

Proyecto-Cine
De espectadores a cineastas
2021-2022

Profesoras adscriptas
Belén Sánchez Duré y Alejandra Zimmer Roland

Ficha técnica

Nivel educativo: 1º y 2º de Ciclo Básico, Educación Secundaria

Institución: Colegio J. F. Kennedy, Montevideo

Áreas que integran el proyecto: Idioma Español, Historia, Educación Sonora, Educación Visual y Plástica, Inglés, Educación Física, Biología, Portugués, Teatro e Informática.

Participantes:

Dirección: Anna Rosselli

Adscriptas: Belén Sánchez Duré, Alejandra Zimmer Roland y Mariana Santurio.

Profesores: Eleonora Peluffo, Sofía Sánchez, Camila Pozzo, Pedro Polhman, Agustina Murias, Gabriela Agazzi, Daniela Franco, Margarita Lamaisson, Cecilia Oiz, Germán Moreira, Laura Etcheverry, Raquel Blatt, Paola Venditto, Elías Pereira, Sandra Simón, Bettina Martínez, Gabriel Deli, Mónica Brandimarti, Susana Balbier.

Recreadores: Santiago Pérez y Agustín Ibarburu

Funcionarios: Julio Rosas.

Autoría del relato de la experiencia: Prof. Belén Sánchez Duré y Prof. Alejandra Zimmer Roland

Contacto: bsanchezdure@gmail.com, alejandrazimmer@gmail.com

Resumen

En el presente documento se pretende relatar una experiencia educativa realizada en 1º y 2º año de Ciclo Básico del Colegio J. F. Kennedy, ideada a mediados de junio del 2021 en virtualidad y pensando en el posible (y ansiado) reintegro a la presencialidad.

Como adscriptas de los respectivos niveles, teníamos la alegría y la certeza de lo beneficioso que iba a ser para los estudiantes volver al colegio, pero también la preocupación por lo que la vuelta en sí misma iba a significar. Distintos obstáculos y escenarios complejos se presentarían en relación a los procesos académicos, emocionales y sociales que habían sido interrumpidos por la virtualidad. Por este motivo comenzamos a pensar juntas que la vuelta a la presencialidad no era solamente «volver» a secas, sino que era fundamental planear el cómo hacerlo: la vuelta había que prepararla.

Lo primero que entendimos fue la necesidad de relacionar lo académico con lo lúdico. También lo imprescindible de que los estudiantes se apropiaran nuevamente del espacio, del colegio. Y entre muchas idas y vueltas, de repente nos imaginamos a todo primer y segundo año de liceo compartiendo una noche de cine en el colegio, como el resultado de todo un trabajo semestral y de esfuerzo colaborativo, un momento de disfrute sobre sus propias creaciones. Así surgió *Proyecto-Cine* y su gran evento final: «*los Kennedy Awards*».

En este documento se presentarán las distintas etapas en las que fue elaborado *Proyecto-Cine*, desde la motivación de la ideación hasta la estructura y su ejecución, así como un relato del evento en donde se cerró y celebró dicho proyecto. También se compartirán testimonios de alumnos y docentes.

Introducción

Proyecto-Cine consistió en la elaboración y realización de un cortometraje (de dos minutos de duración, aproximadamente) por cada grupo de Taller de Idioma Español, integrados por mitades de grupo de cada nivel. En total participaron doce subgrupos compuestos por 10 o 12 integrantes cada uno siendo un total de 12 cortos de ficción. La propuesta se llevó a cabo en un trabajo coordinado entre las diferentes asignaturas, finalizando con la actividad de cierre de una noche de cine en el colegio, conocida como *los Kennedy Awards*.

El tema disparador para la ideación de los mismos rondó en torno al concepto *encuentro*, temática propuesta por los docentes en consonancia con lo que se estaba viviendo. El mismo unía los diferentes trabajos para luego diferenciarse en estilos, enfoques y creatividad, marcando así la identidad de cada equipo.

