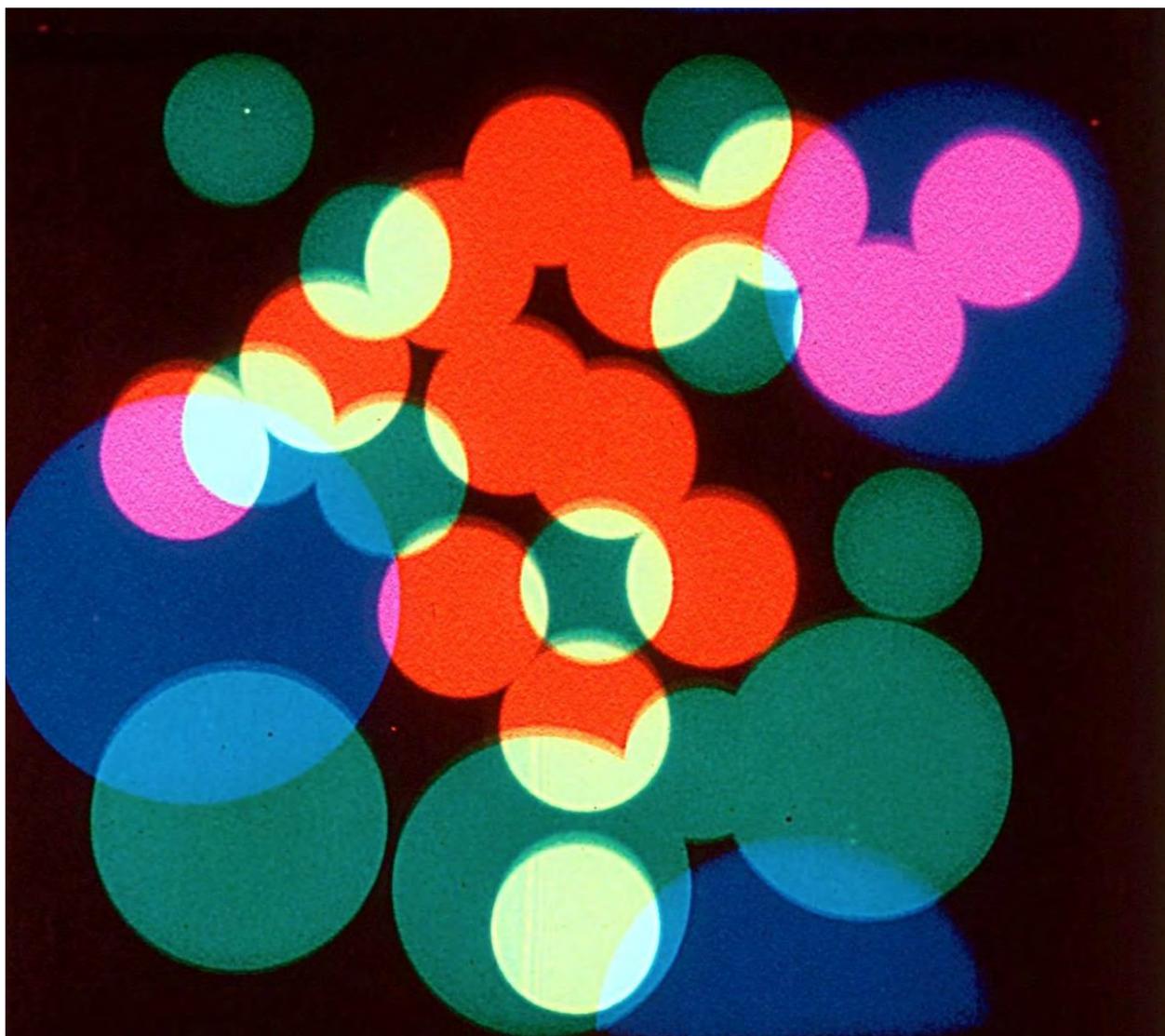


Guía para Profesores y Maestros
Propuestas formativas para acompañar el taller
Luz, Ritmo y Acción



Oskar Fischinger

Taller dirigido a alumnos y docentes de niveles: Inicial, 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: Luz, Ritmo y Acción.

