escuelas van al *Taller El Mate*. Esta modalidad funciona los miércoles por la mañana, dentro del horario de clase de las escuelas. Gracias a esta modalidad los alumnos pueden trabajar con mayor facilidad en el estudio de filmación del taller y con todo el equipo técnico necesario para filmar. Se trata de un breve proyecto de dos encuentros, cada año se selecciona una temática a desarrollar con cada escuela, y a fin de año se recopilan los proyectos para publicarlos y exhibirlos. Esta modalidad funciona actualmente desde el 2015. Los trabajos se realizan filmando, animando o uniendo ambas técnicas, según la propuesta elegida por los alumnos. Las temáticas son variadas y diversas, algunos ejemplos fueron la contaminación, los pueblos originarios de Argentina, la igualdad de género, entre otros (N. Lamfir, comunicación personal, 26 de mayo, 2020).

El taller realiza y ha realizado actividades y proyectos muy variados, siempre se adecúa correctamente teniendo en cuenta qué conceptos se trabajarán y quiénes son los alumnos y participantes. Además constantemente modifican las temáticas y consignas

principales para fomentar el interés del alumno y sus ganas de continuar realizando proyectos.

#### **4.1.3. Evaluación**

La evaluación es la parte compleja al momento de planificar un taller, especialmente siendo un taller artístico y creativo destinado a niños y adolescentes. La finalidad del *Taller El Mate* es enseñarles a los alumnos sobre cine mientras se divierten, y liberarlos de la presión de ser constantemente evaluados con una calificación numérica.

El taller no otorga certificados ni titulaciones, se trata de una experiencia educativa donde los alumnos no van a estudiar y a recibir notas, sino que es un espacio donde pueden aprender divirtiéndose con amigos. De esta manera se evita el miedo de los alumnos de fracasar o recibir una mala nota. La evaluación se realiza a lo largo el taller, los docentes dan apoyo y recomendaciones, siempre de manera constructiva para que los alumnos puedan seguir el camino correcto con sus propias decisiones (N. Lamfir, comunicación personal, 26 de mayo, 2020).

Los alumnos se sentirán incentivados de ir al taller y continuar aprendiendo sabiendo que no hay nada que pueda generarles presión. Se trata de un espacio donde los alumnos van a tener un aprendizaje más flexible en comparación con la escuela. Por otro lado, la manera que tienen los docentes de controlar que los alumnos estén aprendiendo los conceptos correctamente, es observando su comportamiento y desenvolvura durante la parte práctica de la clase. Observar cuál es el problema, si tienen miedo de manejar los equipos técnicos, o participan poco con sus compañeros. Los docentes podrán acercarse y ayudarlos, personalizando su aprendizaje, sin que sientan la habitual presión de autoridad docente. Las correcciones se realizan como sugerencias u opiniones críticas, de manera que ellos mismos puedan notar sus errores para corregirlos con sus compañeros y por su cuenta.

De esta manera los docentes también pueden determinar qué aspectos del currículo deben modificar para adecuarse mejor al nivel de aprendizaje de los alumnos, y mejorar la enseñanza en las próximas producciones.

#### **4.2. El rol del docente**

Teniendo en consideración lo nombrado previamente, el rol del docente en el *Taller El Mate* se formula distinto a las demás aulas taller. Los tutores no son llamados docentes, sino que son coordinadores, y su función es acompañar a los alumnos sin que sientan la presión de la relación alumno-docente que habitualmente puede existir en la escuela. Los coordinadores los apoyan y les dan a los alumnos la libertad de hacer sus propias decisiones, mientras ellos los acompañan y guían en la experiencia. Los alumnos que cumplen los 18 años pueden convertirse en pasantes para continuar con el aprendizaje pero desde el lado de la educación, y tienen la posibilidad de convertirse posteriormente en coordinadores (N. Lamfir, comunicación personal, 26 de mayo, 2020). Permitirles a los alumnos mayores participar como coordinador les permite continuar aprendiendo y participando en proyectos audiovisuales, con la diferencia de que esta vez estarán también experimentando la profesión de educación. Aprender a enseñar también es algo que les aportará mucha experiencia y especialmente lo hará a la habilidad de oración, y hablar ante un grupo numeroso de personas, lo cual es un problema recurrente en las escuelas, que si no se desarrolla se puede arrastrar a la vida adulta y laboral.

Utilizando esta metodología en conjunto con la evaluación implícita, los alumnos podrán desenvolverse sin barreras, considerando los proyectos como algo propio, de manera más profesional. Los docentes existen en el taller y cumplen en su mayoría las mismas funciones que lo harían en una clase regular, solamente que se encuentran de incógnito, por así decirlo. Los alumnos forjarán amistad con ellos y los considerarán pares, permitiendo que tengan más confianza y charlen como amigos, beneficiando

particularmente a los alumnos más tímidos y que habitualmente temen participar oralmente.

Con estos conceptos se forma un espacio de trabajo completamente amigable donde los alumnos se divierten aprendiendo, a la vez que hacen amigos y se desarrollan socialmente.

### **4.3. La importancia del trabajo cooperativo**

Todos los talleres de cine, incluyendo el *Taller El Mate*, presentan la obligación de realizar grupos de trabajo con los alumnos asistentes. Un taller práctico sobre cine indispensablemente debe tener esta modalidad de trabajo para que los alumnos tengan la experiencia completa y apropiada a lo que buscan. Un taller que los haga trabajar individualmente, o un taller que presente una modalidad online remota, de ninguna manera podrán tener la misma evolución y practicidad del aprendizaje.

Nuria Lamfir explica que el trabajo en equipo es el mayor desafío que tiene el taller, ya que ayudarlos a desenvolverse en un grupo de trabajo es uno de los principales objetivos del taller, pero cada alumno es distinto y se deben ajustar a sus necesidades. En el caso de algunos alumnos lleva años, pero eventualmente el cambio llega y el alumno se verá completamente beneficiado en todos los aspectos de su vida. (Comunicación personal, 26 de mayo, 2020). Será primordial prestar suma atención a cada alumno para corroborar que se encuentre cómodo entre sus compañeros y que pueda participar tanto como los demás, en casos donde los alumnos son más introvertidos se deberá prestar mayor atención porque podría alejarse del grupo rápidamente y en silencio. Como parte de la enseñanza a desenvolverse en grupo, también es importante alentar a los compañeros extrovertidos a invitar a los demás a dar su opinión, y mostrarse amigables, para crear un ambiente donde todos aprendan a mantener una relación social y de trabajo.

El método más eficaz para hacer funcionar el trabajo cooperativo en un aula taller de cine se basa en dividir las tareas para que cada alumno tenga su propio rol, como se hace en

un equipo cinematográfico profesional. Y en la medida que avanza el proyecto o se comienza uno nuevo, ya que serán rodajes breves, se rotan los roles. De esta manera cada integrante podrá experimentar todas las tareas del equipo y comenzar a formarse en su rol preferido. Aunque es recomendable que todos sepan un poco de cada rol, para entenderse a la hora de hacer decisiones grupales, uno eventualmente se especializa en una función, ya que cada trabajo de la producción audiovisual es una carrera individual. Si se realizara un taller avanzado, con alumnos que ya tienen experiencia, sí podría dársele un puesto fijo a cada alumno, esto si se forma un grupo numeroso con intereses variados.

En un equipo profesional de la industria cinematográfica, las decisiones de una película no siempre se hacen de manera grupal. El director y el productor son los que tienen la última palabra, y los demás trabajan para cumplir sus expectativas. Este no es el caso de un taller educativo. Debido a que todos están aprendiendo, cada integrante tendrá una voz en las decisiones, podrá opinar y dar sus ideas. Esto fomentará que el alumno sepa desenvolverse sin miedo en un grupo, y también aprende a respetar las opiniones de los demás. En estos talleres se valora mucho el compañerismo, ya que todos asisten no solo para aprender, sino también para divertirse y hacer amigos. Un correcto trabajo cooperativo permitirá que todos los alumnos se sientan protagonistas en el proyecto, ninguno será el líder, y así lograr un producto audiovisual del que se sientan orgullosos.