El proyecto se planificó en cinco etapas lo cual implicó, según los objetivos planteados para cada una, que los docentes se sumaran desde sus respectivas áreas de trabajo para dedicarse a esa fase respectiva. Esta organización permitió a la adscripción cubrir e interrelacionar el trabajo de todo el cuerpo docente, de manera de encauzar el trabajo específico de cada asignatura en un contenido más amplio volcado a la elaboración del trabajo anual en conjunto. Además, desde un principio, tanto nosotras como la dirección y el cuerpo docente, tuvimos la convicción de que el cine, o el lenguaje audiovisual, nos abría muchas puertas en diferentes direcciones puesto que este campo, como expresa Mónica Ramos Alonso (2021, p. 1):

No es solo entretenimiento, sino que también tiene valor pedagógico. Se puede utilizar el cine como un recurso didáctico más de la enseñanza de las áreas curriculares. Para poder ver cine y entenderlo, hay que educar la mirada. Es ahí donde entran en juego los docentes: la enseñanza del lenguaje audiovisual desde el área de Educación Artística.

En este sentido, *Proyecto-Cine* se constituyó como una experiencia interdisciplinaria que implicó un amplio trabajo colaborativo de adscripción y del equipo docente, así como una gran ventana investigativa para los educadores y la invitación de talleristas expertos para ilustrar a alumnos y profesores. A lo largo de su desarrollo se fue tejiendo un vasto telar inventivo, de intercambios de ideas sustentado en el aporte teórico que todas las partes sumaron para su concreción.

A su vez, el rol de adscripción fue clave por convertirse en el nexo de unión entre todos los participantes, centralizando y comunicando los avances del proyecto. Del mismo modo, por generar las instancias necesarias de trabajo, planificación y coordinación, así como la comunicación entre las partes cada vez que culminaba una etapa y se pasaba a la siguiente. Al mismo tiempo fue, junto a Dirección, el equipo que organizó y acondicionó el evento final de cierre.

Presentación narrativa de la experiencia

Ideación

Proyecto-Cine surgió en el 2021 ante la ilusión de volver a ver a todos los estudiantes y docentes juntos en un mismo espacio, compartiendo y disfrutando en comunidad, luego de pasar una larga etapa en nuestras casas por el covid-19. La idea de pensarnos a todos disfrutando de «una noche de cine en el colegio» despertó la formulación de un proyecto interdisciplinar vasto y ambicioso (si pensamos en los tiempos cronológicos reales con los que contábamos), en donde todas las asignaturas pudieran pensarse como un todo, a fin de concretar un objetivo en común. Para esto, nos amparamos de los estudios y los marcos educativos que promueven el aprendizaje interdisciplinar, y por interdisciplinariedad entendemos «una cierta razón de unidad, de relaciones y de acciones recíprocas, de interpenetraciones entre diversas ramas del saber.» (S. N. Smirnov, citado en Apostel [1982, p. 53]).

Precisamente, y como expresa G. Gusdorf (1982), los profesores de nuestra época deben empezar a renunciar a sus particularismos para encontrar «la restauración de las significaciones humanas del conocimiento» (citado en Apostel [1982, p. 52]), lo que implica evocar un horizonte global del conocimiento. De esta forma, la interdisciplinariedad les dio la oportunidad a los educadores de salir de sus propios horizontes para ir, teórica y físicamente, al *encuentro* de los otros.

Objetivos:

- Desafiar y estimular la investigación docente tanto en contenidos como en propuestas didácticas para sus propios planes y prácticas dentro del aula.
- Reforzar y reconectar diferentes lenguajes a través de la secuenciación y gradación de estadios de metacognición.¹
- Impulsar la integración generacional e intergeneracional de los grados de 1º y 2º año de liceo.
- Vivenciar una experiencia de impacto positivo para la comunidad educativa.

¹ Por *estadios de metacognición* nos referimos al «conocimiento de los procesos cognitivos y a la regulación y organización de los mismos» (Bara, 2001, p. 68).

Etapa 1. Lanzamiento

La primera etapa de *Proyecto-Cine* comenzó con *El lanzamiento*, actividad sorpresa propuesta en la segunda semana de presencialidad a los estudiantes.

La semana previa al lanzamiento, los docentes de Inglés e Informática diseñaron diferentes afiches promocionales para generar expectativa acerca de un futuro evento cinematográfico. El día del lanzamiento oficial se le entregó a primera hora a cada estudiante un «ticket-entrada» de cine en donde se les pedía su presencia en un salón multiuso a una determinada hora. Se jugó toda la mañana con la idea de que no podían perder la entrada hasta el evento porque, de llegar a la puerta y no tenerla, no podrían entrar. Hubo misterio y alegría a lo largo de la jornada por no saber lo que estaba por acontecer.

