

Video y dramatización en pandemia: Virtualización del Festival de cine de Lengua Inglesa I

Blas Bigatti¹, Florencia Gervasoni², Ariel Ogián³, Andrea Scagnetti⁴, Andrea Trenti⁵, Nicolás Vincenti⁶

UNAHUR, Profesorado Universitario de Inglés

¹blasbigatti@gmail.com, ²florencia.gervasoni@unahur.edu.ar, ³arielalejandro.ogian@unahur.edu.ar, ⁴andrea.scagnetti@unahur.edu.ar, ⁵andreapaola.trenti@unahur.edu.ar, ⁶gustavonicolas.vincenti@unahur.edu.ar

Resumen

Como parte de las actividades de *Lengua Inglesa I*, durante el año 2019 propusimos a las y los estudiantes del Profesorado de Inglés una secuencia didáctica que concluyó con la filmación de un corto audiovisual y con el encuentro de las comisiones participantes en un festival de cine. En 2020, las restricciones impuestas por la cuarentena pusieron en riesgo la continuidad de este proyecto, ya que la imposibilidad de gestionar reuniones presenciales obligaba a repensar los momentos centrales del mismo: el proceso de escritura grupal de guiones, la filmación de los videos y el encuentro final de las comisiones en un festival de cine. Estudiantes y docentes nos vimos desafiados entonces a explorar recursos tecnológicos que nos permitieran superar estas limitaciones, lo que finalmente se plasmó en un festival mediado por la tecnología, el cual combinó dinámicas sincrónicas y asincrónicas. La experiencia nos permitió revalorizar la importancia de haber iniciado la exploración de herramientas tecnológicas antes de la pandemia, así como la importancia de anticipar y graduar el uso de estas herramientas durante la cursada, y de otorgar a las y los estudiantes la libertad necesaria para desafiar los límites formales de las actividades y explorar nuevos recursos tecnológicos.

Palabras Clave: comunicación audiovisual, dramatización, enseñanza del inglés, virtualización, mediación tecnológica.

Fundamentación de la experiencia

Como parte del Profesorado de Inglés, *Lengua Inglesa I* tiene como propósito potenciar el desarrollo de las competencias comunicativas en lengua inglesa de las y los estudiantes. Nuestro abordaje se enmarca en los principios del constructivismo social, para el cual el lenguaje y el desarrollo son entendidos como construcciones sociales que se activan de modo diferencial dentro del marco de vivencias y experiencias específicas de cada individuo [1] [2]. En la práctica, esto obliga a potenciar el trabajo grupal y colaborativo, entendiendo el aula como una comunidad discursiva [3].

En este contexto, la expresión oral es entendida como un hecho esencialmente multidimensional, lo que obliga a abordarla desde una visión holística que interpreta al cuerpo como una totalidad comunicativa donde habla, escucha, gestualidad y pensamiento se coligan para producir un mensaje [4] [5]. De aquí la importancia otorgada en *Lengua Inglesa I* a las actividades de dramatización, entre las cuales se cuenta la filmación de videos breves y cortometrajes.

Como puede extraerse de lo anterior, en *Lengua Inglesa I* las nuevas tecnologías son

valoradas como herramientas expresivas inclusivas necesarias para la alfabetización digital, pero también capaces de fomentar una amplitud de procesos cognitivos socialmente relevantes [6], entre estos, la resolución de situaciones problemáticas contextualizadas [7].

En 2019 propusimos una secuencia didáctica que finalizaba con las y los estudiantes compartiendo sus producciones audiovisuales en un encuentro anual entre comisiones, el cual seguía el formato de un festival de cine. En 2020, las restricciones impuestas por la ASPO nos obligaron a repensar las formas en que se articulaba *Lengua Inglesa I* en tanto comunidad discursiva, redefiniendo el espacio áulico y el trabajo grupal, y forzando la virtualización de la secuencia didáctica que concluiría en un nuevo festival de cine.

Algunas preguntas que guiaron nuestra práctica en la virtualidad fueron: ¿Cómo suplir la dinámica de debate y escritura grupal del aula? ¿Cómo filmar en la virtualidad? ¿Cómo dramatizar en soledad? ¿Cómo realizar encuentros multitudinarios desde nuestros hogares? ¿Hasta qué punto las respuestas a estas preguntas podrían alimentar o enriquecer nuestro retorno a la presencialidad?

2019: Un festival de cine en la presencialidad

Como parte de las actividades de *Lengua Inglesa I*, durante el año 2019 propusimos a las y los estudiantes del turno mañana una compleja secuencia didáctica que concluyó en la filmación de un cortometraje audiovisual y el encuentro de las comisiones participantes en un festival de cine. La secuencia de actividades se había iniciado con la visualización de una serie televisiva y la lectura y análisis de su guión audiovisual. Tras este disparador, y enmarcando las actividades en torno al tópico ‘estereotipos y estigmatización’, se les propuso

a las y los estudiantes que pensarán un argumento y que escribieran un guión audiovisual. Finalmente, los guiones resultantes fueron actuados, filmados y editados, resultando en cortos audiovisuales que se presentaron en vivo durante un encuentro entre las comisiones participantes, bautizado UNAHUR Film Fest. Como parte del festival, las y los estudiantes pudieron disfrutar de todas las producciones, un jurado seleccionado por ambos cursos otorgó distintos galardones en forma de estatuilla, y los presentes votaron el premio al mejor cortometraje a través de una encuesta compartida mediante Google Forms.