Nuria Lamfir destaca que

El valor fundamental que aprenden ... es el de trabajar en equipo. A expresar sus ideas y opiniones frente a otros, a escuchar ideas y opiniones de otros y luego consensuar para entre todos ir haciendo una película. El trabajo colaborativo y el compromiso que se requieren para llevar adelante un proyecto son aprendizajes que desde luego serán mucho más importantes que todos los contenidos teóricos y prácticos (Comunicación personal, 26 de mayo, 2020).

Los valores sociales que se aprenden durante el taller son muchos pero el mayor es el trabajo en equipo, primordial no solo para cualquier proyecto audiovisual, sino para desarrollar individuos capaces de vivir en una sociedad donde coexista el respeto mutuo.

#### **4.4. Cómo seleccionar una filmografía**

Aunque los alumnos van a poder ejemplificar la teoría cinematográfica con las pequeñas producciones que realizan durante el taller, es importante que también puedan analizar y apreciar películas y cortometrajes realizados por profesionales, y así poder aspirar a producciones más complejas. Seleccionar una filmografía ya de por sí es un arduo trabajo, sin embargo cuando es destinada a menores de edad hay que tener más consideraciones. No solo debe ser una clasificación apropiada, sino que también debe ser de fácil análisis y comprensión, para facilitar el aprendizaje. Para la selección de la filmografía del taller que se propone para este Proyecto de Grado, es también tener en gran consideración la inclusión de películas nacionales, ya que es parte de la propuesta que los alumnos se vean más interesados en las producciones argentinas. De todas formas también se incluirán películas internacionales que pertenezcan al análisis de la historia del cine. Dicho esto, otro punto a tener en cuenta es no elegir películas demasiado antiguas, por ejemplo en blanco y negro o mudas, ya que alumnos de principios de secundaria podrían no verse interesados en ellas, o aburrirse. La propuesta es que reconozcan el lenguaje audiovisual en películas que verían ellos, o que sean adecuadas. También deben ser películas de fácil acceso si se dan como tarea para el hogar, o proyectadas durante la clase. Por ejemplo para los contenidos nacionales se puede utilizar la plataforma gratuita CineAr.

En primer lugar se debe respetar una metodología de selección. Las películas deben tener un criterio de calidad a la vez que se adecúan a los contenidos teóricos que se están enseñando en el momento. Debe también existir una variedad de géneros, elegir largometrajes de ficción, cortometrajes, animaciones, tal vez documentales, dependiendo su temática y el posible interés de los alumnos. También deberían ser producciones que estén respaldadas por premiaciones o nominaciones, a su vez como también pueden ser películas subsidiadas por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) en el caso de origen nacional. (Lara, Ruiz, y Tarín, 2019).



Las películas seleccionadas deberán motivar a los alumnos y generarles emoción y gran interés por conocer más sobre ella y analizar su lenguaje y producción. Deberán motivarlos a buscar más películas y a modificar su gusto por películas de culto y que poseen una estética propia de las películas con mayor influencia en el mundo cinematográfico que se analizará.

Finalizando el capítulo previo a la propuesta presentada como objetivo de este Proyecto de Grado, se puede destacar que ya se han analizado todos los conceptos teóricos pertinentes para desarrollar el propio proyecto. Al igual que la realización del trabajo de campo y su investigación otorgó información sumamente relevante, que será de especial ayuda a la hora de realizar el diseño de un taller de cine para preadolescentes dentro del ámbito escolar.

## **Capítulo 5. Propuesta de taller de cine para preadolescentes**

Este último capítulo del presente Proyecto de Graduación abarca el desarrollo de la propuesta que cumple con el planteamiento del objetivo principal. Se ha analizado a lo largo de los capítulos previos, los conceptos y teorías necesarias para diseñar un aula taller que les brinde un completo y provechoso aprendizaje a los alumnos. Cada uno de estos conceptos será relacionado con la metodología y las actividades elegidas para el taller cinematográfico, creando así un diseño curricular que se adapte tanto a las necesidades del taller y sus alumnos. En primer lugar se presentan los objetivos del taller y su metodología, dando una presentación contextual sobre qué pueden esperar los alumnos de él. Luego se detalla la planificación y los contenidos teóricos que los alumnos aprenderán. Dando así paso a un listado de actividades y prácticas que se realizarán para complementar con el contenido teórico que se dicta diariamente, incluyendo el proyecto final del taller. A continuación se analiza cuál será el método de evaluación más apropiado para la metodología del taller. Y por último se presenta una filmografía que les permitirá a los alumnos visualizar y ejemplificar lo que han visto en clase. Detallar todos estos puntos dará como resultado un gran acercamiento a lo que se espera del aula taller sobre cine para preadolescentes. Al realizar la materialización del proyecto se hace hincapié en todo lo que detalla en el presente capítulo, utilizando por un lado un diagrama de Gantt para organizar visualmente las etapas del taller, por otro lado se realizará una planificación con su debido formato, que será la que se entregará a los alumnos participantes. Por último también se incluirá un listado de la filmografía recomendada, cada película con sus datos técnicos. Cabe aclarar que debido a que no es posible poner en práctica el diseño curricular que se realice, se tendrá en cuenta el caso testigo observado en el capítulo anterior para tener un acercamiento de cómo funcionaría el currículo en una escuela. De todas formas ya se ha nombrado con anterioridad que un currículo es actualizado y ajustado regularmente, teniendo en cuenta necesidades del grupo o incluso ajustes de contenido y actividades. Por ende la propuesta de este

Proyecto de Graduación es diseñar una base que será modificada cuando se ponga en práctica, al igual que sucede con todos los diseños curriculares.

### **5.1. Estructura y metodología del taller**

El presente aula taller cinematográfico a diseñar se plantea como un taller curricular que funciona dentro de la escuela secundaria básica y cualquier alumno que asista a dicha escuela podrá ser partícipe. Se propone con esta modalidad el fácil acceso a la educación audiovisual, y que los alumnos puedan asistir a él en la comodidad de su propia escuela, posteriormente al horario curricular fijo.

Se propone destinarlo a alumnos de doce a catorce años, es decir los tres primeros cursos de secundaria, ya que son quienes están en pleno desarrollo personal y social, y son quienes más que nadie necesitan aprender a valorar a sus compañeros y a respetarlos. El taller se orienta a esta edad para enseñarles específicamente a ellos a trabajar correctamente en grupo, habilidad que ya deben tener adquirida para los años superiores de secundaria, y especialmente para el futuro. Esto se presentará en el taller a la hora de que los alumnos tengan que trabajar con compañeros de otro curso, al cual probablemente no conozcan.

El taller se presentará como una introducción a la cinematografía, educando a los alumnos en los conceptos básicos necesarios para realizar productos audiovisuales breves de producción sencilla. Por esta razón, la presente propuesta es adecuada para un taller que tenga una duración igual o menor a un semestre, con la posibilidad de que sea dictado nuevamente en la segunda mitad de año. Tampoco se descarta la posibilidad de continuar con un taller de nivel intermedio para alumnos que lo hayan finalizado, pero este Proyecto de Graduación se centra únicamente en un nivel básico introductorio.

Sea cual sea el semestre en el que el taller comience, se realiza una inscripción previa para que el docente tenga la posibilidad de adecuar las actividades dependiendo de la cantidad de alumnos que participarán. Sería factible realizar una presentación informativa

a los alumnos para notificar acerca de los contenidos y la inscripción y otorgar una o dos semanas de espera para poder comenzar el taller. Se propone que el taller comience la primera semana de abril, cuando los alumnos ya se encuentren cómodos con el inicio de las clases y demás actividades, y se llevarán a cabo aproximadamente quince clases en quince semanas. Los primeros meses del taller serán los correspondientes al aprendizaje teórico y práctico, mientras que la segunda será destinada a la realización de un proyecto integrador. Por ende, el aula taller presenta aproximadamente nueve clases teórico-prácticas. Estas serán reguladas por los contenidos modulares que organizarán todos los contenidos a aprender. De todas formas, aunque se traten de nueve clases, los módulos curriculares son siete, esto ofrece una pequeña ventana para repasar contenidos o ajustar el calendario en caso de que los alumnos lo requieran.