Al abrirse las puertas del multiuso, los estudiantes se encontraron con que el espacio estaba ambientado como si fuera una sala de cine y con los recreadores del Departamento de Recreación que, disfrazados de acomodadores de cine y bromeando con los personajes, les hacían chistes, cortaban sus entradas e indicaban los asientos en el espacio con linternas.

En este lanzamiento, las adscriptas, junto con los profesores y la directora, presentaron la consigna, los objetivos y las etapas de *Proyecto-Cine* a los estudiantes. Esta actividad culminó con juegos de competencia en temáticas audiovisuales realizadas por el Departamento de Recreación. El objetivo de este lanzamiento fue motivar a los estudiantes en la labor desde un lugar más lúdico y dinámico.

Con el proyecto en marcha, la etapa 1 consistió en la ideación de los cortos en torno al tema y concepto disparador «*encuentro*». Las asignaturas que llevaron adelante esta etapa fueron Idioma Español e Historia y en estos espacios de aula, se elaboró la discusión y la escucha de las distintas ideas que iban surgiendo para el armado de un guion. En Portugués utilizaron esta primera etapa para mirar muchos cortos como ejemplos de formato y como herramienta de inspiración para sus propios trabajos.

Asignaturas: Inglés, Informática, Idioma Español, Historia, Portugués.

Otros: Departamento de Recreación, Dirección, Adscripción.

Duración: Un mes (agosto).

Objetivos:

- Motivar a los estudiantes sobre la idea propuesta a través de diferentes estímulos y actividades.
- Familiarizarse con el producto que deberían entregar a través de la ejemplificación con modelos.
- Habilitar el espacio de intercambio para empezar a fomentar la identidad grupal a través de la estructuración y argumentación del cortometraje.

Etapa 2. Lenguaje escrito

Una vez decidida la idea de cada cortometraje, en el aula de Idioma Español los estudiantes empezaron a realizar la escritura. Para ello, contaron con un Taller específico del profesor de audiovisual Elías Pereira, que les presentó la herramienta informática de Celt-X, un programa informático específico de escritura de guiones cinematográficos. En esta etapa los estudiantes, guiados por sus profesoras de Idioma Español, estudiaron las partes que estructuran el género del guion y llevaron adelante la labor de escribir sus propias historias en este formato. Fue un arduo trabajo que implicó tiempo, dedicación y revisión así como investigación y práctica sobre este género.

Asignatura: Idioma Español.

Otros: Lenguaje, Comunicación y Medios Audiovisuales, Adscripción.

Duración: Dos meses (setiembre-octubre).

Objetivos:

- Investigar y estudiar distintos modelos literarios de guiones cinematográficos.
- Elaborar la escritura de los guiones cinematográficos.
- Incorporar herramientas informáticas para la elaboración escritural.

Etapa 3. Lenguaje visual y musical

La etapa 3 inició una vez concluida la escritura de los guiones. Los estudiantes se enfrentaron al desafío de plasmar lo escrito en lenguaje visual, acompañándolo de los efectos sonoros precisos y banda sonora para cada escena pensada. Por estudio y selección de banda sonora nos referimos a descifrar la importancia y lo

imprescindible del sustento musical al querer transmitir una historia, o como mejor expresan Estrella Martínez y Rosario Segura (2013), «la música condiciona, de alguna manera, la actitud del espectador frente al contenido ofrecido por un medio audiovisual, y por tanto, determina la comprensión del mensaje» (p. 151).

Este pasaje permite elevarse a un siguiente nivel y es imaginar la historia desde la visión-cámara, lo que implica un pasaje en planos a través del formato de Storyboard, modelo que incorpora el lenguaje visual y las acotaciones sonoras. Por storyboard nos referimos al recurso gráfico que secuencia y ordena visualmente la producción audiovisual. De hecho, y como expresa Jacqueline Sánchez, el storyboard es una excelente herramienta creativa debido a que «simboliza un puente entre lo escrito (el guion) y lo audiovisual (el plano), facilita la captación del lenguaje audiovisual (vídeo + sonido), evita cometer posibles errores no previstos en el guion, ya sea en el texto o en la elección de los planos de cámara, y permite el desarrollo de la creatividad» (2011, p. 111).

