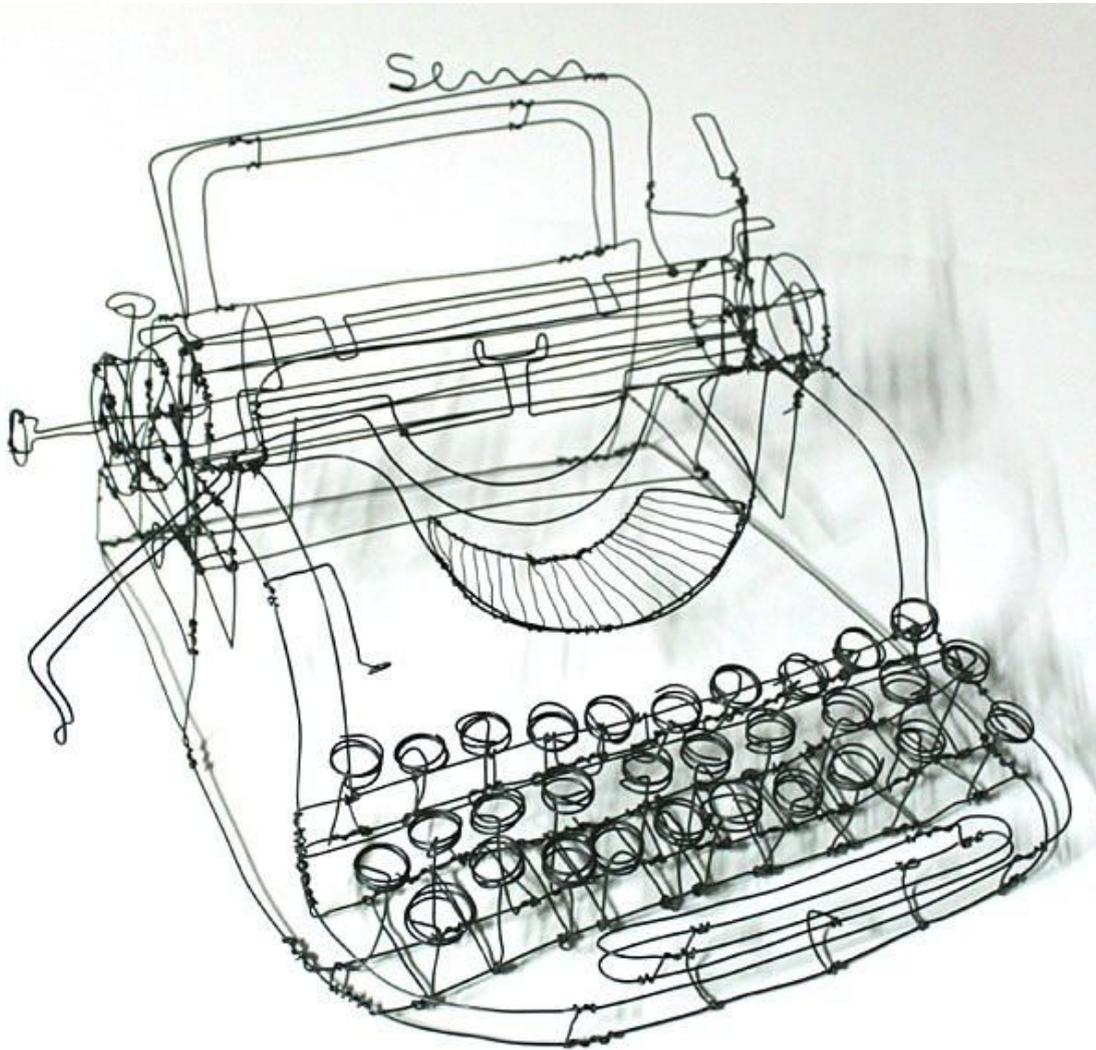


Guía para Profesores y Maestros
Propuestas formativas para acompañar el taller
Máquina de Escritura



Escultura de Martin Senn

Taller dirigido a alumnos y docentes de niveles: Primario y Secundario

Presentación

La guía que compartimos tiene como objetivo expandir y potenciar la experiencia realizada por los alumnos durante su visita a Fundación Telefónica y su participación en el taller: Máquina de Escritura.