Se trata de un taller básico que no otorga grandes cantidades de carga horaria extra y que tampoco envía tarea al hogar. Esto se determina de esta manera para no sobrecargar a los alumnos considerando que ya tienen suficiente tarea de las asignaturas de la escuela, y algunos incluyen actividades extracurriculares. El fin del taller es atraerlos y que aprendan mientras experimentan y se divierten, no obligarlos a estudiar y trabajar exhaustivamente. En un principio se realizará una clase de dos horas semanalmente, con la posibilidad de en algunas ocasiones agregar un día más, si los alumnos están interesados y quieren tener más tiempo para realizar prácticas.

El objetivo principal del taller es acercar a los alumnos a la disciplina audiovisual, a la vez que se desarrolla su habilidad social y aprenden a valorar a sus compañeros durante el trabajo en equipo. Para lograr esto, cada módulo presentado en el taller será acompañado por una actividad ya sea audiovisual o de otra técnica, pero siempre se realizará en grupo. Se valorará el compañerismo y que los alumnos no formen siempre el mismo grupo, sino que roten entre todos sus compañeros, que nadie sea excluido. El perfil de un alumno que participe en este taller será el de alguien capaz de desenvolverse correctamente en un grupo de trabajo con gente que no conozca demasiado, tendrá

confianza en compartir sus opiniones y justificarlas. El alumno tendrá la habilidad de presentar oral y grupalmente sus proyectos frente a un público, y de resolver problemas que se presenten durante el trabajo. También tendrá el perfil de un alumno que reconoce las etapas de trabajo audiovisual, que puede producir la escritura, el rodaje y un montaje básico de sus proyectos. Será un alumno que tenga la capacidad de analizar y formar un pensamiento crítico en base a productos audiovisuales de todo tipo. El alumno estará encaminado en los conocimientos que tiene un comunicador audiovisual, y si el día de mañana quiere hacer del cine su trabajo, ya estará algunos pasos adelante.

Este taller presenta todas las características que posee un aula taller, analizadas previamente en este Proyecto de Grado. Algunas de ellas son el indispensable trabajo grupal, que los alumnos tengan una participación activa y práctica. Un punto muy importante que fue desarrollado en el análisis del caso testigo del *Taller El Mate*, es la relación alumno-docente. Se propone que el aula no tenga la estructura jerarquizada en el que el docente es la autoridad, sino que sea un guía que acompaña a los alumnos durante su aprendizaje, y los aconseja durante las actividades. Si los alumnos no sienten la habitual presión de tener una autoridad en frente, tendrán más libertad a la hora de expresarse, deben entender al docente como un par. Por otro lado, algo que será importante durante el desarrollo del diseño curricular, es que un aula taller está organizada por objetivos que funcionan como guía durante las clases. Se podría organizar el taller de una manera en que cada clase se cumpla un objetivo, y así estar pendientes de si los alumnos pueden cumplir tal cual se propone en el currículo, o si debe ser modificado.

El taller utilizará la metodología pedagógica analizada a lo largo de este Proyecto de Grado, el aprendizaje por experiencia. Los alumnos aprenderán de manera más eficiente poniendo en práctica todo lo que se les enseña durante la clase, de esta manera también serán actividades más atractivas para ellos, y esta metodología les permite recordar los contenidos teóricos a largo plazo, a través de sus recuerdos y experiencias. A esta

metodología también se le suma el uso del aprendizaje cooperativo, de manera que los alumnos trabajarán constantemente en equipo con el fin de cumplir un objetivo en común. Los alumnos se dividirán los roles y cada uno tendrá distintas tareas, aunque siempre realizarán decisiones en conjunto. En cada proyecto los alumnos rotarán los roles, para que todos puedan experimentar cada uno de ellos. Por ejemplo, un día un alumno trabajará filmando, el siguiente día manejando el sonido, dirigiendo, actuando, y así sucesivamente. Todos habrán experimentado una pequeña porción de la amplia variedad de trabajos que da la industria cinematográfica.

Teniendo en cuenta los diferentes tipos de talleres que se analizaron en el capítulo dos, en primer lugar se puede ubicar a este proyecto en el carácter de taller vertical, el cual reúne a los alumnos de diferentes cursos en una misma actividad. En un principio si no se inscriben demasiados alumnos en el taller, será factible unificar a los tres cursos, en cambio si deben dividirse el taller pasará a ser horizontal, es decir que participa solo un curso. Por otro lado, en cuestión de categorizar al taller por función, el presente proyecto se trata de un taller que tiene el fin de adquirir destrezas y habilidades, en este caso será la disciplina cinematográfica.

En términos de equipos necesarios para las actividades, dependerá de los insumos propios de cada escuela. Para visualizar películas y material grabado, es posible conseguir un proyector portátil o una computadora, y en algunos casos la escuela ya dispone de un espacio de video, aunque no siempre es el caso. Por otro lado para filmar de la manera más casera, por así decirlo, solamente necesitan un dispositivo con cámara, al cual la mayoría de los alumnos tienen acceso, aunque con tener una cámara por grupo de trabajo es suficiente. Incluso actualmente los teléfonos celulares disponen de una grabadora de sonido que da resultados muy buenos para el tipo de trabajo que se realizará en estas clases. Se les enseñará a los alumnos acerca de los distintos equipos que se utilizan en una producción audiovisual, como grabadoras, micrófonos o luces. Si existe la posibilidad de acceder a estos equipos los alumnos se verán beneficiados por

poder realizar una práctica personalmente. De todas maneras, si no es posible su acceso, no les impedirá el trabajo a la hora de realizar una filmación.

## **5.2. Planificación**

La planificación que se desarrolla en este proyecto servía principalmente de guía tanto para el docente como para los alumnos. En ella se presentarán todos los conceptos que se desarrollan en este capítulo de manera organizada, los alumnos pueden consultarla para realizar un seguimiento del contenido teórico, las consignas de las actividades, e incluso la filmografía que se recomiende. Esta planificación representará fielmente los objetivos que se propongan en este diseño curricular y cómo se propone cumplirlos. Por otro lado la planificación también incluirá los diferentes módulos que organizarán los contenidos teóricos que se dictarán. En un principio estos módulos serán orientativos, ya que para analizar si son completamente factibles se deben poner a prueba en la clase. Se nombró previamente que los módulos o unidades académicas del taller son siete. Esto dependerá de la necesidad que tengan los alumnos, una unidad podría necesitar más de una clase. Por otro lado la planificación también está abierta a la posibilidad de que los alumnos propongan un tópico en especial, sobre el que tienen particular interés, en este caso el docente prepara una clase dedicada al tema.

La planificación abarca los contenidos introductorios del cine, y los alumnos aprenderán las bases de cada rol, y se detendrán especialmente en las etapas de trabajos principales para la historia, siendo estas el guion, la filmación y el montaje. Los contenidos y su tratamiento se adecúan al interés de alumnos jóvenes. Existen determinados contenidos que serían muy avanzados o profesionales como para desarrollar en un aula con alumnos jóvenes. Por lo tanto se realiza una selección apropiada del temario cinematográfico, para adaptarse al grupo etario. Al finalizar el taller los alumnos tendrán conocimientos básicos e introductorios, pero imprescindibles en un proyecto audiovisual, y sabrán cómo producirlos en un ámbito profesional.

