

TÍTULO DEL PROYECTO: KantArte

INSTITUCIÓN: Colegio “Nuestra Señora del Carmen”

LOCALIDAD: Río Cuarto

AUTORAS:

Patricia Alejandra Nonino pnonino@fibertel.com.ar

Ruth Esther Fernández ruti@arnet.com.ar

CONTEXTUALIZACIÓN

El proyecto “Kantarte” se llevó a cabo en el Nivel Primario del Colegio “Nuestra Señora del Carmen”. Escuela privada y religiosa, ubicada en el radio centro de la ciudad de Río Cuarto, a la que asisten solamente alumnas mujeres provenientes de hogares de clase media.

Participaron del proyecto las niñas de 5^{to.} y 6^{to.} grado (2^{do.} Ciclo de la E.G.B.) junto con las docentes de áreas especiales de Educación Plástica y de Computación.

Las actividades propuestas se desarrollaron en un período de dos meses, precisamente entre mayo y junio del año 2007, con clases semanales de jornada completa de 4 horas.

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

Enseñar para la “Creatividad” no sólo supone promover “Actividades Creadoras”, sino también, sobre todo, generar “Actitudes Creadoras”.

Incorporando el uso de distintos elementos tecnológicos, siendo la computadora el instrumento principal, se pretende desarrollar la originalidad, la apreciación de lo nuevo y novedoso, la iniciativa, la curiosidad, la investigación y la percepción de la realidad para permitir al niño acercarse a un mundo expresivo diferente y atractivo, donde los sentimientos envuelvan todas las experiencias.

Para potenciar la imaginación es necesario enriquecerla con recursos que ofrezcan salir de nuestro propio mundo, porque cuando más conozcamos tendremos más oportunidades de dar distintas respuestas, establecer comparaciones y diferencias.

Este proyecto implica la utilización de recursos “Multimedia”, de manera tal que la incorporación de textos, sonidos, imágenes, música, movimiento, video y animaciones, como elementos innovadores y motivadores en diferentes actividades, brinde a los alumnos un medio más para la libre expresión.

Es necesario recuperar la sensibilidad y generar conductas creativas para asegurar una educación que permita revalorizar la persona e interpretar este mundo en que vivimos.

OBJETIVOS GENERALES

Se pretenden desarrollar procesos de aprendizajes significativos para:

- Favorecer el desarrollo de la creatividad por medio de la expresión artística y tecnológica.

- Implementar el uso de herramientas informáticas para la resolución de los problemas planteados.
- Afianzar técnicas de trabajo cooperativo, participativo y solidario.
- Fortalecer el trabajo grupal, afianzando la idea de aprendizaje divertido, placentero y comprometido.
- Relacionar los contenidos curriculares de las áreas involucradas con las vivencias directas.
- Desarrollar la imaginación plástica partiendo del lenguaje tecnológico - musical.

CONTENIDOS CURRICULARES

El proyecto involucró el desarrollo de contenidos curriculares de dos asignaturas de áreas especiales:

Educación Plástica:

- La forma: organización de la percepción.
- El color, la textura y el volumen.
- Espacio bidimensional y tridimensional.

Computación:

- Programa de Karaoke "KaraokeKanta": concepto, descripción y utilidad.
- Archivos: concepto, nombre y extensión. Archivos .kar.
- Reproductor de Windows Media: utilidad y principales controles.
- Procesador de textos Word: formatos de textos y de párrafos, imágenes, bordes y sombreados, barra de dibujo, formas y autoformas.

ACTIVIDADES

Las alumnas semanalmente tienen 1 hora reloj de educación plástica y 1 hora reloj de computación, en las cuáles se desarrollaron los contenidos curriculares propios de cada una de estas asignaturas e implicados en el proyecto. Además, muchas de las tareas se realizaron en clases compartidas entre las dos materias y también fue necesario la utilización de jornadas completas de trabajo (4 horas).

El proyecto implica el desarrollo de actividades realizadas con las alumnas y actividades llevadas a cabo por las docentes a cargo del mismo:

ACTIVIDADES CON LAS ALUMNAS

Primera Etapa: Preparación

- 1) Presentación del proyecto a las alumnas: comentario sobre las actividades a realizar, forma de trabajo y tiempo disponible.
- 2) Organización de los grupos de trabajo.

3) Presentación y escucha de los temas musicales escogidos para el proyecto en su formato original (pista de audio). Asignación de los mismos, mediante sorteo, a cada grupo de trabajo.