Esta guía está dividida en dos partes, conteniendo actividades propuestas, posibles de realizar previa y posteriormente a la concurrencia al taller.

En *Máquina de Escritura* trabajamos sobre dos líneas de contenidos principalmente:

- Uso de software y aplicaciones gratuitas para la creación audiovisual.
- Propuestas artísticas interdisciplinarias: literatura, poesía, animación, creación de sonidos y música, instalación, performance.

Modo de Uso de esta Guía

La realización de las actividades pre-visita, sirven para introducir las temáticas a tratar e ir generando ideas sobre lo que se trabajará en el taller.

En cuanto a las propuestas post-taller, hacemos algunas sugerencias quedando abierto a la creatividad e interés del grupo participante sobre cómo continuar con lo aprendido.

Objetivos orientadores del taller, contenidos pedagógicos y metodológicos

Teniendo en cuenta lo propuesto en las actualizaciones de los diseños curriculares de los distintos niveles, mencionamos los aspectos que atraviesan al taller además de algunas áreas curriculares que pueden trabajarse previa y posteriormente.

- Fortalecer los aprendizajes de la escuela incorporando la innovación y el intercambio de experiencias.
- Facilitar el aprendizaje a través del trabajo transversal de áreas, en una propuesta única pero diversa. Transversal implica pensar las *TIC* no como un corpus aislado de saberes y prácticas, sino como un conglomerado de recursos para pensar nuevas formas de conocer.
- Trabajar de manera grupal, inclusiva, contribuyendo a revertir la concepción de que la diversidad como amenaza.
- Proponer el diseño universal del aprendizaje, el aprendizaje cooperativo, el apoyo entre pares.
- Incorporar recursos digitales con el propósito de formar sujetos protagonistas, tanto en lo educativo como en lo social. Colaborando con la idea del docente como mediador que abre nuevas dimensiones de aprendizaje incorporando las *TIC*, y de que los estudiantes desarrollen estrategias creativas y colaborativas para la resolución de problemas.
- Partiendo del conocimiento del uso que hacen los alumnos de los dispositivos tecnológicos (juegos, aplicaciones, redes, etc.) y de que este uso define su representación del mundo y de las relaciones interpersonales; retomar y resignificar sus prácticas sociales.
- Colaborar con la incorporación como práctica de la “Alfabetización y multialfabetización”, conjugando la información analógica (escrita en términos tradicionales) y la información multimedial (formatos de imagen, sonido, audiovisual).
- Intercambiar ideas y socializar las producciones, reflexionando sobre los entornos virtuales y herramientas para compartir información y producciones, tanto dentro como fuera del ámbito escolar.

Áreas curriculares

- Artes: diseño de composiciones, collage, animación cuadro a cuadro, poesía visual.
- Prácticas del Lenguaje: literatura, poesía, caligramas, escritura y lectura.
- Informática: aplicaciones para tomar fotografías, crear animaciones, grabar y editar sonidos.
- Ciencias Sociales: historia del arte, de la poesía, conocimiento de autores poetas nacionales e internacionales. Conocimiento de los avances tecnológicos, el desarrollo desde la imprenta hasta la actualidad como se divulgan los textos.

Investigar sobre los orígenes de los caligramas, qué autores comenzaron a jugar con esta manera de plasmar sus poemas, internacionales y también nacionales. Elegir textos de poesías, de autores o creadas por los mismos chicos, y transformarlas en caligramas, pueden hacerse con la misma letra de los chicos, o también tipeando las palabras, imprimiéndolas y armando los caligramas en un nuevo papel.

- **Actividad 3**

Para trabajar sobre poesía, pueden usarse a manera de introducción, la serie de videos creados por Canal Encuentro: *Poetas Latinoamericanos*. Pueden verse en [Conectate](#), aunque también se encuentran en Youtube.