El primero de los siete módulos comienza en la clase uno. Se trata de una introducción a lo que se verá en el taller. En primer lugar el docente presentará la planificación y todos sus contenidos, incluyendo el diagrama de Gantt que organiza el semestre, y la tabla con la filmografía recomendada y que se analizará también durante la clase. De esta manera los alumnos reciben un panorama de qué esperar del taller, y las actividades que realizarán a lo largo de este.

Luego de realizar la introducción al taller, también durante la primera clase, comienza el módulo uno, el cual presenta los conceptos básicos a conocer sobre un producto audiovisual. Los alumnos conocerán las diferencias tanto estéticas como técnicas y financieras de la variedad de formatos audiovisuales, incluyendo largometrajes, cortometrajes, medimetrajes, series, entre otros. Además también analizarán las características particulares que posee cada género y cómo identificar cada uno. Por otro lado también se detallarán los trabajadores principales de la industria cinematográfica, quiénes son las cabezas de equipo y quiénes trabajan bajo su nombre, incluyendo dirección, producción, fotografía, arte, sonido, montaje. Se explicará cuál es el rol de cada integrante y su función, explicando a la vez que se trabaja grupalmente cooperando cada uno con su trabajo para lograr un producto final, siendo la misma definición que posee el aprendizaje cooperativo. Por último se explicarán introductoriamente las etapas de trabajo en una película, y cómo se llega a su distribución y exhibición. Se explica el trabajo que se realiza durante el desarrollo del proyecto, posteriormente la pre producción, el rodaje, y previo a la distribución la postproducción. De esta manera se culmina el módulo uno, dándole a los alumnos los conocimientos básicos y fundamentales acerca de cómo se trabaja en la industria cinematográfica.

Por otro lado el módulo dos presenta la imagen, y cómo diseñarla y crearla a través de la fotografía o la técnica a utilizar. Los alumnos aprenderán a observar el mundo a través de una cámara y a contar una historia con una imagen. Si los alumnos tienen acceso a una cámara fotográfica digital se les enseñará a tomar fotografías en modo manual, es decir



controlando ellos mismos las variables que utilizará la cámara para capturar la imagen. Se les enseñará la función del diafragma, la velocidad de obturación, el iso, el balance de blancos. Los alumnos no pulsarán un único botón para tomar una fotografía, sino que sabrán cómo hacer que la cámara tome la foto que ellos quieren. De todas maneras si los alumnos no pueden acceder a estos dispositivos se hará una breve introducción a la fotografía y cómo se trabaja en el cine. Las diferencias y similitudes que existen entre la cámara fotográfica y de video. Se explicará el hecho de que el video se conforma por 24 fotografías por segundo, y cómo se crea el movimiento en el ojo humano. Por otro lado, además de los conceptos técnicos del manejo de equipos, también serán educados sobre el lenguaje narrativo de la fotografía. Los diferentes valores de plano y sus significados, las angulaciones de la cámara y su altura. Incluso las formas de crear un encuadre, la regla de tres tercios y la línea de horizonte. También aprenderán a analizar una imagen, a identificar el color, los actores, el significado. Los alumnos aprenderán a fotografiar y filmar contando una historia y dando un significado oculto con la puesta de cámara.

Continuando por el módulo tres, los alumnos utilizarán sus conocimientos adquiridos la clase previa para proyectarlos en la escritura de un guion. Partiendo del aprendizaje de las diferentes partes de una historia y qué sucede en cada una de ellas, los alumnos aprenderán a escribir un guion tanto creativamente como en el correcto uso del formato. También aprenderán a utilizar herramientas necesarias en el proceso de presentación de la historia, como lo son el storyline, la síntesis, la sinopsis y cuál es la diferencia y función de cada una. Por otro lado también aprenderán la importancia de representar el guion en un storyboard y cómo realizarlo. Una vez comprendido el concepto del guion y sus componentes, también aprenderán a realizar un guion técnico. Se explicará cómo realizarlo y qué datos hay que tener en cuenta. Debido a que los alumnos ya conocerán las herramientas de la cámara, será sencillo poner el guion técnico en práctica. Siendo parte de la construcción de una historia, los alumnos también analizarán las acciones que realizan los personajes, tanto su causa como su consecuencia. También es importante

destacar que una historia lograda presenta diversos tipos de personajes, y cada uno tendrá una personalidad, una historia previa, un objetivo y también una evolución personal a medida que avance la historia. Los alumnos no solo aprenderán a poner en papel sus ideas, sino que también aprenderán a crear personajes complejos y con los que el espectador empatizará.

Durante el módulo cuatro, se retoma lo analizado en la unidad uno, y se detallará con mayor exactitud las funciones y el trabajo de cada integrante del equipo técnico, esta vez haciendo hincapié en el momento del rodaje. Preparar a todo un equipo de trabajo para el rodaje es complejo y se necesita compromiso y responsabilidad por cada uno de los integrantes. Se estudian las responsabilidades del director, el productor, el director de fotografía, sonidista, director de arte, y los asistentes que a cada lo acompaña. Por otro lado los alumnos también conocerán la función de la claqueta, las planillas de rodaje, y demás herramientas que facilitan y organizan el trabajo durante la filmación. Los alumnos comprenderán cómo funciona un equipo de manera profesional, y cómo se distribuyen el trabajo durante la filmación. Se trata de uno de los momentos de mayor importancia de la producción, por lo que una comunicación grupal y un trabajo cooperativo es fundamental para evitar errores. Al finalizar este módulo los alumnos ya serán conocedores de más de la mitad del trabajo que se realiza a lo largo de una producción cinematográfica, sea cuál sea el formato.

Siguiendo con el módulo cinco, es aquí cuando los alumnos se adentran en el trabajo de postproducción. Esta unidad tratará exclusivamente el montaje. Se les pedirá a los alumnos que lleven a la clase un dispositivo como Tablet o computadora en el que puedan utilizar un software de edición. Hoy en día incluso un teléfono permite la descarga de una aplicación que ofrece la posibilidad de editar un video de la categoría que trabajarán los alumnos de este taller. En primer lugar se definirá la diferencia entre un montajista y un editor, explicando exactamente cuál es la función de cada uno. Luego se realizará un análisis sobre cada uno de los diferentes tipos de montajes y cómo lograr

cada uno. Lo importante del estudio del montaje es adecuarlo a la comprensión de alumnos jóvenes. La teoría del montaje podría ser abrumadora si se explica de manera muy técnica sin demostrar ejemplos para que los alumnos puedan visualizar la teoría. Por esta razón se presentarán fragmentos audiovisuales que sean de ayuda para el aprendizaje de los alumnos del taller. Una vez que se entiendan los conceptos empíricos del montaje, se trabajará con los alumnos en el software de edición para ponerlos en práctica. No será relevante qué software utilicen, habitualmente la mayoría posee una interfaz similar por lo que un docente que conozca el trabajo podrá ubicar las herramientas más básicas de manera sencilla. En esta unidad los alumnos aprenderán a desenvolverse libremente tanto en el montaje como en la edición, también aprenderán que existen infinitas formas de montar una escena y cambiar su sentido dependiendo de cómo se muestre la historia.

El módulo seis continúa con la etapa del proceso de post producción. Los alumnos experimentarán con los efectos visuales digitales. Se trata de una unidad que probablemente resulte muy interesante para los alumnos, ya que estos efectos especiales se encuentran en la mayoría de las películas más taquilleras de los últimos años. Además se trata de una experiencia divertida para ellos. Se partirá explicando cómo funcionan los diferentes efectos y cómo realizarlos. Existe una infinita posibilidad de efectos digitales para realizar, pero en este taller se presentará el uso de la pantalla de croma, la cual puede ser verde o azul. Este módulo explicará cómo utilizar correctamente la pantalla de croma, y además cómo generar la imagen que la superimprimirá a través del uso de un software de edición o de efectos de postproducción.

Por último se encuentra el módulo siete, el cual retoma la mayoría de los contenidos vistos previamente para analizar la producción audiovisual de proyectos que no se realizan únicamente por filmación de actores. Los alumnos aprenderán acerca de técnicas de animación como el stop motion, la ilustración, el fotomontaje. Se explicará de qué manera se lleva a cabo cada técnica, y que se necesita para cada una de ellas.