Educación Visual y Plástica y Educación Sonora fueron las asignaturas en las que se realizó este abordaje, en coordinación constante con el docente de audiovisual Elías Pereira.

Asignaturas: Educación Visual y Educación Sonora.

Otros: Lenguaje, Comunicación y Medios Audiovisuales, Adscripción.

Duración: 1 mes (fines de octubre, principios de noviembre).

Objetivos:

- Investigar y estudiar el lenguaje del storyboard.
- Teorizar acerca del rol musical a través de distintos ejemplos audiovisuales.
- Dibujar las escenas dentro del formato del Storyboard.
- Seleccionar banda sonora y efectos sonoros para cada escena.

Etapa 4: Lenguaje audiovisual (filmación y edición)

Previo al momento de la filmación, los estudiantes debieron preparar todos los elementos que necesitarían para armar sus escenografías, efectos especiales, vestuario y maquillaje, siempre teniendo en cuenta los espacios que usarían para esta

actividad. Para esto contaron con el aula de Portugués en donde, practicando la oralidad de la lengua, llevaron adelante dicha organización.

Para preparar el día de filmación se llevó adelante un Taller de Cámara a cargo del profesor de audiovisual Elías Pereira, y otro de actuación a cargo de la docente de Teatro, Paola Venditto. En este último caso se realizó un trabajo personalizado con cada equipo de acuerdo a la idea plasmada en los guiones y a los roles que los estudiantes se habían adjudicado en cada grupo. No todos actuaban, sino que contábamos con directores, editores, maquilladores, etc. A su vez, contaron con el espacio de Biología y Educación Física para ensayar la actuación desde la importancia del lenguaje corporal en consonancia con la temática del curso del momento (sistema del aparato locomotor).

Luego de todos estos aprontes, se dio paso al día de filmación. Para ello, se pudieron utilizar espacios tanto en el interior del Colegio como en el exterior (domicilios o espacios públicos) y en diferentes momentos del día. Dadas estas particularidades se debió organizar para cada equipo un plan especial de filmación ya que cada uno variaba considerablemente de acuerdo a la historia ideada. Dado que la filmación coincidió con el período de actividades finales de los cursos, se implementó dentro del cronograma de estas, días específicos para la realización de la filmación y, posteriormente, para la edición que se dispuso en la siguiente etapa (tener en cuenta que todas las asignaturas que formaron parte utilizaron igualmente este proyecto dentro de sus consignas de Actividades Finales).

En el día de filmación los estudiantes trabajaron permanentemente con los materiales realizados hasta el momento: guion cinematográfico y storyboard.

Con el producto en bruto de la filmación, los estudiantes se abocaron al trabajo de edición gracias a la guía de las docentes de Informática, Cecilia Oiz, Mónica Brandimarti y Susana Balbier y del profesor de audiovisual, Elías Pereira, este último brindando un Taller específico de Edición en el cual trabajaron con el programa de *Openshot*. En el aula de informática se continuaron brindando herramientas técnicas para llevar adelante esta tarea.

Asignaturas: Portugués, Teatro, Educación Física, Biología e Informática.

Otros: Lenguaje, Comunicación y Medios Audiovisuales, Adscripción.

Duración: 1 mes (noviembre)

Objetivos:

- Afianzar el trabajo colaborativo ya propuesto desde la etapa 1.
- Organizar el día de filmación y recolectar los materiales necesarios para el mismo.
- Ensayar la actuación y memorizar los guiones.
- Integrar los últimos procedimientos como parte de las actividades finales de las asignaturas comprometidas.
- Filmar el cortometraje
- Editar el cortometraje.

Etapa 5: Evaluación y celebración - Kennedy Awards

Finalmente llegó el gran evento de presentación y premiación de los cortometrajes de ficción en los cuales habían trabajado arduamente los estudiantes de primer y segundo año.

El evento de premiación, mejor conocido como «*los Kennedy Awards*» consistió en una noche de cine en el Colegio donde se proyectaron los doce cortos, donde se nominó a cada uno de ellos a diferentes categorías diseñadas por Adscripción y se los premió con una estatuilla grabada con la nominación correspondiente. El *Proyecto-Cine* se cerraba volviendo a la idea original de la cual había surgido todo el camino de trabajo realizado a lo largo de los meses previos: encontrar a los estudiantes y profesores en una noche de cine en el Colegio.