Visualizar los videos puede ser una buena forma de desmitificar la palabra POESÍA, de generar otro tipo de acercamiento a los textos poéticos y también, encontrar la poesía en lugares inesperados, como por ejemplo en canciones que ellos escuchan de manera cotidiana.

Algunos links a videos:

Javier Villafañe: Canción de los tres hermanos

<https://www.youtube.com/watch?v=0cRx0tDx6ws>

María Elena Walsh: En el país de no me acuerdo

<https://www.youtube.com/watch?v=hbsh5eqjJLA>

Nicanor Parra: Cambios de Nombre

<https://www.youtube.com/watch?v=8ilEKkFBmfw>

José Martí: Yo soy un hombre sincero

<https://www.youtube.com/watch?v=7ZpaveGGn50&t=1s>

León Gieco: La cultura es la sonrisa

<https://www.youtube.com/watch?v=nvQAJV6HOno>

Jorge Luis Borges: Espejos

<https://www.youtube.com/watch?v=wpA0b8PK4F4>

Gilda: No me arrepiento de este amor

<https://www.youtube.com/watch?v=fhUVJvMOgwk&t=2s>

Redonditos de Ricota: La gran bestia pop

https://www.youtube.com/watch?v=h_sNrQn-OtY

Alfonsina Storni: Tu me quieres nívea

<https://www.youtube.com/watch?v=G3aJsWxMcVY>

Julio Cortázar: Bolero

<https://www.youtube.com/watch?v=PsWexwelrVE>

Roberto Goyeneche: Naranja en flor

<https://www.youtube.com/watch?v=46lyswKPnOY>

A partir de esta visualización, pueden realizarse varias actividades, buscando sus propios textos poéticos favoritos, creando fotos, o videos, o dibujos, que los acompañen, usando los recursos con los que cuenten (celulares, tablets, computadoras).

- **Actividad 4**

Historia de la escritura, el texto y las tecnologías usadas a lo largo del tiempo, investigar el proceso de distribución de los textos, desde los manuscritos hasta la actualidad. Algunos videos de ejemplo.