Dentro de la filmografía recomendada se incluyen algunas películas o cortometrajes realizados por estos tipos de animación, para que los alumnos comprendan de manera más completa cómo se trabaja con ellas. Incluso mucho contenido destinado para niños que probablemente ya hayan consumido previamente se realiza con técnicas de animación que no siempre son digitales. Los alumnos aprenderán a producir otros formatos de audiovisual y a reconocer que aunque no se trabaje con actores, el tiempo de trabajo y compromiso es el mismo, y en algunos casos incluso es mayor.

Posteriormente a la finalización de estos módulos teóricos, los alumnos continuarán teniendo un gran aprendizaje, pero que en ese caso será más práctico y experimental. La planificación se propone de manera que los alumnos puedan recibir un conocimiento audiovisual amplio y que abarque un poco de cada rubro de trabajo, y así experimentar todas las facetas del trabajo audiovisual.

### **5.3. Actividades y proyecto final**

Las actividades que se realicen durante el taller estarán estrechamente vinculadas al contenido empírico que se analice en cada clase. Durante los primeros meses las clases comenzarán por una parte teórica, que tratará los tópicos del módulo que indique la planificación para determinado día. Luego se realizará una actividad según lo visto. Puede ser una actividad de escritura creativa, de análisis grupal, o de producción audiovisual. Se propone variar las actividades para que los alumnos no caigan en una rutina de realizar siempre lo mismo. Por ejemplo, cuando se trate teoría sobre guion, se puede escribir una breve historia; para contenidos sobre planos e imagen se podría experimentar con la cámara tomando fotos, y así otorgarle a cada rol audiovisual una actividad distinta.

Cada módulo teórico se encuentra acompañado por su propia actividad que les permitirá a los alumnos experimentar de manera práctica lo que acaban de aprender. De esta

manera también podrán poner a prueba conocimientos previos, y el profesor evaluará constantemente que el alumno esté comprendiendo los contenidos.

Por un lado, el módulo uno, el cual se mencionó que funciona como introducción al taller y a los alumnos, justamente incluirá una actividad a modo de presentación. Los alumnos realizan oralmente una presentación en la que detallen quiénes son, cuáles son sus películas o series favoritas y qué le gustaría aprender sobre el cine o por qué le interesó asistir al taller. No se trata de una evaluación niveladora, ya que probablemente ningún alumno tenga conocimientos previos sobre el cine, al menos no de manera profesional. Sino que con esto se quiere conocer mejor a los estudiantes y así poder personalizar la planificación del taller. Invitarlos a hablar sobre ellos también permitirá que el grupo de alumnos se conozca entre ellos, y de alguna manera romper el hielo, además de respetar el momento en el que un compañero se encuentra hablando. Además en la primera clase, luego de trabajar sobre la determinada teoría, el docente presentará breves fragmentos de películas u otro producto audiovisual, para generar una charla grupal donde se pueda debatir lo que se vio en el fragmento, relacionándolo con la teoría. Esto le permitirá al alumno aprender a formular una opinión propia, a respetar la ajena, y a comenzar a formar un pensamiento crítico acerca del cine.

Por otro lado se encuentra la actividad propuesta para el módulo dos, donde los alumnos ya comienzan a desarrollar su creatividad. Luego de analizar imágenes y cómo formar una narrativa a través de una fotografía, los alumnos se reunirán en grupos para crear una secuencia de fotos que cuente una historia. Tienen la libertad de seleccionar sobre qué, y si utilizarán actores o no. El único requisito es hacer las decisiones de manera grupal y turnarse entre los integrantes para tomar las fotos. De esta manera todos participarán de igual manera para crear una única secuencia. Posteriormente se presentarán las imágenes a los demás grupos, y sus compañeros opinarán sobre el trabajo realizado. El docente también participará en la devolución, para dar consejos sobre qué pueden mejorar en el próximo trabajo. Se debe crear un ida y vuelta de

opiniones críticas que permitan beneficiar el proyecto, y así generar una confianza entre los compañeros. Se debe evitar que se realicen críticas desfavorables que no sumen ningún factor positivo a la corrección. Esta actividad permite que los alumnos comiencen a trabajar en grupo sobre la narrativa visual, y que comiencen a utilizar una cámara fotográfica como una herramienta creativa que comunica una historia. En este segundo módulo también se observarán fragmentos de películas o imágenes que aporten ejemplificaciones del contenido teórico que se está aprendiendo.

El módulo tres por otro lado, comienza el trabajo de escritura de un guion. La actividad que se propone es que el docente le brinde a cada grupo de trabajo una imagen, de cualquier tipo, y que los alumnos escriban un guion a partir de ella. El guion será de un cortometraje breve, de entre uno a tres minutos. El grupo imaginará una historia libremente y utilizará todos los conceptos estudiados para crearla. El guion debe respetar los tres actos y su correcta escritura, tanto narrativa como del formato. La temática es libre, puede ser cualquier género y cualquier personaje. Se entrega la imagen a modo de disparador creativo para comenzar la escritura más rápido, y la historia puede estar completamente relacionada a la imagen o pueden utilizar como referencia tan solo un pequeño elemento. Lo importante es que los alumnos aprendan a crear un proyecto desde cero en conjunto, y que comprendan la teoría de la escritura y estructura de un guion.

Con el módulo cuatro los alumnos comienzan a experimentar completamente la experiencia del trabajo audiovisual. Este módulo trata las funciones de cada rol de trabajo durante el rodaje, por lo tanto a los grupos de alumnos se les entregará un guion de uno o dos minutos de duración y deberán filmarlo. El grupo se dividirá los roles para organizarse las tareas y en conjunto diseñaran todas las herramientas estudiadas hasta el momento, incluyendo el guion técnico, un simple storyboard, la preparación del decorado y vestuario, incluso ensayar con quienes serán los actores. Los alumnos experimentarán un rodaje y pondrán en práctica sus conocimientos. El docente se

encontrará presente para ayudarlos con las dudas que existan y también para acompañar y aconsejar durante el proceso creativo. Finalmente se observarán los videos filmados con el resto del taller, analizando qué hicieron y relatando su experiencia. Los videos deberán ser almacenados para continuar trabajando con ellos la siguiente semana.

El módulo cinco presenta a los alumnos la etapa de montaje. Es en esta unidad que los grupos recuperan los videos del rodaje del módulo anterior, para trabajarlos en postproducción. Los alumnos deberán llevar al taller un dispositivo por grupo, que permita el uso de cualquier software de edición de video, y trabajarán en conjunto decidiendo cómo montar la película. Si los grupos son muy numerosos como para trabajar todos sobre un solo dispositivo, se recomendará dividirse realizar más de un montaje. El objetivo de esta actividad, además de culminar un proyecto en conjunto y realizar decisiones grupales, será también experimentar con el software y sus herramientas. Finalizado el proceso, se proyectarán todas las películas y se discutirán sus logros. Es en este momento en que los alumnos también reconocen que existen infinitas maneras de montar una película, y que sin embargo todas serán correctas.

El módulo seis introduce a los alumnos en la creación de efectos visuales digitales utilizando una pantalla de croma. Para ejemplificar correctamente la teoría, la primera actividad es visualizar fragmentos de películas con efectos digitales. Luego discutir cómo se cree que se lograron las imágenes, y por último analizar un detrás de escena que demuestre todo el trabajo que le tomó a los artistas conseguir el proceso. Los alumnos podrán identificar fácilmente cómo se realizan los efectos digitales de las películas que ven cotidianamente. Otra actividad que se propone es considerar la posibilidad de conseguir tela o cartulina de color verde o azul vibrante y filmar o fotografiar a sus compañeros delante del color. Luego el docente, utilizando una computadora con proyector, demostrará cómo aplicar los efectos básicos de croma, usando un software de edición o de creación de efectos digitales. Los alumnos se divertirán observando cómo

cambia el fondo de las imágenes de sus compañeros, y les permitirá descubrir cómo utilizar elementos de fácil acceso para crear resultados semi profesionales.