4) Trabajo grupal: análisis de la canción asignada, comprensión lectora de la letra, identificación del grupo por medio de un nombre y un color representativo del tema.

5) Reconocimiento e introducción al software de karaoke: utilidad, funcionamiento y formato de archivos necesarios.

6) Primer ensayo de karaoke: cada grupo interpreta la canción y la presenta al resto de sus compañeras.

Segunda Etapa: Ejecución

7) Trabajo grupal: intercambio de opiniones sobre el diseño coreográfico y vestuario a utilizar. Identificación de materiales e instrumentos necesarios. Confección de bocetos en papel.

8) Ensayo, por grupos, de la canción con el software de karaoke.

9) Grabación, por grupos, de la canción interpretada por las alumnas en una pista de audio.

10) Trabajo grupal: diseño de vestuario y ensayo de coreografías con las pistas de audio grabadas por cada grupo.

11) Trabajo grupal: confección de afiches de promoción e invitación de la muestra final.

12) Trabajo grupal: Elaboración y diseño de la revista que acompañará al CD. Cada grupo tendrá una página para expresar mediante texto e imágenes el tema musical interpretado y una síntesis de las actividades realizadas hasta llegar a la muestra final.

Tercera Etapa: Muestra Final

13) Observación de una presentación en Power Point, realizada por las docentes a cargo del proyecto.

14) Muestra de las coreografías y videos realizados con el tema musical grabado por las alumnas de 5to. y 6to. grado al resto de las alumnas de la Institución y a sus padres y familiares.

15) Presentación y venta del producto elaborado.

ACTIVIDADES DE LAS DOCENTES

Actividades previas

- Búsqueda de software de karaoke "KaraokeKanta"
- Selección de los temas musicales a trabajar con las alumnas.
- División de los grupos de trabajo, integrando alumnas de 5to. grado y 6to. grado. Se conformaron 7 grupos: 6 de ellos con 10 alumnas y el restante con 9 alumnas.

Actividades de desarrollo

- Confección de CD de audio con las pistas grabadas por las alumnas y duplicación del mismo para ser entregado a cada grupo de trabajo.
- Filmación de video de presentación de cada grupo.
- Filmación de video con la coreografía y música de cada uno de los grupos de trabajo.

- Confección de una presentación en Power Point, integrando imágenes, voz, sonido ambiental y video, para reflejar las tareas realizadas a lo largo del desarrollo del proyecto y compartirlo con todo el alumnado del Colegio y padres de las alumnas en el día de la muestra final.

Actividades finales

- Recopilación de videos y pistas de audio para la confección del CD que se ofreció para la venta a las alumnas.
- Compaginación de los diseños realizados por las alumnas para el armado de la revista que acompaña al CD.

RECURSOS

- Humanos: docentes y alumnas
- Instrumentos y Materiales: computadoras, cámara de fotos digital, grabadores con lector de CD, micrófonos, amplificador, proyector, pantalla blanca, cables y adaptadores, útiles escolares, papel legal y A4, CD's vírgenes, grabadora de CD, impresora, tinta y diversos materiales para las actividades plásticas.
- Software: Windows XP, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Reproductor Windows Media, KaraokeKanta, Windows Movie Maker, Nero Express.
- Espacios y Equipos: sala de plástica, sala de computación, patios, aulas y salones de la Escuela.

EVALUACIÓN Y VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

La evaluación del proyecto se realizó a medida que se desarrollaban cada una de las actividades propuestas, utilizando como instrumento principal la observación directa y la auto-evaluación.

Los criterios de evaluación considerados fueron:

- Grado de participación en las diferentes propuestas
- Predisposición al trabajo grupal
- Creatividad, imaginación y empleo de recursos y materiales.

La experiencia resultó altamente positiva, no sólo por el esfuerzo, entusiasmo y dedicación reflejada por las alumnas durante la concreción de cada una de las actividades, sino también por el deseo de participación que provocó en el resto del alumnado, la valoración y el comentario de los padres y demás personal de la Institución.

Se rescataron valores, mejorando los vínculos en donde la tolerancia y la dinámica de grupos se fortalecieron.

DIFICULTADES

Los archivos de audio y de video fueron generados con recursos propios de la Institución (no profesionales), por lo tanto la calidad obtenida se corresponde a los dispositivos utilizados.

El espacio utilizado para realizar la muestra final no ofrecía las mejores condiciones en cuanto a la acústica y el sonido no se pudo apreciar tan nítidamente como en los ensayos.