Importancia de la escritura – Canal Encuentro

<https://www.youtube.com/watch?v=f5QltUvkHo>

Historia de la escritura – Youtube TvEspañola

<https://www.youtube.com/watch?v=Hb8FwgcPuCA>

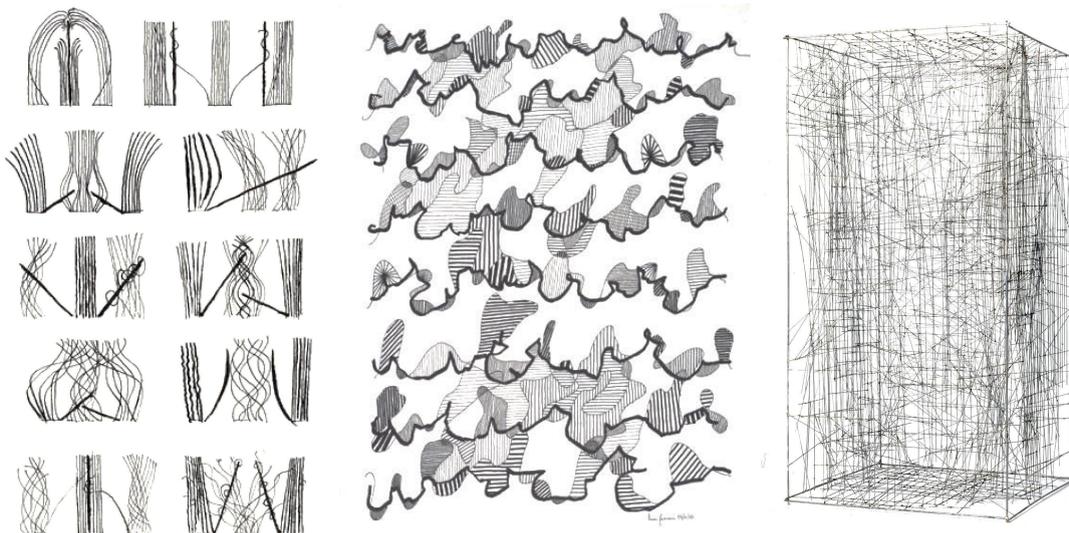
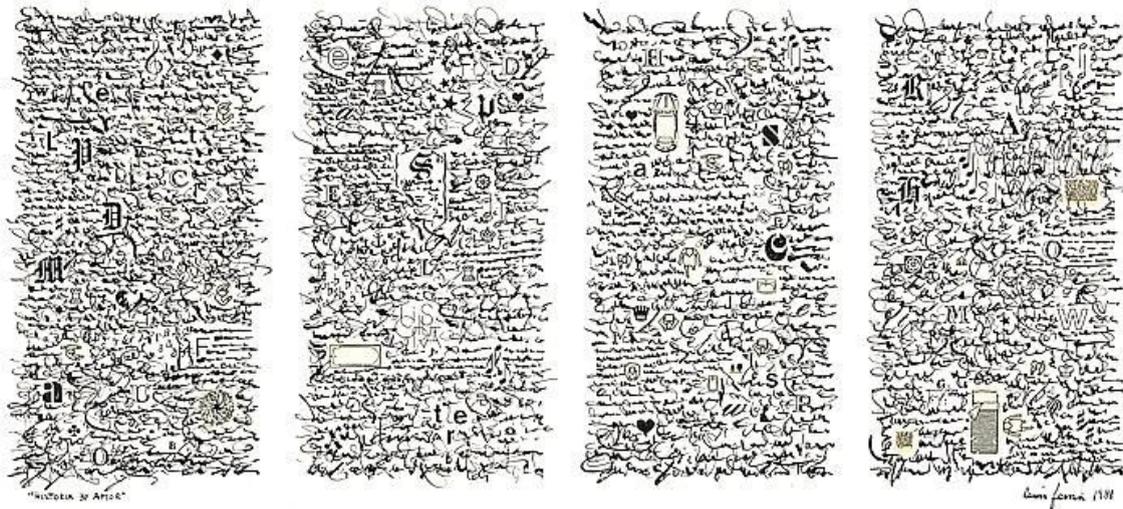
Actividades posteriores

- **Actividad 1**

Para retomar lo experimentado en el taller, proponemos el uso de [Typeisart](#): Página web donde podrán trabajar con fragmentos de letras para crear nuevas formas. Reforzando la idea de usar textos como imágenes.

- **Actividad 2**

La escritura como signo. A partir de la observación de obras del artista argentino León Ferrari, reflexionar sobre la escritura como signo, como grafismo, y la utilización de estos gráficos para crear mensajes, como ideogramas y pictogramas, como simple creación de imágenes, como dibujos en dos dimensiones, y como traslado de las escrituras y sus símbolos al espacio. Jugar con la escritura, deformando los signos y letras, proponiendo la creación de nuevos mensajes, nuevos signos.



- **Actividad 3**

Visualizar el ciclo: *La punta de la lengua* – programa de Canal Encuentro, que

permite trabajar sobre contenidos de prácticas del lenguaje y al mismo tiempo, ver animadas, formas y letras. Puede ser un disparador para generar videos propios, que puedan narrar poesías, textos, canciones o explicar conceptos.

<https://www.youtube.com/watch?v=Bs1AFYJm4k4&index=1&list=PLZ6Tlj4tHEluW1qbNvHltDiOnsjcp0xl8>

- **Actividad 4**

Replicar la experiencia realizada en el taller. Para esto les proponemos:

Elegir algún texto poético.

Descargar Audacity. <http://www.audacity.com.es/>

Descargar GifMe.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.xnview.XnGif&hl=es>

Crear escenarios y grabar sonidos, realizar animaciones y luego combinarlos.

Y más... a partir de los recursos y aprendizajes realizados, abrir la pregunta sobre: qué otras cosas podríamos crear? Aprendimos a grabar sonidos, a crear animaciones, aprendimos sobre poesía, sobre historia, sobre tecnologías. Podemos aplicar todos estos conocimientos en diferentes áreas. Narrar historias, explicar conceptos mediante imágenes, crear relatos sonoros, etc.