Por último, el módulo siete analiza las diferentes técnicas de animación con las que se puede crear un proyecto audiovisual. En primer lugar se trabajará como en módulos anteriores, observando fragmentos de películas y cortometrajes en clase, para charlar en grupo acerca de las técnicas y su realización. Se analizarán animaciones realizadas en stop motion con elementos como la arcilla e incluso mezclando diferentes técnicas o incluyendo imágenes filmadas con actores. También se analizarán películas realizadas con animación tridimensional digital, que son las más habituales en la categoría de películas infantiles taquilleras. El fin de la actividad es que los alumnos analicen películas fuera de las que ven regularmente en sus casas. Incluir películas extranjeras, nacionales y de bajo presupuesto, películas independientes o cortometrajes subsidiados por el INCAA. Se propone ampliar su catálogo de audiovisuales vistos y que se animen a ver producciones distintas. Por otro lado también se propone una actividad creativa. Los alumnos crearán personajes con ilustraciones propias, luego las recortarán y separarán las extremidades, para unirlos con ganchos mariposas, creando un muñeco bidimensional con el que pueden crear movimiento y poses. Luego se reunirán en grupos y con un dispositivo con cámara, tomarán fotografías para crear un stop motion, utilizando a sus personajes como protagonistas. También se propone que los alumnos intervengan el fondo con ilustraciones y color. Los alumnos aprenderán a crear una nueva técnica audiovisual que pueden realizar en sus propias casas con muy pocos materiales, pero que aun así permite crear narrativas originales con personajes y decorados diseñados por ellos mismos.

Estas actividades son las propuestas dentro de la planificación del aula taller, pero podrán ser ajustadas o incluso agregar más actividades, dependiendo del tiempo de práctica que se disponga en las siguientes clases.



A lo largo del taller los alumnos realizarán todos estos trabajos audiovisuales, o más, pero una vez que tengan los conocimientos suficientes hacia el final del taller, se prepararán para la producción de un breve cortometraje realizado por ellos mismos, de una temática que será seleccionada junto con el docente en conjunto. Este proyecto puede ser proyectado a fin de semestre frente al resto de los alumnos de la escuela secundaria, e incluso invitar a sus padres. Además cada alumno recibirá una copia de los trabajos que hayan realizado, para poder compartirlo con quien deseen. El trabajo será desarrollado a lo largo de la segunda mitad del semestre, siendo aproximadamente cuatro o cinco clases. Los alumnos se reunirán en grupos y desarrollarán un guion con su storyline, síntesis, storyboard, guion técnico, y una breve propuesta de lo que se quiere hacer desde cada rol. Cada uno de estos elementos será trabajado grupalmente durante las dos primeras clases de esta etapa. La tercera clase será el rodaje, donde cada alumno tendrá su propio rol. Y por último la cuarta clase será destinada de montar el proyecto. Una vez finalizado el cortometraje, se realizará una *premiere* para exhibir su proyecto, al que los alumnos podrán invitar a los alumnos de otros cursos y a sus familias.

Por último se podría detallar cómo se desarrolla una clase diaria, cada una de los contenidos teóricos determinados a cada día. Se nombra previamente al inicio del presente capítulo que el taller posee una carga horaria de dos horas semanales, un día por semana. Se planifica de esta manera para que la primera mitad de la clase se dedique a enseñar los contenidos teóricos y despejar dudas, para luego pasar a la parte práctica del taller. La primera mitad de la clase responde a los contenidos modulares de la semana correspondiente. Se explica la teoría y se analizan piezas audiovisuales que sean pertinentes. Esto abre a un espacio de intercambio de ideas entre los alumnos, para a la vez comprobar que se hayan comprendido todos los conceptos y los alumnos se sientan preparados para llevar a cabo la práctica. El docente les entrega a los alumnos los documentos o papeles necesarios para desarrollar la clase, ya sea filmografía o

apuntes teóricos. Por otro lado también se entregan por escrito las consignas de las actividades al momento de desarrollarlas. Durante la segunda mitad de la clase, que se dedica exclusivamente a la práctica y a realizar las actividades estipuladas por la planificación, el docente acompaña a los alumnos en todo el proceso, despejando dudas e invitándolos a relacionar la actividad con los contenidos teóricos aprendidos. Los alumnos trabajarán en grupo constantemente, incitando la resolución de problemas en equipo. La actividad se realiza completamente dentro del horario de la clase, los alumnos no se llevan ninguna tarea al hogar, de esta manera también aprenderán a utilizar correctamente los tiempos de trabajo y a tomar responsabilidad del trabajo que se les otorga.

Cada actividad que se realice responderá a las características, previamente mencionadas a lo largo de este Proyecto de Graduación, que posee un aula taller. Se trabajará en equipo, permitiéndole la participación a cada uno de sus estudiantes, y los alumnos podrán aprender la teoría desde la práctica, experimentando así cada rol de la industria cinematográfica.

#### **5.4. Método de evaluación**

La particularidad del método de evaluación estará relacionada con el mismo concepto que se trató con la relación docente-alumno. El taller, como se nombró anteriormente, propone un espacio en el que los alumnos aprendan sobre cinematografía a la vez que aprenden experimentando con sus compañeros. Eliminando la evaluación con calificaciones también se elimina la presión que pueden sentir los alumnos por el miedo a desaprobado. Evaluar no requiere obligatoriamente darles un número a los alumnos. La evaluación es un proceso más de aprendizaje, donde los alumnos experimentan la defensa de sus conocimientos, o lo que sea que se proponga hacer para una evaluación. La función principal de la evaluación es determinar que los alumnos estén recibiendo una correcta enseñanza, y de esto dependerá si el diseño curricular necesita ser modificado o

ajustado. El docente realizará una permanente evaluación día a día, observando cómo se desenvuelven los alumnos en las actividades. Si el docente nota que los alumnos tienen mayor dificultad con uno de los conceptos teóricos, tal vez sería beneficioso utilizar una clase más para repasar las dudas que se podrían generar. Se mencionó previamente que los módulos serán en principio orientativos. La evaluación constante que se realice permitirá decidir estos cambios, y ajustar los contenidos diarios. Es factible proponer que antes de finalizar cada clase, luego de realizar la actividad, se realice a modo de charla grupal una evaluación en la que el docente de recomendaciones y puntos a mejorar, y también los alumnos puedan opinar acerca de qué les pareció la experiencia.

Por otro lado, quienes finalicen el taller con un alto porcentaje de asistencia recibirán un certificado a modo de participación, que demuestre los contenidos que han sido aprendidos durante el taller. Pero no se realizará una evaluación sobre el proyecto final, ya que se han realizado correcciones y sugerencias durante el proceso. Una propuesta que podría ser útil como método de evaluación en incognito, por decirlo de alguna manera, es la última clase pedirles a los alumnos que preparen una especie de premiere para su película, y que cada uno presente brevemente una conclusión acerca de lo que sintió que aprendió y experimentó en el taller. De esta manera podría ser algo distinto para realizar en clase, y los alumnos no deben sentir presión ya que es brevemente dar su opinión personal. Luego los alumnos proyectan sus producciones para compartirlas con el resto del grupo o más invitados si así se desea.

No se busca que el taller requiera una calificación numérica porque además se trata de un taller optativo posterior a la carga horaria de la escuela. No hay razón para otorgar una nota que además no tiene un destino, a diferencia de las calificaciones de las demás asignaturas, que se necesitan para aprobar el año escolar. La finalidad del taller no es darle un número al alumno, sino que se lleve una buena experiencia con sus compañeros y una producción que les de orgullo.

