

CREANDO VÍNCULOS | CONCURSO DE PROYECTOS

www.shellylacomunidad.com.ar



PRESENTACIÓN AL CONCURSO DE PROYECTOS

Nombre de la institución que presenta el proyecto:

Escuela Normal Superior
"Próspero G. Alemandri"
Escuela Primaria N° 68

Nombre del proyecto:

"NOS ANIMAMOS A EXPRESARNOS"

Datos de la institución:

"Estudio de Animación y Taller Audiovisual"
Av. Belgrano 355. Avellaneda
4201-2431
enspaegb68@hotmail.com

Nombre de la persona responsable del proyecto:

Equipo Directivo: Directora Elena Otero
Vice. Directora: Marta Otero
Docente: Ignacio Segesso.

RESUMEN EJECUTIVO

Desde tiempos inmemoriales el arte fue una herramienta para crear vínculos, romper brechas en tiempo y espacio, trascendiendo todas las fronteras. En nuestros tiempos, donde la tecnología en términos de comunicación ha crecido abismalmente, es el momento preciso para aprovechar y fortalecer esas redes virtuales, fomentando un discurso plástico y poético. En este contexto se gesta la idea del estudio de animación y taller audiovisual multimedia, con pleno conocimiento en el poder de difusión de la imagen, y los beneficios que la misma trae en la toma de conciencia en los grandes temas que aquejan tanto a nuestra comunidad como a gran parte de nuestro país.

Para consolidar el taller audiovisual, utilizaremos un aula de la EP68, buscada estratégicamente por su ubicación, su cercanía al aula de informática (equipada con 18 PC en red) y a la biblioteca, dos espacios que nutren la labor del estudio de animación. En este contexto se trabajara con los alumnos de la EP68 en horario extra curricular.

Para concretar este "aula taller" se solicita a Shell \$15.000, siendo el costo total estimativo del proyecto





\$25.000. El dinero que no se le solicita a Shell será provisto por la asociación cooperadora. También contamos con el apoyo de Cabal Banco Credicoop.

La inversión está destinada a: Gastos de equipos tecnológicos (notebook, proyector, cámara fotográfica, scanner, impresora, tabletas gráficas, mesas de calco, ordenadores). Insumos (materiales para generar las experiencias plásticas), acondicionar el aula (dotar al aula de escritorios, luces y elementos especiales para la actividad).

Los gastos capacitación correrán por cuenta de la cooperadora de la escuela.

Se propone también gestar un portal educativo en la Web, mediante al cual podamos realizar exposiciones semanales de los logros de los alumnos, pudiendo intervenir tanto el resto de las escuelas como las organizaciones que estén interesadas en este campo. Contamos con el respaldo de la Secretaria de Cultura y Promoción de Artes, que se ha comprometido a prestarnos los diferentes predios y ámbitos culturales en los que tiene ingerencia (El Teatro Roma, El Salón de los Encuentros, El Favre, La Casa de la Cultura, Palacio Barceló, Centro.Cultural. Barracas Al Sud, etc.) para poder realizar exposiciones y clases magistrales, en las que puedan asistir, escuelas y organizaciones que quieran tener un acercamiento a la teoría y práctica en el terreno de la animación infantil.

UBICACIÓN DEL PROYECTO:

El proyecto comprende dos grandes emprendimientos, uno físico, un estudio de animación cuya sede será la Escuela Normal N°68, y otro virtual, mediante un portal en Internet que reúna e incluya como miembros activos a todas las instituciones educativas u organizaciones sociales de la zona. Contamos además con el apoyo de "La Casa de la Cultura" y el "Teatro Roma" (entre otros centros de exposición ya mencionados), para hacer que la difusión del trabajo sea total. En estas dos cedes se realizarán: exposiciones de los trabajos realizados por los alumnos de la EP 68, cursos abiertos a los que puedan acudir todas las escuelas de Avellaneda.

EL PROBLEMA A ENFRENTAR:

Las nuevas tecnologías se han hecho tan accesibles, que hasta las comunidades más carenciados han podido tener alcance a ellas, paradójicamente este nuevo terreno lejos de fomentar un uso correcto del lenguaje, ha derivado a las nuevas generaciones en una banalización del idioma. El estudio de animación pretende inculcar un mensaje elaborado, un discurso que haga uso de los elementos retóricos que nos aporta el universo de





las artes plásticas.

