



12º ENCUENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN INFANTIL

*Ambientes que habilitan la experiencia de aprender
¿Cómo enseñar a las infancias hoy?*

3, 4 y 5 de Mayo 2019 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires

encuentro@omep.org.ar www.omep.org.ar



Título: “La máquina del tiempo”

Subtítulo: Escenarios lúdicos

Institución: Instituto Vocacional de Arte

Autoras:

- Melina Mercedes Fazio
- Adriana Vera Veiga Defrancesco
- María del Pilar Ovejero

Eje temático elegido: “ambientes que habilitan la posibilidad de aprender” y “múltiples lenguajes”.
“la participación y la voz de niños y niñas”

Antecedentes y contexto

Este proyecto se llevó a cabo en un jardín público de la Ciudad de Buenos Aires. Es una institución que desarrolla actividades desde la perspectiva de Educación por el Arte. Pensamos el aprendizaje como un proceso, el cual se construye en el hacer, explorando, probando, buscando, tocando... Para que se genere un verdadero aprendizaje debe haber apropiación, y desde la mirada de la educación por el arte, creemos que para que esto suceda es imprescindible transitar la experiencia, pasar por el cuerpo, darse el permiso y el tiempo para pensar y volver a pensar, para poder deconstruir y volver a construir. El entretejido de los distintos lenguajes artísticos que tiene lugar en

los espacios de exploración, permite que cada uno transite y se sumerja desde un lugar diferente, aprehendiendo a partir de su individualidad, para luego construir desde la grupalidad.

“El arte es enfocado como un medio al servicio del niño y no como un fin en sí mismo, muchos niños encuentran la posibilidad de manifestar una conducta acorde con lo que necesitan expresar. Para ello se utilizan todas las disciplinas artísticas a fin de que cada uno encuentre su camino personal de expresión auténtica”. (Documento Institucional. 1967).”

El pensar un proyecto, implica mirar y escuchar al grupo, detenerse, intercambiar con otros docentes, generar momentos de pensar junto a otros, planificar, permitiendo que surjan nuevos rumbos a partir de lo que va sucediendo en cada instancia. La diversidad de voces y miradas enriquecen el momento de la planificación, posibilitan que se dispere nuevas opciones, promueven otras lecturas o caminos por recorrer. Así se va construyendo el proyecto, observando lo que va sucediendo en el grupo y pensando a partir de sus necesidades.

Según el **Diseño Curricular para la Educación Inicial (Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Ministerio de Educación)**: *“La apreciación desde el Nivel Inicial permitirá a los niños ampliar su capacidad de percibir distintas imágenes, a la vez que enriquecer las propias realizaciones. Mediante su implementación se pretende que los alumnos desarrollen una mirada sensible y curiosa sobre el mundo que los rodea, comenzando a reconocer sus propias emociones frente a las imágenes que brinda el entorno natural y social.”*

Las capacitaciones docentes que pudimos realizar, algo que sucedió paralelamente al momento de pensar el proyecto, fueron otras instancias que enriquecieron la tarea. Visitamos REMIDA (Centro de reutilización creativa) donde “se promueve la idea de que los materiales de descarte son recursos valiosos”. Esta experiencia está destinada a docentes y estudiantes de Formación Inicial. Inspirado en la pedagogía Reggio Emilia, ofrece la exploración de diversos materiales, desarrollando un momento de intercambio entre docentes/ equipo de trabajo/ materiales/ Creación.

Al iniciar el año, también habíamos realizado una capacitación a cargo de compañerxs (Profesorxs de Teatro y de Nivel Inicial) de Nuestra Escuela llamada: “Una Ludoteca Posible”. Ambos fueron momentos de Reflexión, Creación y Encuentro con nuestra Tarea para todo el equipo,

y en especial para las docentes del taller de 4 un gran estímulo en lo que respecta al desarrollo de este proyecto.

Puntapié inicial: "La máquina del tiempo"

Antes “del antes” de la Máquina del tiempo, surgieron en las rondas conversaciones sobre el tiempo, el pasado, el presente, el futuro, los nacimientos. Así surgió la posible construcción de una máquina que nos llevara a posibles lugares imaginarios. Dialogando sobre el tiempo, pensamos en crear un dispositivo lúdico/ máquina que nos permitiera trasladarnos a diferentes espacios, los cuales habían surgido de las conversaciones y los juegos del grupo.