## **5.5. Filmografía**

Por último, se propone ofrecerles a los estudiantes un listado de películas aptas para su edad y que representen estética y narrativamente todos los conceptos que se analizan durante las clases. Estas películas serán analizadas junto con los alumnos, para fomentar la charla grupal y el intercambio de ideas y opiniones. De todas formas solo se analizarán breves fragmentos que sean representativos para lo que se quiere demostrar con su ejemplificación, aunque se les ofrece la lista completa a los alumnos para que puedan verlas completas en su casa si les interesa.

Para que esta propuesta sea factible, todas las películas deben ser de fácil acceso y visualización, y que puedan ser encontradas tanto en la televisión, como en plataformas de video gratuitas. De esta manera ningún alumno tendrá inconvenientes a la hora de querer ver una película que recomienda el docente.

Se propone que las películas que formen parte de la filmografía no pertenezcan a las películas más comerciales y taquilleras que probablemente los alumnos ya hayan visto más de una vez. La finalidad de la educación cinematográfica es expandir sus gustos y fomentarlos a ver películas que habitualmente no seleccionarían.

Para facilitar tanto los datos técnicos como la síntesis de la película, se realizará un cuadro que organice todo para que sea claro para los alumnos. Se ofrecerán también películas con diferentes clasificaciones de edad, siempre respetando el máximo de 14 años. También se organizarán las películas por género, y al final de la lista los alumnos podrán marcar una casilla en las películas que ya han visto.

Las películas elegidas responden a un nivel alto de criterio estético cinematográfico. Se buscan películas que reflejen una calidad narrativa de culto. La lista incluye películas clásicas históricas, nominadas o ganadoras de reconocidos premios y festivales cinematográficos, e incluso películas subsidiadas por el INCAA que han tenido una favorable reputación. Las películas deben inspirar a los alumnos, deben ser historias con temáticas que los haga pensar y reflexionar, además de expandir su gusto visual.

Se ofrece una diversidad de formatos, duraciones y nacionalidades, para que los alumnos tengan un abanico de cultura y puedan visualizar diversas técnicas y formas narrativas, de esta manera cada alumno podrá luego desarrollar una preferencia por determinada categoría y expandir su visualización.

Como conclusión para este capítulo se puede decir que los alumnos que participen en el aula taller que se propone, no solo aprenderán acerca de la industria cinematográfica, sino que se convertirán en mejores compañeros y mejores personas. No solo es responsabilidad del docente educar a sus alumnos, también será trabajo de los jóvenes ayudar a sus compañeros. Las actividades que se proponen serán una excelente experiencia para quienes estén interesados en aprender sobre el lenguaje audiovisual, y los contenidos que se seleccionaron para el diseño curricular permitirán que el perfil del egresado sea el de un pequeño potencial comunicador audiovisual. Todos los contenidos analizados a lo largo del presente Proyecto de Graduación han sido completamente útiles para el desarrollo de este proyecto, y como consecuencia se obtiene un diseño curricular factible y funcional para el contexto en el que se propone, y que está abierto a la posibilidad de que sea actualizado regularmente, una vez que se lleve a cabo y se conozca de manera apropiada cuáles son los factores positivos y negativos.

## Conclusiones

La realización de un aula taller requiere mucho trabajo e investigación para lograr un proyecto que responda a los objetivos que se buscan cumplir. Fomentar los valores sociales en los alumnos preadolescentes es posible utilizando la educación cinematográfica como herramienta. El perfil del egresado del aula taller propuesto en este Proyecto de Grado, es la consecuencia del cumplimiento del objetivo principal. Lo que se busca en este proyecto es diseñar un currículo que no solo eduque acerca del lenguaje y la producción audiovisual, sino que también forme alumnos que tengan un correcto desarrollo de sus habilidades de comunicación y expresión, y se desenvuelvan de manera correcta en un equipo de trabajo. El aula taller promueve en cada una de sus actividades el trabajo grupal y el compañerismo, estas son capacidades primordiales en la industria cinematográfica.

Retomando incluso los objetivos secundarios del proyecto, cada uno fue resuelto a lo largo de los capítulos. Se ha logrado indagar sobre las metodologías pedagógicas apropiadas para la realización del taller, e incluso se investigó sobre la estructura y funcionamientos de talleres extracurriculares cinematográficos, gracias a la observación del caso testigo del taller *El Mate*.

El Proyecto de Grado parte desde la problemática de que habitualmente escasea la educación artística en las escuelas secundarias básicas, y se logró el análisis del diseño curricular artístico, indagando acerca de por qué se le da menos importancia a estas asignaturas, y presentando la experiencia de docentes que viven el día a día de esta problemática. Este proyecto propone expandir la educación no solo cinematográfica, sino que en cualquiera de las disciplinas artísticas. Por esta razón, aunque esta propuesta sea basada en un taller cinematográfico, las metodologías de trabajo y enseñanza pueden ser modificadas para adecuarse a cualquier disciplina que se quiera enseñar utilizando la modalidad de un aula taller.

Lo que más se destaca es el aprendizaje por experiencias vividas por los alumnos, que serán recordadas al pasar los años. Se busca que una asignatura de arte no sea solo un pasatiempo, o un espacio que la escuela da a los alumnos para relajarse. El arte es una forma de expresión, de desarrollo de la creatividad e imaginación. Darles a los preadolescentes las herramientas para comunicarse los convertirá en profesionales que tengan su opinión crítica personal, y que puedan expresar sus historias con seguridad a la vez que dejan su marca y estilo propio.

El concepto más importante que desarrolla este Proyecto de Graduación es la importancia de promover el trabajo en equipo desde la propia escuela. Es pertinente que los alumnos comprendan el valor del compañerismo, el respeto y la responsabilidad, ya que al comenzar la escuela secundaria, los alumnos desarrollan con velocidad sus habilidades sociales y además empiezan a hacer más amigos fuera de la escuela y a reunirse. A la vez, se trata de una edad en la que también comienzan a desarrollarse problemáticas sociales, o bullying. Se ha comprobado a lo largo del marco teórico cuáles son los beneficios de hacer hincapié en los grupos de aprendizaje, y de qué manera se pueden poner en práctica en el ámbito escolar. El aula taller que se propone responde directamente a esta problemática, fomentando el respeto a los compañeros y la importancia de trabajar en conjunto, permitiendo que cada alumno pueda expresarse y participar activamente. Este Proyecto de Graduación permite desarrollar esta problemática mencionada, a la vez que se expande la educación cinematográfica. La industria del cine no solo permite que los alumnos expresen audiovisualmente sus pensamientos e ideas, sino que requiere indispensablemente que el equipo de trabajo sea responsable y que posea una comunicación clara, además de respetar las labores de los demás.

A través del énfasis en la creatividad infantil y el beneficio de estimular la imaginación y la creatividad artística de los niños, se logra construir un marco teórico que analiza la necesidad de incitar a los alumnos a descubrir sus habilidades creativas, y a

experimentar nuevas formas de expresión. Se invita a los alumnos a que busquen su propia manera de contar una historia, que cuenten la historia que ellos se proponen, y si deciden hacerlo de la mano de la cinematografía, tendrán todas las herramientas necesarias, y una base para continuar aprendiendo por su cuenta.

El cine es parte de la vida de cualquier persona desde muy joven, incluso uno de los primeros recuerdos de un niño. Ya se han mencionado a lo largo del marco teórico los beneficios que otorgaría la inclusión de esta disciplina en el diseño curricular de las escuelas, entonces ya no hay razón para dejarla de lado. Hoy en día muchos alumnos tienen acceso a un dispositivo con cámara y micrófono, y para producir una película no es indispensable tener un equipamiento costoso y de última generación. Lo importante es contar una historia, y que esta logre empatía y reflexión en los espectadores, este es el objetivo principal del aula taller que se propone.