Los niños necesitan expresarse y sentir que son escuchados, el estudio valoriza las manifestaciones del chico otorgándole un oficio en donde pueda explayar toda su avidez creativa, y que su trabajo pueda ser conocido por todo su grupo social.

DESTINATARIOS

Los destinatarios serán en un primer lugar los alumnos de la EP N°68, los cuales podrán gozar del taller físico, con las herramientas pertinentes para realizar todo tipo de experiencias audiovisuales. Mediante el portal educativo, todas las instituciones educativas podrán formar parte de estos avances, enriqueciendo el portal con nuevas ideas y proyectos, o aprovechando el material didáctico que la página proporcionará para sus propios establecimientos.

El resto de los colegios podrán asistir a exposiciones que se organizaran cotidianamente en la "Casa de la Cultura" y el "Teatro Roma", además de recibir charlas y cursos donde los chicos podrán tener su primer acercamiento al mundo de la animación.

ANTECEDENTES DE LA ORGANIZACIÓN PROMOTORA EN EL ABORDAJE DEL TEMA

Creemos que nuestra escuela es una institución idónea para encabezar este proyecto, ya que por tres años consecutivos ha estado fomentando el arte como medio de comunicación y expresión infantil, y ha obtenido grandes reconocimientos en esta área. 2006 ganadora del trabajo de dibujo y pintura "La aventura de la cooperación", destacando la importancia de la ayuda mutua, 2006 y 2008 primer premio en el concurso de pintura de Proactiva patrocinado por la UNESCO, "Ciudades alrededor del mundo", haciendo trabajos de investigación ambiental para mejorar la calidad de vida en Avellaneda.

Es desde esta experiencia, la de haber trascendido las fronteras al extremo de llegar por dos años a París dando nuestra visión positiva y ejemplificadora de cómo nuestra comunidad puede ser mejor si nos unimos, la que nos respalda a la hora de afirmar que para generar lazos el arte es el mejor camino.

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

En primer lugar se pretende cultivar en los niños el interés por las artes. Acercarle los medios y los conocimientos necesarios para poder realizar sus propios proyectos audiovisuales.

Fomentar una visión multidisciplinaria, mediante la cual el niño pueda utilizar los contenidos de las diversas





materias, reinterpretándolos, con la finalidad de convertirse en los nuevos transmisores del conocimiento. Inculcar el oficio de la animación, el uso de los materiales nobles y artesanales, al igual que el de las nuevas tecnologías.

Integrar a la escuela la familia.

Dar cuenta que la animación es una disciplina cooperativa, donde la integración y los vínculos son fundamentales para el éxito del producto.

Aprovechar las cualidades específicas de este medio para alcanzar altos niveles de difusión, aprovechando los espacios que hoy se otorgan tanto en la Web como en los canales de TV educativos.

Utilizar dicha difusión con fines pedagógicos, para generar contenidos educativos, conciencia sobre la problemática ambiental, transmitir nuestra cultura etc.

METAS

Implementar el estudio de animación en el programa curricular que comprende el área de artística (plástica actividades prácticas y música) siendo así toda la unidad académica E.N.S.P.A una potencial beneficiaria. A priori se trabajará solo en el segundo ciclo de la EP N68 y en los primeros años de la ES N3. Se espera que un 70 % de los 38 niños por aula alcance los objetivos generales.

Se pretende armar pequeños grupos (por Ej. cupos de 10 alumnos por hora) con los que se trabajará dos horas semanales en el lapso de los seis meses, para producir proyectos específicos y de mayor complejidad. Se aspira que estos cursos de carácter individualizado e intenso, ajenos a la currícula alcancen grandes logros en el desarrollo del alumno, aspirando a que más del 80% de los integrantes alcancen los objetivos propuestos.

En las Exposiciones y clases abiertas que se realizarán en los centros ya explicitados, se pretende alcanzar grandes números de concurrencia. Esperando grupos de aproximadamente 100 alumnos con sus respectivos docentes a cargo o tutores por evento. Se intentará realizar en este año un máximo de seis eventos (uno por mes). De estos acontecimientos se pretende conseguir más de 30 % de adhesiones y vínculos para fortalecer la red, y re transmitir los conceptos aprendidos.

El portal en la Web, como legítima extensión del estudio, generara redes y contactos con todas las escuelas de la comunidad, al igual que con el resto de asociaciones que consideren valioso el arte como medio de expresión.

ACTIVIDADES





Tanto en la EP 68 como en la ES N° 3 Se organizará un proyecto a nivel grado, donde todos los alumnos puedan colaborar y programar sus ideas de forma grupal.

