

Título: “Cuento animado”
Literatura e Informática

Institución: C. E. Lucio V. Mansilla –Escuela de Jornada Ampliada

Localidad: Laboulaye

Autores:

Prof. Larisa M. Nardín - Enseñanza Literatura

Prof. M. Verónica Fernández - Enseñanza Informática

E-mail: fernandezmariav@gmail.com palabrasvan@gmail.com

Contextualización:

Esta experiencia fue realizada en el **Centro Educativo “Lucio V. Mansilla”**, de la Ciudad de Laboulaye. Esta escuela se encuentra en un sector de la comunidad de bajos recursos económicos y recibe una población aproximada de 180 niños. Desde el año 2005, trabajamos con prolongación de jornada, dentro del proyecto de “Micro Extensión de **Jornada Ampliada**”, implementado por el Ministerio de Educación de Córdoba, cuyo objetivo es “permitir a todos los alumnos que se encuentran en situación de riesgo educativo, acceder a porciones de nuestra cultura que amplíen y profundicen sus posibilidades de estar en el mundo y de transformarlo”, brindándoles la posibilidad de poder integrarse social y culturalmente al mundo con más y mejores herramientas.

Justificación de la Experiencia:

La propuesta de **Jornada Ampliada** trabaja sobre los ejes: *expresión y comunicación*, a través de diferentes áreas de expresiones artísticas: música, teatro, literatura, juego y movimiento; y dos herramientas indispensables en el mundo globalizado: la informática y la lengua inglesa. Cada área desarrolla sus actividades individualmente con cada grado y a su vez, en algunos grados, se trabaja en Parejas Pedagógicas.

El Proyecto “**Cuento animado**” se realizó sobre el eje temático “**El texto narrativo literario**” en las horas de pareja pedagógica de **Literatura e Informática** integrando los contenidos de ambas áreas.

El **período de realización** de esta experiencia se desarrolló a partir del mes de Agosto de 2010 y continúa actualmente. Los alumnos se hallan en la etapa final del proyecto realizando el montaje de los videos, que luego serán expuestos a los demás compañeros y docentes de la escuela. El tiempo estimado para este proyecto es de tres meses.

Destinatarios:

Este proyecto se desarrolla con alumnos de EGB 2: **4º, 5º y 6º grado** del Centro Educativo Lucio V. Mansilla, en las horas de pareja pedagógica de **Literatura e Informática**

Recursos:

Humanos: Docentes de ambas áreas y alumnos.

Materiales:

- **Sala de Informática:** 12 computadoras (8 PC Pentium III, 8 mb de ram, con discos de 1Gb, 4 PC Celeron, 64mb de ram, con disco de 20Gb).
- Impresora Epson Stylus Color 400.
- Afiches, hojas A4, tizas de colores, lápices, fibras, marcadores, plasticola, cinta de papel, alfileres.
- Cámara digital, micrófono.
- Música.

Objetivos de la experiencia:

Generales:

- Mejorar la calidad de la enseñanza mediante el apoyo de los recursos informáticos.
- Utilizar la computadora como herramienta didáctica, integrándola a las demás áreas de conocimiento.
- Socializar las actividades realizadas por los alumnos.
- Experimentar otras maneras de expresarnos y comunicarnos.
- Fortalecer los vínculos afectivos, la solidaridad y el compañerismo a través del trabajo en equipo.

Específicos:

Literatura:

- Estimular la creatividad.
- Recordar y afianzar los conocimientos sobre la estructura narrativa literaria y los personajes en la ficción.
- Experimentar y crear ficción a través de otros lenguajes, en este caso el audiovisual.

Informática:

- Utilizar la computadora como recurso para el trabajo en el aula.
- Lograr una conducta autónoma, del alumno en la PC.
- Formar a los niños en el manejo de herramientas informáticas (Movie Maker, Grabadora de sonidos, Word).

Tecnológicos:

- Experimentar la utilización de una cámara digital y sus múltiples posibilidades como recurso creativo (planos, toma, movimiento de cámara, etc)

Descripción de las acciones realizadas:

Para realizar esta experiencia dividimos las actividades en tres etapas: en la *Primera* abordamos el texto narrativo literario y sus características, con la computadora como herramienta de trabajo en cada grado de un modo diferente; en la *Segunda* trabajamos la transposición de los cuentos del lenguaje escrito al lenguaje audiovisual con la computadora y sus herramientas como protagonistas y en la *Tercera* socializaremos las producciones audiovisuales exponiendo los trabajos a los compañeros. Si bien en la *Segunda Etapa* las actividades fueron las mismas en todos los

grados, las trabajamos por separado, cada grado desarrolló las actividades en sus espacios didácticos y con sus tiempos grupales particulares.

Primera etapa:

4° grado:

Actividad 1:

- ✓ Reconocimiento de los personajes y la secuencia narrativa:
· “Ordenamos un cuento”: se presentó al grupo un cuento desordenado en el procesador de textos Word. La consigna fue ordenar la historia con las funciones cortar y pegar. Luego realizamos actividades para reconocer los personajes (principales y secundarios) y sus características; y la estructura del texto narrativo literario (situación inicial, complicación, resolución, situación final) Finalmente, inventamos un título para el cuento (comprensión e interpretación lectora)

5° grado:

Actividad 1:

- ✓ Lectura en voz alta de UNA VEZ ME CONTARON (del cuento “El hombrecito verde y su pájaro” de Laura Devetach)

Una vez me contaron que alguien contó que el hombrecito verde de la casa verde del país verde, estaba leyendo un libro verde.

De pronto, toc-toc-toc, sonaron verdes golpes a la puerta verde.

El hombrecito verde abrió y se encontró con el hombrecito rojo que se puso más rojo y dijo:

- ¡Perdone! ...pa... parece que me equivoqué de cuento.