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

En *Luz, Ritmo y Acción* trabajamos sobre dos líneas de contenidos principalmente:

- Uso de software y aplicaciones gratuitas para la creación audiovisual.
- Propuestas artísticas interdisciplinarias: diseño y composición, 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, creación a partir de formas abstractas, creación musical.
- Matemática: las figuras geométricas, colores, combinaciones y posibles transformaciones, ritmos visuales.
- Informática: aplicaciones para tomar fotografías y crear animaciones.
- Ciencias Naturales: fenómeno de la luz, los colores, desplazamiento, proyecciones. Funcionamiento del ojo, del proyector, de la cámara oscura.
- Ciencias Sociales y Tecnología: crear proyectores de manera casera, historia de la fotografía, del cine y su evolución.

Actividades previas

• Actividad 1

Para entrar en tema, podemos comenzar trabajando sobre las figuras geométricas, cuáles son? Que características tienen? Cómo hacemos para construirlas? Sobre papeles de colores recortar las diferentes formas y crear collages combinándolas.

Los collages, pueden seguir diferentes consignas, como sensaciones. ¿Como representarías el calor? ¿Algo alegre? ¿Un hogar? ¿La tristeza?, etc.

• Actividad 2

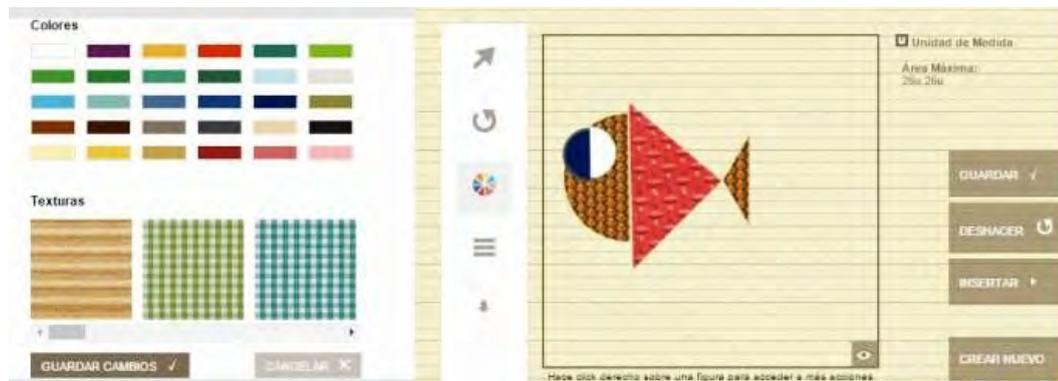
Algunos juegos sobre figuras geométricas pueden jugarse tanto de manera analógica (papeles, maderas, etc.) como en computadoras o tablets o celulares. Pueden servir para introducir el tema de las figuras geométricas, la creación de formas, de ritmos y el movimiento y pensarlo de manera lúdica. Algunas opciones:

[Matemath Tangram](#): con opciones de varias figuras y también la opción de ayuda por pistas para facilitar el completar las figuras.

[Tetris](#) puede ser un buen juego para ir pensando formas y combinaciones, en ese link una página de ejemplo.

[Matematicón](#) puede jugarse online o descargarse y jugar offline. Eligiendo las formas, dándoles medidas y texturas permite crear objetos a partir de las figuras armadas.

Matematicón



• Actividad 3

Investigar de manera grupal: qué es la luz, cómo se propaga, cómo se generan los colores, cómo funcionan nuestros ojos.

Video de ejemplo para pequeños:

https://www.youtube.com/watch?v=5E3kl_7_cT0&t=119s

Video documental

https://www.youtube.com/watch?v=YCWvxv_nmQ

Para complementar, realizar diversos experimentos sobre esta temática. Algunos ejemplos:

La reflexión de la luz: <https://www.youtube.com/watch?v=wN8cMNW0DiI>

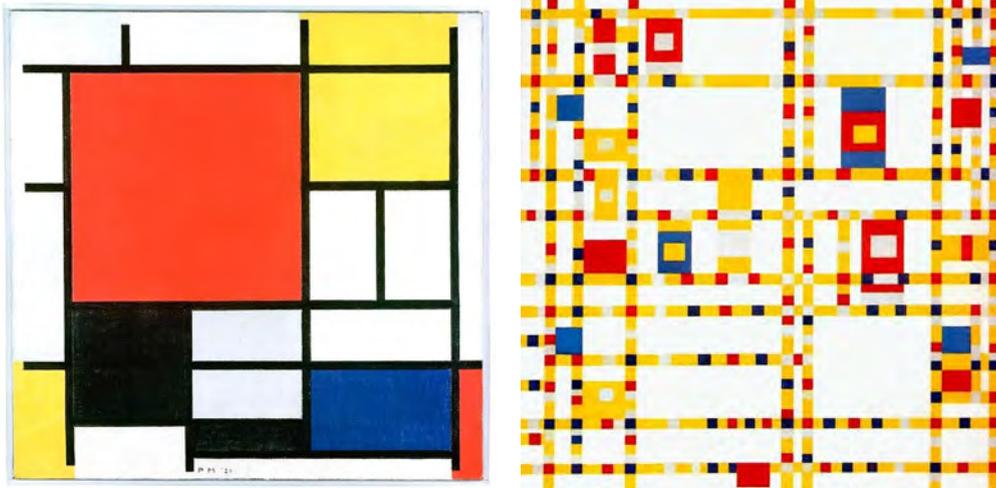
Disco de Newton: <https://www.youtube.com/watch?v=-5nmPCg31SA>

- **Actividad 4**

Vinculando la matemática (específicamente la geometría) podemos conocer la obra de artistas abstractos que investigaron, reflexionaron y exploraron sobre estas cuestiones (corrientes de arte abstracto, geométrico, arte concreto, arte madí). A manera de ejemplo elegimos algunas obras de artistas internacionales y nacionales que abordaron estas temáticas.

Observar las imágenes y reflexionar sobre las obras y las propuestas, investigar sobre los artistas, su contexto histórico, sus búsquedas y motivaciones.

Piet Mondrian



Wassily Kandinsky



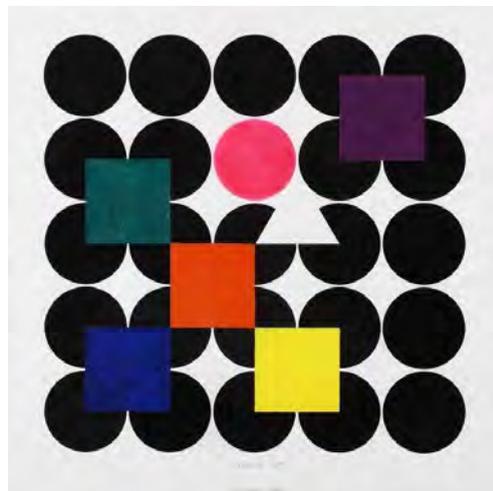
Ary Brizzi



Juan Bay



Rogelio Polesello



Actividades posteriores

- **Actividad 1**

Retomando lo realizado en el taller. Realizar ejercicios de animación cuadro a cuadro.

Descargar la aplicación GifMe, puede descargarse de manera gratuita desde:

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

Realizar animaciones breves, pueden pensarse para diferentes objetivos: narrar historias, explicar conceptos mediante imágenes, crear mini-relatos, retratos, presentaciones.

- **Actividad 2**

En conjunto con el área de música, pueden crearse ritmos y canciones, que serán ilustradas o acompañadas con animaciones.

En el siguiente video del ciclo POETAS LATINOAMERICANOS de *Canal Encuentro*, puede verse un fragmento de canción de Chico Buarque acompañado por una animación de figuras abstractas, que va acompañando el ritmo y el clima de la canción.

<https://www.youtube.com/watch?v=q948q5bxdvU>

A la inversa, pueden crear ritmos con las figuras y pensar como sonarían.

En conjunto con el área de música pueden grabarse esos sonidos y armar videos animados.