Desde Inglés se realizó el backstage de toda la producción fílmica. Así fue que los estudiantes idearon la presentación de los diferentes protagonistas a partir del formato de *Interview en inglés*. En ellas se entrevistaba a los actores, directores y diferentes roles que estuvieron en juego a lo largo de todo el trabajo. Estas *interviews* fueron proyectadas en esta noche de gala y se promovió el acceso a través de una serie de afiches en los cuales, escaneando un código QR, se podía ingresar a esta producción detrás de cámaras.

En Educación Visual se trabajó en el diseño de *banners* promocionales de cada cortometraje, composiciones que también fueron exhibidas en esta gala final. Para

esto, los estudiantes investigaron sobre diseño gráfico digital, marketing y comunicación visual específica del lenguaje en salas de cine.

Con toda esta preparación por parte de educadores y estudiantes se llegó al día tan esperado. El patio del colegio fue ambientado e inspirado en «*The Oscars*» gracias a la labor de Adscripción y de Julio Rosa, encargado de Mantenimiento.

Los estudiantes, grandes protagonistas del evento, ingresaron por la alfombra roja y fueron recibidos por músicos que ambientaban el evento con violines y saxos. Se invitó a todo el cuerpo docente a participar y disfrutar de este hermoso cierre en el cual se proyectaron los cortos, las *interviews* y un video sorpresa elaborado por Adscripción del registro fotográfico de todas las etapas transitadas.

Desde el Departamento de Recreación se trabajó en la puesta en escena del presentador del evento que articulaba, a través de juegos y chistes, las decisiones del jurado (integrado por diferentes docentes y funcionarios de la institución), y el anuncio de las nominaciones, los ganadores y la entrega de las respectivas estatuillas.

¡Pop, cine, música y más! En los *Kennedy-Awards* se respiró emoción, entusiasmo y alegría acumulada y compartida. De esta forma, *Proyecto-Cine* culminaba con una verdadera celebración en donde se valoró y evaluó el trabajo de meses y en donde los estudiantes pudieron compartir sus propias creaciones y disfrutar la de los demás. Este evento nocturno tenía como objetivo, reunir en un mismo momento y lugar el trabajo de meses pero, por otro lado, celebrar la alegría de crear, investigar, intercambiar, de volver al colegio y ser parte: de estar plena y nuevamente juntos.

Asignaturas: Todas

Otros: Dirección, Adscripción, Departamento de Recreación y Mantenimiento.

Duración: Una noche (penúltimo día de clases de diciembre)

Objetivos:

- Evaluar a través de premiaciones y distintas categorías el trabajo realizado.
- Disfrutar de un momento de encuentro y celebración institucional.
- Impulsar la integración generacional e intergeneracional de los grados de 1º y 2º año de liceo.
- Vivenciar un evento de impacto positivo para la comunidad educativa.

Palabras de los participantes

Inserción del proyecto en los programas de clase

La banda sonora es uno de los elementos más destacados de un audiovisual ya que acompaña, complementa y mejora el producto. De hecho, lo que más recordamos de muchas grandes películas o productos comerciales pasados unos años es su música. Por esto, Proyecto-Cine lo vinculamos a los cursos desde el punto de vista del reconocimiento auditivo y análisis de los efectos de sonidos o composiciones completas seleccionadas, teniendo en cuenta de que en pocos minutos debemos llevar al espectador allí donde queremos y es importante adaptarse a la sensación que queremos que transmita un producto, es decir, las bandas sonoras «sonorizan» las imágenes y con ello se consigue transmitir al espectador el paisaje sonoro que da credibilidad a una escena. Este pasaje cognitivo para los estudiantes es un trabajo sumamente interesante, así como desafiante y motivador. (Camila Pozzo, profesora de Educación Sonora)

Desde Educación Visual y Plástica, se acompañó el proceso tanto en la instancia de ideación de guiones, como en la creación de afiches publicitarios de cada corto. Estas propuestas fueron una oportunidad para profundizar en los siguientes aspectos trabajados en torno a la comunicación visual: el boceto como proceso de pensamiento; la imagen secuenciada -incorporando la cuestión del tiempo en las representaciones-; los códigos visuales del storyboard; relación entre texto e imagen; relevancia de la forma, el color y la tipografía en la composición; lo connotado en la lectura de imágenes y las estrategias técnicas de resolución. En cuanto a las instancias de evaluación, se pudo acompañar y guiar -las decisiones que tuvo que tomar cada equipo- en diversas mesas de intercambio a modo de «consultas de pre-entrega», en la que los estudiantes presentaban sus avances y construían junto a la docente. Además, los afiches se consolidaron como parte de la segunda evaluación semestral. (Sofía Sánchez, profesora de Educación Visual)