La idea fue tomando forma y construyéndose de la mano de las docentes y de las niñas y los niños. Escuchando, dando lugar a la palabra, observando lo que iba surgiendo en estos espacios para luego crear otros que posibiliten más, que permitan que cada unx desde su individualidad, se acerque a esos objetos de conocimiento dando luego lugar a la construcción grupal, a eso tan especial y maravilloso que se genera junto a otrxs. Diversidad de miradas y de palabras.

En varios momentos de ronda, como nombramos anteriormente surgen temas de conversación, los cuales son los emergentes que el grupo trae, “la trama que subyace”. De este modo la propuesta estuvo enmarcada en trabajar sobre lenguajes expresivos y propios del nivel, fusionándolos y entramándolos con los intereses propios de los niños y las niñas de 4 años.

Luego de planear, iniciamos el proyecto, enfocando el trabajo en las Artes Visuales. Para llegar a construir la máquina grupal pasamos por varios procesos de creación. Primero, los niños y las niñas dibujaron bocetos imaginándose la máquina, luego divididos en tres grupos hicieron maquetas en cartón y yeso. Todos estos intercambios de ideas llevaron a poder realizar finalmente nuestra máquina, la cual hicimos sobre una base de madera con ruedas para poderla trasladar en cada viaje. Realización de la máquina con objetos en desuso. Desde REMIDA, al finalizar la experiencia ofrecieron diversos tipos de materiales que cada Escuela y Equipo puede llevarse, todo este material fue utilizado para la creación de la Máquina y de los Escenarios de juego.

Anticipación, sorpresa, sensaciones y sentires, nuevas ideas, nuevos juegos, reflexiones, intercambios, palabras, poesía, imágenes, construcciones, trazos; son algunas de las cosas que estos espacios fueron generando.

“La posibilidad de construir símbolos y representaciones nos ha permitido establecer acuerdos para asociarnos a una misma realidad, basada en la transmisión del conocimiento mediante la experiencia.” (El juego Simbólico, Javier Abad Molina, Angeles Velasco. Edit Grao. España). Retomando esta idea de “Juego Simbólico” y de observar jugar a lxs niñxs, la construcción de la Máquina fue creciendo en materiales y objetos “no” convencionales. Tubos de plástico fueron turbinas, tapas de gaseosa botones para encender y apagar la máquina, esferas de tergopol sirvieron de luces para iluminarnos.

Estas son algunas palabras que fueron diciendo lxs niñxs mientras construíamos la máquina:

“hay un botón para activar el país de los colores”,
“antenas que hacen que los satélites funcionen”,
“con el botón rojo se enciende el fuego para que la máquina vuele”,
“nos hacemos invisibles con la máquina y cuando vienen los enemigos no nos encuentran”,
“con este botón vamos al espacio exterior”,
“tiene resortes para saltar al cielo”,
“se puede sacar fotos a los monstruos de la oscuridad, así sonríen y se van corriendo”,
“esta es una bola que se come a los adultos”,
“los palitos hacen que tires arco iris”,
“este tubo es para que entre viento y vuele la turbina”,
“hay un resorte, por acá entra el viento para que no nos de calor y nos falte el aire”.

Una vez realizada la máquina, decidimos continuar ofreciendo la exploración y la profundización de la propuesta desde diversos Lenguajes.

Desde el taller de medios audiovisuales la idea fue acompañar y sumarse a esta propuesta, generándose un trabajo conjunto para pensar y construir los escenarios lúdicos y los “viajes”.

Uno de los lugares a los que viajarían era la "oscuridad", el mismo surgió a partir de las charlas que se dieron con los niños y las niñas en las rondas de inicio acerca del miedo a la oscuridad, lo desconocido, qué pasa cuando apagan la luz, qué aparece, qué desaparece.

La propuesta, entonces, consistió en acompañar al grupo en sus distintos viajes relacionados con la oscuridad y la luz, utilizando diversos recursos audiovisuales y transformando espacios conocidos por ellos. Como en todo viaje, los niños y las niñas fueron quienes tuvieron a su cargo el registro fotográfico de lo que allí suceda.

