

Proyecto

“Quimera”

(microrrelatos en 360°)

Prof. Mariana Obregón

DNI: 23672796

Categoría: comprensión lectora en contextos de estudio

Profesores participantes:

Mónica V. Enrietti (Educación Plástica)

Valeria Larrart (TIC)

Fernando Scheaffer (Educación Musical)

Justificación:

El punto de partida del proyecto, fue la ciencia ficción, ya que atrapa desde lo que puede llegar a ser, cruzando lo científico con lo futurista.

El abordaje del género constituye una actividad didáctica muy fructífera, porque además del trabajo propio acerca del cuento, en cuanto a su estructura, sistema de los tiempos verbales, conectores... promueve interesantes intercambios reflexivos sobre otros contenidos. Estimula en el lector la imaginación, la inocencia y la emoción.

La idea es compartir este mundo imaginario y de ficción, ayudar a describirlo, para que puedan explorar su interior, tomando el desafío de escribir, aquello que sienten, aquello que les pasa creyendo siempre que existe la posibilidad de una realidad distinta.

Como se sabe, el mundo de hoy se encuentra atravesado por un avance de la ciencia y de la tecnología de tal envergadura que los hechos que hasta hace relativamente poco tiempo eran impensables, hoy se convierten en realidades concretas. (Esto lleva a cuestionar el tiempo de pertenencia de un cuento del género, como ocurre con Julio Verne, a quien vemos ya más como un visionario que como un autor de ciencia ficción).

Por ello es muy rico que los alumnos lean este tipo de textos y tengan la posibilidad de plasmar su imaginación y sus conocimientos en relatos propios.

La construcción de estos nuevos relatos, tan cercanos a lenguajes que conviven con los niños de hoy, no pueden quedar excluidos de la escuela. Por el contrario, deben ser aliados para lograr en ellos mejores maneras de expresarse, otras formas de narrar y contar sus ideas.

Este proyecto busca inspirar a los niños y niñas en nuevas formas de mirar y contar. Relatos no lineales, tecnológicos, futuristas y convergentes que se engloban en microrrelatos de ciencia ficción dentro de un universo multimedial en 360°.

A partir de la lectura de distintas obras literarias dentro del género de Ciencia Ficción, los alumnos escribieron cuentos. Seleccionaron uno y lo convirtieron en un guión cinematográfico. La historia elegida fue filmada con una cámara 360°, para ser visualizada con un casco de Realidad Virtual o en plataformas de video como Youtube 360°. Los protagonistas fueron los propios alumnos, como así también dispositivos de electrónica y robótica programados y diseñados por ellos.

La Realidad Virtual, vista desde este modo, marca la aparición de un nuevo paradigma narrativo, donde el mundo envolvente que otorga la tecnología 360, debe inspirar a los alumnos a pensar y construir historias no lineales, para que el espectador pueda construir su propia mirada y navegue en las profundidades de esa virtualidad, a través de un relato dinámico y sorprendente.

Desde el área de Educación Plástica las estrategias de potencialidad que nos brindan la

ciencia ficción y la utilización de nuevas tecnologías son una oportunidad única para el trabajo colaborativo, la participación y la interactividad. Éstos nos permiten modos de representación infinitos, creación de mundos y desarrollo de ambientes y personajes imaginados e imaginables tan ilimitados que trascienden nuestro presente para proponer subjetividades y nuevas formas de vida.

Objetivos

- Hacer de cada aula una colectividad de lectores y escritores en el marco de la cual los alumnos puedan desplegar sus propias posibilidades y avanzar como intérpretes y productores de textos.
- Involucrar a los alumnos en una amplia gama de situaciones de lectura y escritura que les permitan acceder a géneros con los que no han interactuado en el ciclo anterior.
- Brindar oportunidades para que los alumnos se desempeñen como escritores, es decir, para que puedan producir textos en función de propósitos valiosos para ellos, dirigiéndose tanto a destinatarios específicos y conocidos como general y desconocidos; disponer del tiempo necesario para planificar, escribir sucesivas versiones, re-planificar y revisar sus escritos.
- Convocar a los alumnos a comprometerse en situaciones de escritura que trascienden las paredes del aula o de la escuela.
- Contribuir a la formación de los alumnos como estudiantes, leyendo en clase textos informativos difíciles para ellos ofreciéndoles estrategias para abordarlos, ofreciéndoles oportunidades de desarrollar procesos sostenidos de escritura, aprendan a tomar nota, a resumir, a informar sobre lo que se ha estudiado, preparar y desarrollar exposiciones con el objeto de profundizar en el estudio de diversos contenidos.

4) Metodología

Desde el área de **Prácticas del Lenguaje** los estudiantes realizaron las siguientes actividades:

Comenzaron a trabajar a través de una conversación a fin de indagar saberes previos ¿qué es ciencia ficción? ¿qué conocen sobre el género?

Los alumnos leyeron cuentos acerca del género literario, de diferentes autores (ver Bibliografía). Buscaron y realizaron un resumen de la biografía de éstos, para poder conocer el contexto donde desarrolló su obra. De esta manera confrontaron con el momento histórico de la escritura. Indagaron acerca de las características del género y los diferentes temas que éste aborda. Finalmente en grupos escribieron su propio cuento. Entre los escritos los alumnos seleccionaron uno para convertirlo en un guión cinematográfico.