- **Actividad 3**

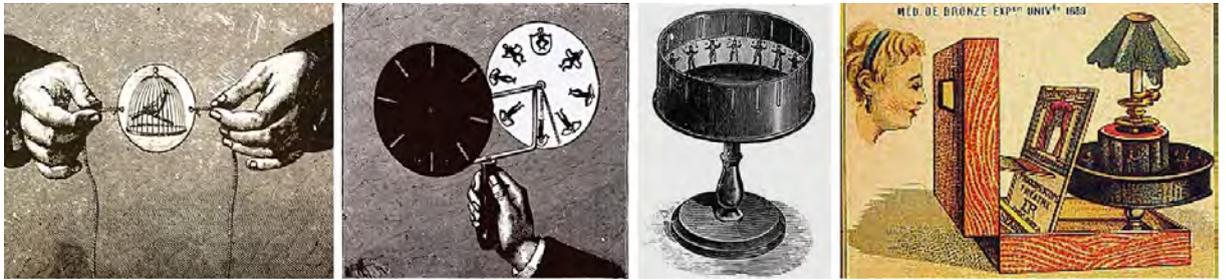
Replicar la experiencia de realizar un proyector casero, investigando en internet sobre cómo hacerlo, qué elementos son necesarios. Desde las Ciencias Naturales investigar cómo funciona la luz, la proyección de imágenes y la importancia de los lentes o lupas.

En caso de no contar con celulares, puede experimentando simplemente con linternas, ubicando objetos dentro de la caja, fotos, dibujos, y viendo lo que sucede al iluminarlos, su proyección invertida en la pared.



A partir de esta experiencia se puede asimismo investigar sobre el principio de fotografía y cine, sobre la evolución de la tecnología hasta la actualidad, en que en un simple dispositivo como un teléfono celular, podemos capturar imágenes, compartirlas y descartarlas.

También conocer sobre la historia de los dibujos animados, la animación, desde los primeros juguetes ópticos hasta las películas que ven hoy en día.



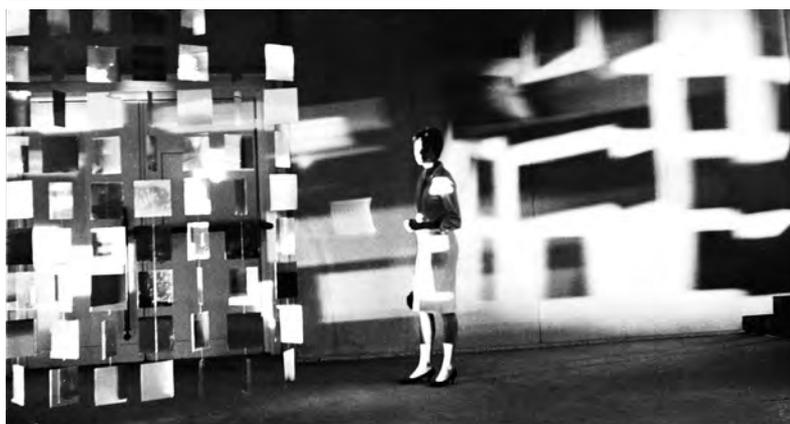
- **Actividad 4**

Continuando con la investigación sobre artistas, conocer la obra del artista argentino: Julio Le Parc. Profundizar sobre su obra y sus investigaciones sobre el mirar y los efectos de la luz, las reflexiones y refracción. Asimismo observar como traslada estos efectos ópticos al espacio, a la tridimensionalidad, permitiendo la participación física de los observadores, el recorrido, desafiando la certeza de la visión.

En su sitio web <http://www.julioleparc.org/index.html> pueden encontrarse múltiples obras y textos.

También en su canal de youtube: <https://www.youtube.com/user/julioleparc> se pueden ver videos de su obra y presentaciones, para apreciar mejor los efectos buscados y logrados.

Tiene en su página una sección de Arte WEB donde puede intervenir al tocar las figuras: <http://www.julioleparc.org/pyramide-rouge.html>





Y más... a partir de los recursos y aprendizajes realizados, abrir la pregunta sobre: qué otras cosas podríamos crear? Aprendimos que con las formas podemos generar composiciones y ritmos, aprendimos a crear animaciones con fotos, sobre la proyección de la luz, cómo funciona la visión, sobre historia y tecnologías. Podemos aplicar todos estos conocimientos en diferentes áreas. Qué se les ocurre?