Uno de sus ejes principales que guió esta propuesta fue resignificar los espacios que para los niños y las niñas resultan cotidianos, que transitan y utilizan a diario. La idea se centró en transformarlos, convertirlos en "otro lugar", modificarlos desde distintas herramientas del mundo audiovisual, y de esta manera acercar y conectar a las niñas y los niños al mundo de las imágenes desde un lugar distinto al cotidiano. Trabajamos en base a la idea de las "instalaciones" pensándolas como *"un espacio de interacción simbólica, un lugar que permite, da acceso y sostiene el símbolo desde su configuración inicial, ya que, al igual que los artistas, los educadores son gestores de la intencionalidad, pero siendo conscientes de que su rol es proponer, y el de los niños disponer"*, que fueran *"no solo transitables, sino que además, ofrecían la posibilidad de ser transformadas"* (Javier Abad Molina y Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez).

Crear espacios. Espacios en donde confluyan distintos lenguajes artísticos. Espacios que habiliten, que se dejen explorar, recorrer, que permitan ir más allá. Espacios para que cada uno, a su tiempo, mire, escuche, toque, perciba y lo transforme. Espacios que generen, que den inicio, que permitan intercambios, distintas miradas para construir con otros.

Estos espacios de juego y exploración fueron pensados y armados por las docentes, y fueron disparadores de nuevos espacios a partir de lo que allí surgía. El poner el cuerpo, transitarlos, intercambiar opiniones y percepciones, crear juegos junto a otros, poner palabra en el momento o luego; permite construir aprendizajes, apropiarse de ellos.

Nos propusimos trabajar a partir de diversas dinámicas para relacionar a los niños y niñas con las imágenes desde un nuevo lugar, recortando realidades y creando nuevos mundos, visualizando distintos materiales. El juego y la creatividad, fueron el eje fundamental.

Despegando en la Máquina del Tiempo: Los Viajes

Incorporamos las herramientas de medios audiovisuales al proyecto que atravesaba el taller. Acompañado por la máquina del tiempo, el grupo inició sus viajes. El primer viaje fue guiado por la

linterna que cada niño y niña trajo al taller. Se preparó un espacio a oscuras para ser recorrido, explorado y descubierto, con telas colgando, acetatos de colores, distintos elementos que reflejaban luces de color, una cueva armada con estructura de caños de pvc. Los niños y las niñas recorrieron y se sorprendieron con el espacio transformado. Jugaron con las luces, transformaron su mirada a través de los acetatos, interactuaron entre ellxs iluminándose, jugando con sus sombras.

El segundo viaje se basó en una instalación audiovisual, la misma constaba de una proyección armada con diversas imágenes en movimiento, acompañadas de música de distintos estilos. Nos propusimos trabajar sobre la idea de que todo puede ser superficie de proyección, corriendo la mirada de la pantalla como única posibilidad en la cual quien mira tiene un rol pasivo, pensando las pantallas como algo que se puede transformar, que se puede mover e incluso modificar lo que estamos viendo, pensarnos incluso a nosotrxs mismxs como superficies de proyección. En este espacio los niños y las niñas se encontraron con distintos elementos posibles de ser convertidos en pantallas: globos blancos, telas, tules, láminas plásticas de distintas características y composición.

El tercer viaje tuvo como eje central las luces y las sombras. Colocamos para esto una tela blanda dividiendo el espacio en dos, y como fuente de luz utilizamos el retro proyector. Decidimos trabajar en dos grupos de 10 niños y niñas para que se pudiera aprovechar mejor el espacio, en un primer momento la propuesta fue de juego libre, de recorrer el espacio e investigar y jugar con sus propias sombras. Hablamos sobre lo que vemos, qué nos parece que es, cómo es. Luego utilizamos distintos elementos sobre el retro, como acetatos de colores, plásticos, lentejuelas, diapositivas, granos de arroz; con la idea de crear nuevas superficies con las cuales interactuar. Algunxs niñas y niños fueron generadores de sombras, y otrxs observadorxs. Crearon con el recurso del retroproyector nuevas superficies para interactuar, explorando y probando los distintos materiales ofrecidos, probando su opacidad, sus colores, texturas. ¿Qué pasa con la luz y la oscuridad? ¿Qué pasa con las sombras?

El cuarto viaje se centró en las sombras y las siluetas, detenernos a mirar y mirarnos, descubrir al otrx y poder dibujarlo. Cubrimos las paredes del taller azul con papel y utilizando como fuente de luz el proyector, los niños y niñas dibujaron con carbonilla las siluetas de los y las compañeras/os. En un segundo momento, proyectamos distintas imágenes con la idea de que puedan intervenir y también trabajar sobre ellas con sus trazos.