Dentro del ámbito de la EP 68 se dictarán clases extracurriculares, donde podrán acudir en una primera instancia niños de primero y segundo ciclo con avidez por el campo de la animación. La finalidad de este espacio es la de volcarse al alumno con un criterio intensivo y personalizado.

Combinar el trabajo en clase con el del estudio de animación.

Realizar proyectos audiovisuales que comprendan argumentalmente lo que ven en las materias troncales. Por Ej.: Animaciones sobre hechos históricos, representar los textos de lectura (aportándole su propia voz a los personajes representados, dándole una nueva relectura y comprensión del texto) inspirarse en la problemática ambiental y en otros temas acordes a las ciencias naturales para hacer un cortometraje que de lugar a la reflexión, etc. Realizar actividades como " stop motion " o "pixilation " que contribuyan en el desarrollo de la motricidad y habilidad creativa del niño.

Exponer cotidianamente lo realizado, en la propia escuela, en la Web, en los espacios semipúblicos, en la "Casa de la Cultura", en el "Teatro Roma" entre otros centros afines, en diversos programas de TV, en medios masivos y gráficos.

CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN

Este proyecto obtendrá sus logros semana tras semana, teniendo un crecimiento donde el único límite es la imaginación.

Se dictarán clases de 45 minutos por grupo (porción del grado elegida a partir del interés por el proyecto).

Se organizarán eventos en la "Casa de la Cultura" y el "Teatro Roma", cuyas fechas y horarios serán planificados para que puedan concurrir los niños de todas las escuelas. Se publicará fecha y horario de los eventos mediante el portal en la Web y en las reuniones de inspección concernientes a la plástica.

ORGANIZACIÓN TÉCNICO ADMINISTRATIVA

Instituciones y responsables involucrados en el desarrollo del estudio de animación.

Escuelas de la unidad académica E.N.S.P.A:

JI N° 932, Susana Durantini.

EP N°68, Directora: Elena Otero, Vice: Marta Otero.

ES N°3, Directora: Mirta Gianelli.





EEM N°18, Directora: Liliana Anrique.

ISFD N° 100 Prof. Roberto Casero.

Secretaria de cultura y promoción del arte. Prof. Antonio Hugo Caruso.

Asociación Cooperadora, Presidente Fernando Valcarce.

Cabal Banco Credicoop Martillero Nacional y Corredor Público: Diego Leandro Volman.

FINANCIAMIENTO

El costo total del proyecto será de \$25.000. Se solicita a Shell el monto de \$15.000.

Herramientas y Tecnología:

1. Notebook \$4.500
2. Scanner \$250
3. Proyector y pantalla: \$4.500 y \$700
4. Cámara fotográfica y trípode \$1.500
5. 10 Tabletas Graficas (Tableta Wacom Bamboo Fun Black Small) \$610 (por unidad) \$6.100 (total)
6. Se utilizaran las computadoras del laboratorio de informática.
7. Por último se necesitará una línea de mesas de calco, las cuales son de fabricación artesanal. Los componentes se comprarán en "Easy " por un saldo de \$1000. La mano de obra en la fabricación a medida \$500

Costo total en equipos \$18.350.

Utilidades:

- La notebook es el corazón del estudio de animación, mediante ella se procesarán todos los trabajos que realice el alumnado y se concebirá el portal en la Web. Es imprescindible que sea notebook y no un ordenador personal ya que la misma será trasladada con frecuencia a los distintos espacios de exposición.
- El scanner es el medio más profesional y accesible de digitalizar los dibujos que realicen los niños a la computadora.
- El conjunto de pantalla y proyector será la herramienta que nos permitirá exponer con asiduidad los resultados obtenidos, además de servir de gran ayuda a la hora de dictar clases multitudinarias en los centros ya mencionados.
- La cámara fotográfica junto con el trípode serán fundamentales para realizar técnicas como stop motion y pixilation, donde el motivo a digitalizar es un cuerpo y no un plano. Además será nuestra principal arma para documentar los logros y avatares por los que pase el estudio en su evolución.
- Las tabletas graficas son la única herramienta que permiten a los niños poder personalizar sus dibujos digitales. Al





venir dotadas de un lápiz óptico estas tabletas asocian el trazo de los niños haciendo que cada línea mantenga la intención y personalidad del artista.