«Para los docentes, Proyecto-Cine fue una instancia de aprendizaje, de buscar posibilidades de enseñanza de contenidos y estrategias didácticas que estimularan a los estudiantes para llevar el proyecto adelante. Se incomodaron, se acomodaron, estudiaron, aprendieron, se divirtieron y fueron principalmente guías. Y por último, para aquellos que acompañamos el proceso desde fuera del aula, fue sumamente enriquecedor verlos a todos motivados, contagiando entusiasmo, y nos dio la

*posibilidad de aprender juntos una nueva forma de vivir la institución educativa.
(Mariana Santurio, Coordinadora de Adscripción)*

En mi caso particular, participé realizando algunos talleres referidos principalmente a los aspectos más técnicos del cine como pueden serlo la planificación y uso de la cámara o la edición de video. En estos talleres tuve la ocasión de trabajar con los estudiantes en una dinámica motivada únicamente por el deseo por aprender y hacer. Realizar cortometrajes -ya sea de ficción o documentales- es algo que requiere en la inmensa mayoría de los casos el trabajo de un equipo en el que se dividen las responsabilidades y se brinda la oportunidad para que cada uno aporte concentrándose en lo que más le interesa o en aquello para lo que tiene mayor facilidad. Considero que dicha oportunidad es de gran valor, en especial en el contexto en el que surgió, y en ella radica en buena medida la importancia de este proyecto. (Elías Pereira, profesor de Audiovisual e Idioma Español)

Más que un proyecto interdisciplinario...

Después de los meses de aislamiento en la pandemia surge Proyecto-Cine, una forma de trabajo que convirtió a los estudiantes en participantes activos, que a través de la experiencia y el hacer fueron resolviendo los desafíos que esta propuesta les presentaba. En la construcción de conocimiento, entre alumnos y docentes y desde su entorno cotidiano, los estudiantes se motivaron, se sintieron desafiados, desarrollaron la creatividad, el trabajo colaborativo, intercambiaron ideas, tomaron decisiones y usaron de forma diferente las tecnologías. El «encuentro» los encontró trabajando y disfrutando al mismo tiempo, aprendiendo con sus profesores y entre ellos, fortaleciendo su autonomía y sobre todo su autoestima. (Mariana Santurio, coordinadora de Adscripción)

Por definición, «encuentro» significa «coincidir en un punto dos o más cosas». Eso fue para mí el proyecto de creación de cortos: coincidencia de tiempos y espacios que nos animó a dejar atrás el aislamiento impuesto por la pandemia; proyecto que recibimos y abrazamos con entusiasmo; proyecto que nos dio la oportunidad de conocer, experimentar nuevas formas de acompañar, colaborar, enseñar, divertirnos, disfrutar, aprender. La conversación fue, sin duda, la piedra angular de cada instancia del proceso, la que nos permitió distanciarnos de aquello que hacemos habitualmente; objetivarlo, analizarlo, proponer alternativas de enseñanza de contenidos y sorprendernos de cómo esta generación los transformó en conocimientos para desplegar su actividad creadora y que, como dice Vigotsky, es la

que permite que las personas se proyecten hacia el futuro y modifiquen su presente. En suma, una experiencia desarrolladora que, estoy convencida, nos ha robustecido profesional, y humanamente. (Eleonora Peluffo, profesora de Idioma Español)

Resulta interesante visualizar las habilidades sociales y emocionales implicadas en simultáneo al trabajo en torno a las especificidades de la asignatura. Es así que los estudiantes tuvieron que superar el desafío de sostener en el tiempo un intercambio grupal, que implicó una actitud activa y comprometida de cada uno de ellos. Con respecto a la labor docente, considero que este tipo de proyectos no solo arrojan sentido sobre nuestro quehacer, sino que «naturalizan» los intercambios de evaluación. (Sofía Sánchez, profesora de Educación Visual y Plástica)

El proyecto de cine ha sido una de las experiencias más estimulantes que me ha tocado vivir en el Colegio Kennedy. Tanto para alumnos como para docentes supuso planificar, colaborar, distribuir responsabilidades, aprender y, no menos importante, disfrutar. (Elías Pereira, profesor de Audiovisual e Idioma Español)

En ojos de los cineastas...