El último viaje a la oscuridad, fue al cuarto oscuro fotográfico. Allí trabajamos con una técnica experimental de la fotografía llamada “fotograma”. Con esta técnica los niños y las niñas pudieron crear imágenes sobre papel fotográfico utilizando distintos objetos opacos y también objetos translúcidos. Luego entre todos revelaremos el papel para ver las imágenes obtenidas.

En todos los viajes los niños y las niñas se mostraron muy activos, entusiasmados y comprometidos con las propuestas. Siempre estaban muy emocionados y expectantes por saber cuál sería el próximo viaje a la oscuridad. Las linternas funcionaron como un gran amuleto y ayuda para aquellos que estaban un poco más temerosos en un principio. En las rondas pudimos compartir los sentires y visiones sobre lo que habían experimentado.

Este proyecto también estuvo atravesado por otros lenguajes. Desde la literatura, trabajamos con el Libro “Geografía de Máquinas” (Fito Holloway, edit Ojoreja) libros sobre Da Vinci sobre su investigación y realización en la Máquina de Volar y enciclopedias que las Familias fueron compartiendo. Fue interesante que a partir de observar las ilustraciones del libro “Geografía de Máquinas”, las niñas y los niños iban relatando y leyendo lo que observaban, lo cual habilitó la creación de nuevas máquinas a partir de sus relatos. Estos se tradujeron en momentos de juego en los escenarios lúdicos, donde podíamos escucharlos retomar lo leído (y creado) juntos.

Desde el Área de Teatro, cada año, nos visitan estudiantes del IUNA del profesorado de Teatro. Durante un tiempo, dos estudiantes, observaron las instancias de juego y el trabajo sobre el proyecto.

En el momento de realizar sus prácticas decidieron trabajar con el Libro “Geografía de Máquinas” invitando a los niños a viajar a las Estaciones del año, así visitaron el “País de la Primavera” y el “País del invierno”. En estos escenarios de juego teatral, dispusieron de varios elementos: tachos de luz, flores, abrigos, sombreros, “aguas” de papel celofan, etc. La experiencia fue muy rica para el grupo de taller de 4, porque el juego se amplió, pudiendo compartirlo también con otros docentes, y a la vez explorar el juego desde la dinámica teatral.

Desde el Área de Títeres, finalizando el trabajo en la experiencia de trabajo Audiovisual, les propusimos realizar sus “Cajas de la Oscuridad”, retomando la idea del Teatro Lambe Lambe. Estas Cajas, fueron dispositivos creados con cajas de cartón, elementos de cotillón, micro juguetes y linternas. Las Familias colaboraron aportando material, trayendo pequeños juguetes. Cada niño creó

su caja pintando, seleccionando objetos y creando “mini” escenografías dentro de la caja. Luego de la instancia de realización invitamos a lxs niñxs de otros talleres a visitar y observar sus “Micromundos”.

El grupo transitó gran parte de su taller de 4 atravesando y sumergiéndose en los distintos destinos que la “Máquina” les fue ofreciendo; y a partir de ellos fueron construyendo y afianzando vínculos, consolidando grupalidad, incorporando y apropiándose de conocimientos y aprendizajes.

Un gran viaje emprendido tanto por las niñas, los niños, las docentes y las familias.

Bibliografía:

- Diseño Curricular para la Educación Inicial (Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Ministerio de Educación)
- El juego Simbólico, *Javier Abad Molina, Angeles Velasco. Barcelona, Editorial Graó, 2011*
- El espacio expandido, *Rodrigo Alonso. Publicado en: art.es, 6-7, Madrid, noviembre 2004/febrero 2005.*
- *Instalaciones El espacio resemantizado (Ana Claudia Garcia), en Territorios Audiovisuales, La Ferla, Jorge y Reynal, Sofía (compiladores), Buenos Aires, 2011.*
- *Fernández, A.: “La inteligencia atrapada” Ed. Nueva Visión, 1987*
- *Read, H.: “Educación por el Arte” Paidós, 1996*
- *Calmels, D.: “Fugas. El fin del cuerpo en los comienzos del milenio” Ed. Biblos, 2013*
- *Tonucci, F.: “Con ojos de maestro” Troquel Educación, 1995*
- *Documento Institucional. Instituto Vocacional de arte. Sara Bianchi. Ariel Bufano. Beatriz Bufano. 1967.*