- La mesa de calco forma parte de la tradición de la animación, estas son utilizadas para poder dibujar cuadro por cuadro, permitiendo al artista ver el fotograma anterior. El uso de la mesa de calco es primordial en la búsqueda del aprendizaje del oficio de animador. Esta técnica permitirá a los infantes obtener resultados de alta calidad y refinamiento técnico, dejándolos depurar su lenguaje expresivo y llevarlos al máximo de sus capacidades creativas.

Otros materiales:

Se destinaran \$2000 en la compra de insumos con el fin de eximir a los alumnos participantes de gastos excesivos en materiales, permitiendo que todo niño con genuino interés por la animación pueda concurrir a las clases. Los mismos materiales serán utilizados a la hora de hacer encuentros con otras escuelas.

Capacitación:

La remuneración de los docentes idóneos correrá por cuenta de la asociación cooperadora.

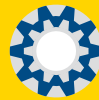
Acondicionamiento del espacio:

Preparación del aula \$2500. Se necesitan escritorios que sirvan para que los niños realicen tanto sus dibujos como sus personajes modelados. Es preciso también contar con una Mesa que sirva de soporte a las maquetas que valgan de escenografía de las animaciones, requiriendo que la misma tenga una iluminación independiente al resto del taller.

USO DE LOS FONDOS SEGÚN APOORTE:

	APORTE LOCAL	APORTE DE OTRAS ORG.	APORTE DE SHELL
En Equipos y Herramientas	\$4.350	-	\$14.000
En Materiales	\$1.500	-	\$500
En Formación y Capacitación	\$1000	-	-
Acondicionamiento del espacio	\$2000	-	\$500
En Comunicaciones y Administración	\$150	-	-
TOTALES	\$9.500	-	\$15.000





MONITOREO Y PROYECCIÓN

Sistema de seguimiento y evaluación del proyecto

Cada clase los alumnos realizarán una experiencia, cuyo cierre será la publicación de la misma en el sitio Web, de esa forma la comunidad educativa, al igual que la familia de los niños participantes podrán tener un seguimiento semanal de la evolución del proyecto. Por consiguiente la evaluación será constante, y con el único objetivo de construir cada día un mejor espacio.

Los trabajos serán expuestos con frecuencia en La casa de la Cultura y en el Teatro Roma, donde la invitación se hará extensiva a todo aquel que tenga interés por el mundo audiovisual, haciendo hincapié en la concurrencia del resto de las escuelas de Avellaneda.

Sostenibilidad:

Por las características ya mencionadas, es imprescindible remarcar, que una vez solventado el gasto inicial no existen más barreras de tipo económico. Por eso lo importante de hacer una inversión en esta área, cuyo alcance y evolución es inimaginable. En el caso de tener que llevar a cabo alguna reparación por fallas en los equipos solicitados, los gastos técnicos correrán por cuenta de la organización cooperadora de la escuela. Existen además muchas becas y concursos de animación a nivel nacional e internacional donde la institución pretende participar, con el fin de mostrar los trabajos realizados y potencialmente obtener compensaciones que den prestigio a nuestra comunidad y permitan que el estudio pueda seguir equipándose y expandiéndose.

Comunicación:

En el aspecto de la difusión el portal en la web cumplirá un rol protagónico, éste constará con un gran caudal de información sobre los trabajos que se realizarán en lo cotidiano en el estudio-taller, y servirá como medio para invitar a las familias y comunidad educativa a formar parte de las exposiciones y charlas pedagógicas sobre temas concernientes al estudio.

El universo audiovisual, por ser tan compatible con las nuevas tecnologías, es fácilmente exportable, del formato Web, al formato televisivo. Es una realidad que muchos canales tienen espacios destinados a la cultura y a los chicos. Creemos que estos espacios pueden ser legítimos para difundir el trabajo que realizará el estudio.

Actualmente existen diversas invitaciones abiertas al público para enviar este tipo de cortometrajes de profundo contenido plástico. Por Ej. (Canal 7, Encuentro, canal A, etc.).

La animación, como toda disciplina artística es en esencia un medio para comunicarse. Un medio encantador, que acerca mediante lo lúdico a los niños a la poesía visual y a la plástica, permitiéndoles expresarse



CREANDO VÍNCULOS | CONCURSO DE PROYECTOS

www.shellylacomunidad.com.ar



mediante un discurso pictórico multisensorial.

Es en este terreno, donde los chicos, de todas las clases y nacionalidades pueden generar vínculos, manteniendo entre ellos el fascinante lenguaje que nos proporciona el arte.