Y el hombrecito verde se quedó verdemente solo.

Y yo le escribí esta historia.

- ✓ Dialogamos sobre la historia para reconocer los personajes y la secuencia narrativa.
- ✓ Consigna de trabajo en la computadora: “Mediante las funciones buscar y reemplazar, del procesador de textos Word, transforma el siguiente texto, reemplazando las palabras “verde” y “rojo” por otros colores”
- ✓ Consigna de producción literaria: en grupos escribir la historia de “El hombrecito (color que elegiste)” en el procesador de textos Word a partir de la “Guía para escribir un cuento”

Nota: la “Guía para escribir un cuento” les permite a los alumnos ordenar la secuencia narrativa.

6° grado:

Actividad 1:

- ✓ Lectura en voz alta de UNA VEZ ME CONTARON (del cuento “El hombrecito verde y su pájaro” de Laura Devetach) a fin de reconocer los personajes, lugar y secuencia narrativa de forma oral; y utilizar este fragmento como texto disparador para producir un cuento en grupos.

Segunda etapa:

4°, 5° y 6° grado:

Actividad 2:

- ✓ Presentación del lenguaje audiovisual: en la computadora, miramos videos animados con la técnica de Stop Motion, dialogamos sobre esas historias y cómo suponían qué se hacían esos videos.

Actividad 3:

- ✓ En el procesador de textos Word realizamos la siguiente consigna de escritura: “En grupos de cuatro integrantes escribir una historia que tenga: UN personaje, UN problema, UNA solución. En la solución puede participar otro personaje: objeto, persona o animal”
- ✓ Proceso de postescritura: leemos la historia, definimos si nos gusta, controlamos la puntuación, ortografía, organización en párrafos y la secuencia narrativa.
- ✓ Imprimimos los cuentos.

Actividad 4:

- ✓ El video:
 - a. Guión: definimos las acciones que plasmaríamos en el video realizando un listado de acciones ordenadas cronológicamente.
 - b. Preproducción: determinamos el escenario, los personajes, los elementos que necesitamos para armar la historia en un audiovisual, qué elementos usaremos y organizamos la tarea grupal para realizar los dibujos, los efectos visuales y de movimientos; el escenario y la escenografía.
 - c. Rodaje: armamos nuestra historia para fotografiar y tomamos las imágenes con una cámara digital.
 - d. Postproducción:
 - Montaje de la historia: seleccionamos las imágenes definitivas para el video.
 - Edición: editamos las imágenes con sonido, música, títulos, créditos y publicación en el editor Movie Maker utilizando la técnica Stop Motion.

Tercera Etapa:

- ✓ Como cierre de la experiencia se realizará la exposición de los videos a los demás compañeros y docentes. En este momento los alumnos se encuentran realizando esta tercera etapa, cada grupo con su ritmo de trabajo, algunos más avanzados que otros, van exhibiendo la creación de sus producciones.

Resultados obtenidos:

Aunque la experiencia no está finalizada se aprecia en los alumnos mucho interés, participación con la actividad que están realizando, demuestran mucho entusiasmo y motivación y mucha ansiedad por ver terminados sus videos.

Dificultades en la realización de la experiencia:

La sala de computación posee computadoras sumamente obsoletas, con poca capacidad de memoria y que sólo poseen disqueteras, los videos se van realizando a medida que los alumnos obtienen las fotos, solo en dos máquinas que poseen Windows XP, para poder montar las imágenes en Movie Maker y editar el video. Otra dificultad es que sólo tenemos una cámara digital y un

micrófono, por lo que la tarea debe realizarse en grupos y demandará varias clases, más de las estimadas.

Valoración:

Creemos que al ser una actividad diferente y novedosa para los alumnos, la experiencia es muy positiva, los niños demuestran gran entusiasmo, compromiso, participación por la tarea que están realizando. También consideramos que es muy enriquecedora ya que aporta a los alumnos conocimientos sobre otro tipo de software y herramientas informáticas y multimediales, que no se habían utilizado hasta ahora. Queremos destacar su esfuerzo, ya que son niños que provienen de un sector de nuestra comunidad de bajos recursos económicos, y la mayoría de ellos utiliza las computadoras únicamente cuando están en la escuela.

Perspectiva futura:

Seguir integrando las tecnologías de la Información y comunicación, en la escuela. A fin de para mejorar y enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Bibliografía:

Colussi/López – “Aprendamos computación en el aula” –Edit. Comunicarte

Area Moreira Manuel (2005). “La Escuela Y La Sociedad De La Información” En: Nuevas tecnologías, globalización y migraciones Editorial OCTAEDRO, Barcelona, 2005.

Manuel Area Moreira (2009) “Capítulo 3 Los medios de enseñanza o materiales didácticos. Conceptualización y tipos” En: Introducción a la Tecnología Educativa. Manual electrónico. Universidad de la Laguna

Burbules, Nicholas y Callister, Thomas, (2001), Riesgos y Promesas de las Nuevas Tecnologías de la información, Granica, Barcelona.

Cabero Almenara, J. y Román Graván, P. (2005). “Aplicaciones de la perspectiva cognitiva en la enseñanza a través de redes telemáticas” En: acción pedagógica, N° 14 pp. 6-1

Jolibert, Josette. “Formar niños productores de textos” Chile. Ediciones Pedagógicas Chilenas S.A. 1994.

Devetach, Laura “El hombrecito verde y su pájaro” Bs. As. Ediciones Colihue. 1988.

Webgrafía:

¿Cómo hacer un video? <http://www.encuentro.gov.ar/Content.aspx?Id=2049>

Material audiovisual:

Taller “Animándose a animar” - Producciones PuenteArte