Me gustó mucho esta experiencia, me parece que nos dio mucha diversión en estas semanas de parciales en las que tuvimos mucho estrés. Estuvo bueno trabajar en equipo y más después de no haberlo hecho durante meses en zoom. También fue una linda experiencia actuar y grabar. Creo que muchos coinciden conmigo con que fue una gran idea. Estaría bueno que muchos otros estudiantes pudieran vivir esta experiencia. (Guillermina)

A mí me gustó que nos hayan dado la opción (dentro del tema) de hacerlo como quisiéramos, me gustó mucho los Kennedy Awards, la cantidad de tiempo que nos dieron para cada etapa, y que nos hayan dejado salir del liceo para grabar. (Emilia)

En mi opinión, la filmación fue la mejor etapa. Si bien al principio no estábamos organizados, luego pudimos realizar las escenas en orden. Al filmar, todos estábamos como «profesionales», es decir, nos tomamos las escenas muy en serio lo que ayudó a hacerlo más rápido y a no distraernos, porque todos queríamos que saliera bien. (Carla)

La experiencia que tuve en este proyecto es buena. Yo hacía de la cajera que se asustaba cuando llegaba el ladrón. A su vez, ayudé a preparar los escenarios y a recolectar los materiales de la escena del multiuso. También me gustó que pude

visitar lugares del colegio que nunca había visto por dentro, como la sala de profesores y la fotocopidora. Fue muy divertido. (Agustina)

Hay muchas cosas a tener en cuenta para hacer un corto. Es muy importante hacer el storyboard y elegir bien la banda sonora. Para eso había que tener en cuenta qué emoción queríamos transmitir o qué queríamos provocar en el espectador. Además, tuvimos que tener en cuenta el clima que ocurría en ese momento de la historia, qué estaba pasando y qué ocurría, teniendo en cuenta el contexto, la locación, el diálogo y las acciones de los personajes, etc. Para esto fue fundamental apoyarnos en el guion. Todo se comunicaba entre sí. (Fiorella)

Yo sinceramente siento que he aportado significativamente en el proyecto, quizás más en la elaboración del guion. Igual, mi participación iba variando mucho porque iba aportando en las diferentes situaciones. En lo personal soy muy controlador y eso me lleva a ser un poco molesto, pero creo que lo hicimos bien entre todos, trabajando en equipo. (Thiago)

En lo personal creo que participé mucho en el proyecto. En la creación del storyboard participé pasando en limpio las redacciones y ampliando la información. También dibujando y poniendo los movimientos de cámara y de personajes. En la elección de banda sonora tuve un rol bastante determinado que fue ir viendo el guion y eligiendo qué tipo de sonidos se necesitaban, siempre dialogando en equipo con mis compañeros. Para realizar el storyboard, lo que fue importante saber era el guion y los cambios de escena. Para la elección de la banda sonora nos basamos en las situaciones y sus sensaciones y emociones. (Marina)

El detrás de escena: las familias...

Para nosotros ha sido otro año de reafirmar la decisión que tomamos hace dos años, nos hemos sentido acompañados, escuchados y sobre todo, valoramos enormemente estas instancias como las del proyecto cine. Personalmente creo que son esas instancias y esos proyectos colectivos los que hacen la diferencia. Se además que son desafiantes para el equipo docente, que implica un pienso y esfuerzo extra, y eso es realmente valorable. Para los chiquilines fue una experiencia espectacular (mi hijo del medio entra al liceo el año que viene y lo primero que dijo fue «yo ya tengo ideas para un corto»). Gracias a todo el equipo otra vez. (Analía, mamá de Joaquín)