Se trabajó además, la historia de la ciencia ficción en el cine, su evolución en la narrativa y en la inclusión de tecnologías. Los alumnos realizaron una investigación sobre esto, comenzando por el inicio del cine mudo, hasta la actualidad. Atendieron sobre todo a las diferentes temáticas que se desarrollan, y su tratamiento técnico y visual, así como argumental.

Finalmente elaboraron un informe escrito sobre los contenidos investigados e hicieron una exposición oral para actores de la comunidad escolar. Los alumnos visitaron la muestra “Julio Verne, los límites de la imaginación”, que se presentó en la Fundación Telefónica. En el lugar observaron y participaron de un recorrido por la obra del autor, sus personajes, su mundo imaginario y sus conocimientos científicos aplicados a la literatura; todo esto a través de fotos, objetos, afiches sobre las obras llevadas al cine, libros, bitácoras, etc.

Posteriormente, leyeron fragmentos de algunas de sus obras y observaron trailers de las mismas llevadas al ámbito audiovisual, para poner en diálogo el aspecto visual con el literario.

5) Público destinatario

En este contexto escolar hemos trabajado con niños y niñas de 7mo. grado, es decir 12 años de edad, último año de escolaridad primaria común.

Debido a la complejidad del proyecto los roles fueron variados, pero en todo momento activos y comprometidos con las actividades propuestas. Éstos fueron surgiendo en las actividades áulicas de manera individual o grupal de forma voluntaria, espontánea por parte de los alumnos y alumnas, sin presión alguna por parte de las Profesoras intervinientes.

Roles: Investigadores, lectores, escritores, correctores literarios; guionistas, iluminadores, vestuaristas, escenógrafos, utileros, continuistas, pintores, actores, músicos, apuntadores, programadores, fotógrafos.

6) Evaluación

El proyecto Quimera, logró en los alumnos despertar un profundo interés tanto en la lectura como en la escritura de este género.

Demostró ser un acabado ejemplo de un proyecto transversal interdisciplinario o multidisciplinario. ¿Por qué? Porque abordó desde muchos aspectos una propuesta integrada donde el lenguaje, el arte y las tecnologías, reunieron en una producción audiovisual todos aquellos conocimientos que la escuela tradicional pretende fraccionar.

A través de este proyecto, se logró que los alumnos se interiorizaran acerca del género ciencia ficción, desde la literatura, las artes audiovisuales y las tecnologías.

Lograron realizar sus propios escritos literarios y expositivos, a través de la lectura y la investigación.

Cabe destacar la integración lograda a partir del trabajo colaborativo donde se compartieron responsabilidades, tareas, objetivos comunes y discusiones de trabajo.

Los alumnos asumieron la tarea con entusiasmo y compromiso, generándose un clima ameno y entusiasta, aportando cada uno desde sus propias aptitudes, lo mejor para lograr el objetivo final.

El proyecto concluyó con las siguientes producciones:

- Cuento: [Ale y sus criaturas robóticas](#)
- Película: [Ale y sus criaturas robóticas \(Versión para pantalla\)](#)
[Ale y sus criaturas robóticas \(Versión para casco de Realidad Virtual\)](#)
- [Backstage del proyecto.](#)
- [Creación de sonidos futuristas con computadoras.](#)
- Fotos y videos de los distintos momentos del proyecto:
 - [Creación de sonidos con la computadora](#)
 - [Investigación y lectura sobre el género](#)
 - [Visita a Muestra Julio Verne](#)
 - [Plástica](#)
 - [Tecnologías y TIC](#)
 - [Filmación](#)
 - [Feria Innova](#)
 - [Feria Nacional](#)
 - [Hub & Coffee](#)

7) Bibliografía

Diseño Curricular para el Segundo Ciclo de la Escuela Primaria /Educación General Básica, tomo II

Competencias de educación digital - PLANIED (Ministerio de Educación y deportes Presidencia de la Nación)

Arte y Ciencia Ficción: Estrategias de potencialidad es un proyecto de investigación

producido por La Capella – BCN Producció 2013 del Institut de Cultura de Barcelona.

Sobre la ciencia ficción: Asimov, Isaac. Buenos Aires, Sud

“Mi primer libro de Ciencia Ficción”: Antología de cuentos y relatos breves de los alumnos de la Ciudad producido por el Ministerio de Educación De Buenos Aires, Argentina.

“Cuentos Con-ciencia: la puerta secreta”: Producido por el Ministerio de Educación de Buenos Aires, Argentina.

“Robbie y otros relatos”: Asimov, Isaac. Buenos Aires, Vicens Vives.

“El bondi espacial. Textos reCreados en la ciencia ficción”: Barrantes, Guillermo. Buenos Aires, La estación. Mandioca.

Ferrero, José María (comp.). *Ciencia Ficción. Cuentos hispanoamericanos*. Huemul. Buenos Aires, 1993.

“Extraños mundos”, Producido y distribuido por el Ministerio de Educación, Serie Piedra Libre.

“El pozo de Tales: diario de un viaje del Nautilus”, producido por el Ministerio de Educación.

González Vargas, Benedicto. «**Hacia una definición del género de la Ciencia Ficción**». Puerto de Escape n.º 5. Septiembre de 2006.

Verne, Julio.-- Veinte mil leguas de viaje submarino. Santiago de Chile : Andrés Bello, 2000.

Verne, Julio -- Viaje al centro de la tierra.-- Buenos Aires : Gradifco, 2007.

Verne, Julio. -- De la tierra a la luna.--Biblioteca virtual universal.

<http://www.biblioteca.org.ar/libros/656256.pdf>