

Título: “Un trabajo interdisciplinario: Conocemos a Piet Mondrian utilizando las herramientas informáticas”

Institución: Colegio San Ignacio – Río Cuarto - Córdoba

Autores: Prof Viviana Wehbe (a cargo de inglés)

E-mail: vwehbe@yahoo.es – vivecawehbe@hotmail.com

Contextualización:

La experiencia que se relata a continuación se desarrolló en el nivel inicial del Colegio Privado San Ignacio con la sala de 4 años del año 2008. La misma se enmarca dentro del proyecto institucional “Los primeros pasos en Informática” el cual propone la integración de la informática en el nivel mencionado. Este proyecto formulado desde el área de tecnología de la institución incluye a las salas de 3, 4 y 5 años y lleva 4 años de implementación creando una valiosísima experiencia en informática aplicada en educación inicial.

Justificación:

¿Por qué creemos favorable introducir la informática desde el Nivel Inicial?

Las instituciones educativas, constituyen uno de los espacios más importantes donde el niño interactúa y adquiere los conocimientos necesarios para integrarse a la sociedad. En este sentido debemos tener presente que el Nivel Inicial es la puerta de entrada a la escolarización y a todo lo que implica ser parte de una cultura, una comunidad, una “nueva sociedad” que hoy incluye ampliamente la tecnología informática en los diferentes ámbitos.

La informática, como tecnología, ofrece a la educación una nueva alternativa de trabajo que puede favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos; promueve un trabajo que atraviesa las diferentes áreas del conocimiento y puede mejorar las propuestas educativas con sus herramientas.

Acercar a los niños desde edades muy tempranas a este medio, a partir de propuestas didácticas que involucren el juego y la exploración es muy interesante y puede ser considerada como una posibilidad más para acceder al conocimiento. Por lo que debemos tener en cuenta que durante esta etapa los niños construyen su desarrollo cognitivo y emocional a partir del juego, la afectividad y el lenguaje, y si se encuentra inmerso en un entorno rico en estímulos, el alumno se relacionará con aquello y aquellos que lo rodea mediante la observación y la interacción, la manipulación y la experiencia continua.

La tecnología informática tiene características propias que la diferencian de las demás herramientas del jardín y se convierte en una herramienta disponible para los niños pequeños, ofreciendo un entorno de trabajo adaptable a las diferentes necesidades de los alumnos. Las distintas situaciones de intercambio promovidas por los ambientes interactivos de los programas, ponen en juego muchos de los sentidos de los niños, dando lugar al placer y la satisfacción al lograr la autonomía en las tareas, transformándose así, en una herramienta

altamente motivadora por su atractivo, su flexibilidad y la variedad de posibilidades que la misma proporciona.

Objetivos desde la informática:

- Incorporar a la computadora como una herramienta que facilite la tarea de los docentes en el desarrollo de los contenidos de los diferentes proyectos.
- Favorecer a los procesos de aprendizaje vinculados a la temática trabajada en la sala desde el proyecto de arte.
- Brindar una herramienta informática motivadora que le permita a los niños reconstruir el trabajo del artista por medio del trabajo con un graficador infantil.

La actividad interdisciplinar de Informática y Arte desde el Inglés

Dentro de su planificación anual en el Nivel Inicial existen proyectos institucionales que año tras año se van desarrollando con mayor creatividad y eficiencia.

Esta propuesta nació en el marco del proyecto institucional "Galería de Arte" que pone de manifiesto la concepción de las expresiones artísticas como recurso didáctico y que se desarrolla anualmente en nuestra institución

Consideramos que la exploración del lenguaje visual desde pequeños contribuye a satisfacer la necesidad de expresión de los niños, estimula el desarrollo motor, facilita el reconocimiento y apropiación del espacio, enriquece la capacidad de observación y promueve el desarrollo de una actitud crítica frente al entorno, favoreciendo al crecimiento de niños autónomos, sensibles y creativos.

¿Por qué se integró a la informática?

Si bien el placer y el encanto que tiene para un niño pequeño deslizar sus manos por una superficie amplia llena de pintura dejando sus huellas y marcas visuales, hoy la computación también nos permite explorar, de forma novedosa, muchas disciplinas, entre ellas el arte, pudiendo realizar actividades y creaciones gracias a esta herramienta informática.