Quería agradecer la idea de los cortos. Es que esto de los cortos audiovisuales, y todo el contexto para su realización, me parece una idea brillante. No solo por su enfoque

pedagógico y multidisciplinario, sino también por su aspecto social, insoslayable. Los gurises se coparon y se comprometieron con la idea, y llevaron adelante un producto que, aún de liviano rigor técnico, es excelente por donde se lo mire. Su preparación, las reuniones previas para ver qué se hacía, cómo se hacía, los guiones, el reparto de roles, hasta la presentación central en una noche de gala... todo, parece redondo. Ajustado. Pensado. Con una gran atención desde la perspectiva cultural, así como también desde lo relacional, fortaleciendo vínculos con compañeros. Así que gracias una vez más por forjar en ellos, nuestros hijos, esta visión de las cosas, esta metodología en el que el producto es el resultado de un trabajo colectivo y (sobre todo) encontrar una manera en la que ellos mismos, identificándose con lo que hacen, se coparon sobremanera. Gracias!!! (Pablo, papá de Agustín)

Valoración de la experiencia y reflexión

¡Luz, cámara y acción!

La docencia, en sus múltiples aspectos y formas de manifestarse, se permea con lo sublime del arte: crear-se, sentir-se, descubrir-se, construir-se. Una actividad cargada de pasión y de amor por lo que se hace. Y ese es el sentido primario de todo este recorrido.

En la complejidad intrínseca de las instituciones, el hacer desde la docencia es una puerta de libertad. Es un camino para potenciar y crear, para construir otredades originales, para desarrollar individualidades en lo grupal, para crecer como sujetos en un lugar compartido y comunitario. Es necesario no perder de vista este horizonte.

La experiencia de *Proyecto-Cine* fue la apertura de una nueva puerta que, a lo largo de todo su recorrido, logró encontrar todas estas configuraciones, implícita o explícitamente. El entusiasmo inicial se nutrió con la energía proactiva de todos los participantes desde los diferentes roles que fueron ocupando. El aprendizaje, en el andar y desandar del proceso, fue continuo. El desafío constante de aprender en la marcha, pero también de motivar y sumar al otro, fue construyendo un abanico de posibilidades y oportunidades desde donde trabajar o ser excusas para el hacer.

Y en este 2022, ya con una nueva edición del proyecto y con otro cariz (pensando que los participantes se mantienen y otros se suman por primera vez), los ecos siguen permeando a las generaciones que aún cursan Ciclo Básico, en un trabajo de intercambio. Esas «resonancias» que Eleonora Peluffo, docente de Idioma Español,

se encargaba de notar al observar y analizar el trabajo que los diferentes niveles continúan realizando: pidiendo ayuda y colaboración en el proceso de elaboración, compartiendo con los otros, formando parte -los alumnos de 3º- del jurado en esta nueva edición y construyendo a la par.

Los años de virtualidad hicieron notar, entre muchas cosas, que la cercanía y el hacer en conjunto, son insustituibles. Por ello, el cargar de significado un «volver», apuntalando procesos de integración y vinculación que se habían visto coartados por los meses de pandemia y virtualidad, se volvió imprescindible. Y sin lugar a dudas, la necesidad de un espacio de aprendizaje lúdico, donde el hacer y el disfrute se acompañan a los procesos de aprendizaje, era un camino necesario. El abrir una puerta para que el aire fresco nos permitiera desprendernos del ahogo de la virtualidad.

El entusiasmo de los docentes en el hacer y aprender, en el innovar. El entusiasmo de los estudiantes en el despliegue de habilidades y gustos propios, en dejar volar la imaginación y en la reflexión que siempre fue una tarea que acompañó y apuntaló el trabajo en cada etapa. El entusiasmo de andar un mismo camino, acompañar y aprender a la par. De sumar y disfrutar de lo que se hace. De lanzarnos a una aventura con alegría y ganas y ver que finalmente, sobrepasó nuestras expectativas finales. Todo ello nos hace creer en esta propuesta didáctica y en seguir apostando por trabajos de estas características.

VI - Referencias bibliográficas

- APOSTEL, L., et al. (1982). *Interdisciplinariedad y ciencias humanas*. Tecnos.
- BARA, P. (2001). *Estrategias metacognitivas y de aprendizaje*. Madrid, 2001.
- RAMOS ALONSO, M. (2021). *El lenguaje audiovisual en educación primaria: el cine como recurso didáctico*. Universidad de Valladolid.
- SÁNCHEZ, J. (2011). Introducción a la educación mediática infantil: el diseño del storyboard. *Revista Universitaria de Huelva*, 2, 107-126.
- SEGURA, R. et al., (2013). La empatía del espectador a través de la música. Cuadernos artesanos de Latina, Universidad de Zaragoza, 34, 151-174.