## Lista de Referencias Bibliográficas

- Aguiar, A (2017). El cine en la escuela. Aportes para el desarrollo del pensamiento crítico. *Proyecto de Graduación*. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba. Disponible en <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/5597/tesis%20final.pdf?sequence=1> Recuperado el 22 de abril 2019.
- Ander-Egg, E. (1991). *El taller. Una alternativa de renovación pedagógica* (2ª ed.). Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Anijovich, R. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Azar, G. (2015). Diseño curricular nueva escuela secundaria de la Ciudad de Buenos Aires, ciclo básico. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Betts Alvear, M. M. (2012). La intensificación sensorial en detrimento de la narrativa en el espectador cinematográfico contemporáneo. Los cambios a partir de la experiencia sensible del espectador. *ARTE&DISEÑO*, 10 (1), 16-20.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós.
- Camilloni, A. (2010). *La evaluación de trabajos elaborados en grupo*. En Anijovich, R. (Ed.). *La evaluación significativa*. Argentina: Paidós.
- Córdova Covarrubias, F. y Salas Balcázar, K. (marzo 2015). Arte, Educación y Primera Infancia. Relevancia de la Educación por el Arte en la Educación General Básica. *Proyecto de Graduación*. Santiago de Chile: Universidad de Chile. Disponible en <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/134406/Arte%2C%20Educaci%C3%B3n%20y%20Primera%20Infancia.%20Salas%20-%20C%C3%B3rdova.%20EPBI%2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Recuperado el 22 de abril 2019.
- Dewey, J. (1910). *How we think*. Lexington, Massachusetts: D. C. Heath and Company.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona, Paidós Ibérica.
- Eisner, E. (1995). *Educación la visión artística*. Buenos Aires: Paidós.
- González Valdés, A. (1999). *Reflexión y creatividad: métodos de indagación del programa PRYCREA*. Cuba: CIPS.
- Hauser, A. (1994). *Historia social de la literatura y del arte*. Colombia: Labor.
- Hope, M. (2009). *Pedagogía desde el arte. Manual de introducción*. Villa Coyoacan, México: Save the Children México.
- Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.

- Klimenko, O. y Uribe, L. (2011). Aula taller creativo como estrategia didáctica para la enseñanza preescolar. *POIÉSIS*, 10 (20). Disponible en <https://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/poiesis/article/view/58/30> Recuperado el 30 de marzo de 2020.
- Lara, F., Ruiz, M. y Tarín, M. (coord.). (2019). *Cine y educación*. Madrid: Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España.
- Neyrat, C. (2008). Historia portátil del cine digital. *Cahiers du cinéma*, (8), 75-84. Disponible en <http://es.scribd.com/doc/7063679/cahierscinema08>. Recuperado el 15 de junio de 2019.
- Peters, J. (1961). *La educación cinematográfica*. París: UNESCO.
- Roselli, N. (1999). *La construcción socio-cognitiva entre iguales*. Argentina: IRICE.
- Sabeckis, C. (2013). El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. (45), 53-64.
- Stenhouse, L. (1991). La investigación del currículum y el arte del profesor. *Revista Investigación en la Escuela*. (15) 9-15.
- Stenhouse, L. (2004). *Investigación y desarrollo del currículum*. Madrid: Ediciones Morata.
- Tyler, R. (1986). *Principios básicos del currículo*. (5ª ed.). Buenos Aires: Editorial Troquel, S.A.
- Velázquez Peña, E., Ulloa Reyes, L., Hernández Mujica, J. (2009). La estimulación del aprendizaje. *VARONA*, (48-49), 50-54.
- Zysman, A. y Paulozzo, M. (Coord.) (2006). *Diseño curricular para la educación secundaria: 1er año ESB*. La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la provincia de Buenos Aires.

## Bibliografía

- Aguiar, A. (2017). El cine en la escuela. Aportes para el desarrollo del pensamiento crítico. *Proyecto de Graduación*. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba. Disponible en <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/5597/tesis%20final.pdf?sequence=1> Recuperado el 22 de abril 2019.
- Ander-Egg, E. (1991). *El taller. Una alternativa de renovación pedagógica*. (2ª ed.). Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Anijovich, R. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Augustowsky, G. (2012). *El arte en la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Aumont, J. y Marie, M. (2015). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Azar, G. (2015). Diseño curricular nueva escuela secundaria de la Ciudad de Buenos Aires, ciclo básico. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Betts Alvear, M. M. (2012). La intensificación sensorial en detrimento de la narrativa en el espectador cinematográfico contemporáneo. Los cambios a partir de la experiencia sensible del espectador. *ARTE&DISEÑO*, 10 (1), 16-20.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós.
- Camilloni, A. (2010). *La evaluación de trabajos elaborados en grupo*. En Anijovich, R. (Ed.). *La evaluación significativa*. Buenos Aires: Paidós.
- Córdoba Covarrubias, F. y Salas Balcázar, K. (marzo 2015). Arte, Educación y Primera Infancia. Relevancia de la Educación por el Arte en la Educación General Básica. *Proyecto de Graduación*. Santiago de Chile: Universidad de Chile. Disponible en <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/134406/Arte%2C%20Educaci%C3%B3n%20y%20Primera%20Infancia.%20Salas%20-%20C%C3%B3rdova.%20EPBI%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Recuperado el 22 de abril 2019.
- Dewey, J. (1910). *How we think*. Lexington, Massachusetts: D. C. Heath and Company.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Eisner, E. (1995). *Educar la visión artística*. Buenos Aires: Paidós.
- Ferreyra, H. y Bonetti, O. (2015). *Comprender y mejorar la escuela secundaria: currículum, prácticas y saberes*. Córdoba: Editorial de la Universidad Católica de Córdoba.
- González Valdés, A. (1999). *Reflexión y creatividad: métodos de indagación del programa PRYCREA*. Cuba: CIPS.

- Hauser, A. (1994). *Historia social de la literatura y del arte*. Colombia: Labor.
- Hope, M. (2009). *Pedagogía desde el arte. Manual de introducción*. Villa Coyoacan, México: Save the Children México.
- Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Klimenko, O. y Uribe, L. (2011). Aula taller creativo como estrategia didáctica para la enseñanza preescolar. *POIÉSIS*, 10 (20). Disponible en <https://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/poiesis/article/view/58/30> Recuperado el 30 de marzo de 2020.
- Lara, F., Ruiz, M. y Tarín, M. (coord.). (2019). *Cine y educación*. Madrid: Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España.
- Neyrat, C. (2007). Historia portátil del cine digital. *Cahiers du cinéma*, (8), 75-84. Disponible en <http://es.scribd.com/doc/7063679/cahierscinema08>. Recuperado el 15 de junio de 2019.
- Peters, J. (1961). *La educación cinematográfica*. París: UNESCO.
- Roselli, N. (1999). *La construcción socio-cognitiva entre iguales*. Rosario: IRICE.
- Sabeckis, C. (2013). El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. 45, 53-64.
- Sánchez Carrero, J. (2008). *Pequeños directores: niños y adolescentes creadores de video, cine y televisión*. Sevilla: Aconcagua Libros.
- Stenhouse, L. (1991). La investigación del currículum y el arte del profesor. *Revista Investigación en la Escuela*. (15) 9-15.
- Stenhouse, L. (2004). *Investigación y desarrollo del currículum*. Madrid: Ediciones Morata.
- Tyler, R. (1986). *Principios básicos del currículo*. (5ª ed.). Buenos Aires: Editorial Troquel, S.A.
- UNESCO (2006). Hoja de Ruta para la Educación Artística. Trabajo presentado a la Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI, realizada en Lisboa del 6 al 9 de marzo de 2006. Disponible en [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts\\_Edu\\_RoadMap\\_es.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_es.pdf) Recuperado el 22 de mayo de 2020.
- Velázquez Peña, E., Ulloa Reyes, L., Hernández Mujica, J. (2009). La estimulación del aprendizaje. *VARONA*, (48-49), 50-54.
- Zysman, A. y Paulozzo, M. (Coord.) (2006). *Diseño curricular para la educación secundaria: 1er año ESB*. La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la provincia de Buenos Aires.