El objetivo de estas actividades compartidas fue aportar y favorecer los procesos de aprendizaje vinculados a la temática trabajada en la sala.

¿Qué nos propusimos desde el Arte?

Específicamente que el niño:

- conociera los elementos del lenguaje plástico.
- desarrollara la capacidad de apreciar obras de arte.
- disfrutara del hacer y observar.

- realizara experiencias de producción desde diferentes lenguajes expresivos.
- conociera, valorara y respetara la obra artística de Piet Mondrian.

¿Qué nos propusimos desde la Lengua Inglesa?

Específicamente que el niño:

Observara obras artísticas de Piet Mondrian y pudiera describirlas con un lenguaje sencillo, haciendo hincapié en los contenidos trabajados en lengua inglesa, contenidos referidos a: colores, tamaños, número y formas geométricas.

¿Cómo trabajamos?

La propuesta de trabajo se basó en la obra artística de Piet Mondrian, pintor holandés que marcó un estilo de trabajo muy particular apoyándose en lo abstracto, ya que consideraba innecesario lo figurativo y reforzaba un lenguaje visual autónomo, dotado de sus propias significaciones.

Al realizar una búsqueda en Internet sobre la biografía de Mondrian y su producción plástica, se descubrió la existencia de sitios para realizar actividades on line. Es así que se conversó con el docente a cargo de Computación para ver la factibilidad de estas actividades, teniendo siempre en cuenta los contenidos conceptuales del área.

Las actividades planteadas por los docentes contemplaron el favorecer y disfrutar con los niños sus descubrimientos, respetando sus ideas, dando la oportunidad de conocer la mayor cantidad de obras plásticas del artista y dando la oportunidad de crear libremente.

Metodología

Las actividades o acciones llevadas a cabo fueron:

Grupal:

- Se presentó la obra del artista con la proyección de un video en youtube (<http://es.youtube.com/watch?v=9fmiKOOvLUo>) con diferentes cuadros y a partir de allí, se hizo lectura de imágenes, pudiendo observar las mismas detenidamente y realizar comentarios y descripciones básicas teniendo en cuenta la lengua inglesa.

Esta actividad de lectura de imágenes luego continuó en la sala, realizando la docente un poster con las verbalizaciones de los niños.

En una posterior visita a la sala se exploró con el graficador PekeDraw. Los niños agrupados de a dos por computadora, pudieron realizar sus propios diseños basados en la obra del artista, Así pudieron confrontar puntos de vista, esperar turno, colaborar y enseñarse unos a otros.

Esta tarea de tipo gráfico fue grabada por el docente en la computadora y posteriormente se compaginaron los diseños en una presentación con PowerPoint para el día de la muestra de la galería.

Individual:

Los niños fueron a la sala de computación... y se dispusieron a trabajar en forma individual.

El profesor presentó el sitio "La maquina de Mondrian" (<http://www.ptank.com/mondrian/>), los niños exploraron libremente y luego se les pidió que hicieran un diseño, el cual también fue guardado en la pc para su posterior presentación.

Al principio el cuadro estaba en blanco, como un lienzo. Para "pintar", se hacía click en el espacio vacío, que estaba dividido en dos. Luego se seguía haciendo click en cualquier lugar y el cuadro se iba generando solo. El único inconveniente es que los niños no podían elegir el color; éste se generaba solo.

A pesar de ellos, disfrutaron mucho de esta actividad y se mostraron orgullosos cuando vieron la presentación en PowerPoint.

Conclusión

Se construyeron nuevas formas estéticas diferentes a las tradicionales. Por ello integrar Arte, Inglés e Informática fue un gran desafío ya que se debía crear y recrear un espacio que invitara a la imaginación, a la reflexión y a la apropiación de conocimientos.

La implementación de este proyecto no es una experiencia acabada: la investigación y la creatividad de los docentes y la evaluación permanente hacen que se realicen ajustes a lo largo del mismo y se enriquezca día a día.

Bibliografía

Vera Rexach, Juan Carlos Asisten, Yendo de la tiza al Mouse. Manual de informática Educativa. Novedades Educativas. Segunda edición 1999, argentina

Centro de Informática Psicopedagógica (CIP), La Informática en el Nivel Inicial. material de curso a distancia. Edición 2005. Argentina