Esta experiencia suponía ya un uso intensivo de nuevas tecnologías, dado que las y los estudiantes debían explorar herramientas de filmación y edición en la realización de sus cortos, y participar en una encuesta digital diseñada por las y los docentes. El éxito de esta experiencia nos decidió a expandirla a todas las comisiones para el año 2020. Sin embargo, la súbita cuarentena que se impuso desde comienzo de las cursadas no tardó en poner en riesgo el proyecto, y nos obligó a tantear y explorar herramientas tecnológicas que nos permitieran trasladar esta secuencia didáctica a la virtualidad.

Un festival de cine virtualizado

Como ocurrió con la comunidad educativa en su totalidad, a lo largo de 2020 nos vimos obligados a explorar distintas dinámicas de participación y nuevos recursos tecnológicos, algunos ya conocidos (aunque rara vez utilizados), y otros del todo nuevos. Con el Festival de Cine en mente desde comienzo de la cursada, fuimos identificando a través de la prueba y el error algunas de las herramientas que nos permitirían virtualizar la secuencia de actividades que formaban parte del proyecto. Así, durante nuestras clases sincrónicas por

Zoom fuimos explorando el trabajo en Grupos Pequeños y la escritura compartida a través de Google Docs, lo que nos sirvió para el trabajo y escritura grupal de los guiones. También propusimos a las y los estudiantes distintas actividades en la que debían filmarse, ya sea en soledad (leyendo poesía) o en parejas (actuando una conversación telefónica). Estas experiencias permitieron a las y los estudiantes entrar en contacto con las herramientas de filmación y edición que servirían de base para la realización del cortometraje.

Una de las limitaciones que previmos se daba a nivel narrativo. La necesidad de grabarse individualmente, cada estudiante desde su casa, hacía difícil pensar estructuras narrativas distintas a una conversación telefónica o por Zoom. De modo que eso fue lo que les propusimos a los grupos. Sin embargo, algunos grupos se animaron a desafiar esta estructura, encontrando formas alternativas para suplir la imposibilidad de encontrarse en un mismo escenario, como el uso de fondos y la fusión de imágenes filmadas por separado.

El último desafío que se nos presentó fue encontrar un formato que nos permitiera llevar a cabo el festival de cine entre todas las comisiones. Zoom nos permitía organizar un encuentro sincrónico multitudinario, pero entendimos que la proyección de videos podía resultar problemática debido a las limitaciones de banda ancha que habíamos ido identificando durante nuestras clases sincrónicas. Decidimos combinar una dinámica sincrónica y asincrónica: la proyección y las votaciones serían asincrónicas, y el encuentro final con entrega de galardones sería sincrónico. Para la visualización de los videos diseñamos a través de Padlet una plataforma de visualización que bautizamos UNAHURFlix, donde cada grupo compartió sus producciones. Las y los estudiantes tuvieron unas semanas para ver los distintos cortometrajes y luego votar por las distintas categorías, también de modo

asincrónico, en un documento de Google Forms.

Finalmente, el festival propiamente dicho se llevó a cabo de modo sincrónico a través de Zoom. Además de las y los estudiantes de las distintas comisiones, se invitaron a distintos docentes del profesorado, quienes tuvieron como función dar a conocer a los ganadores de cada categoría. En lugar de estatuillas, esta vez los premios fueron diplomas virtuales que eran enviados a través de WhatsApp luego de darse a conocer los ganadores.

Conclusión: Aprendizajes de la experiencia

El complejo proceso de virtualización de la secuencia didáctica que culminó en nuestro primer Festival de Cine en la virtualidad nos dejó algunas reflexiones y aprendizajes que consideramos valiosos. En principio, la experiencia en la virtualidad nos llevó a revalorizar la importancia de habernos animado a explorar nuevas herramientas tecnológicas ya durante la presencialidad. Entendemos que si nos sentimos confiados para llevar adelante este proyecto en la virtualidad se debió en gran medida a que ya habíamos tanteado algunos de los recursos tecnológicos que necesitaríamos cuando todavía estábamos en la presencialidad. Este fue el caso, por ejemplo, de las aplicaciones de edición de video y sonido, de los Padlets y los Google Forms. Saber que no estábamos empezando desde cero nos otorgó más tiempo para explorar las herramientas que resultaban verdaderamente nuevas, como fueron el caso de la plataforma Zoom o la escritura mediante documentos compartidos. Estar acostumbrados a lidiar con los imprevisibles de las nuevas tecnologías nos convenció de que era posible repensar el proyecto sin temor a equivocarnos o a que algo saliera mal.

Al mismo tiempo, la experiencia nos permitió revalorizar la importancia de graduar el uso de nuevos recursos tecnológicos, ofreciendo a las y los estudiantes siempre la posibilidad de explorar con anticipación los recursos que luego se necesitarán para llevar a cabo actividades más complejas. Durante la virtualidad, antes de llegar a la filmación del cortometraje, las y los estudiantes pudieron grabarse, filmarse, editar videos y audios breves, y participar en documentos compartidos. Estas prácticas previas les permitieron enfrentar los miedos y las dudas que pueden surgir con el uso de recursos tecnológicos antes del proyecto final, al cual llegaron con la confianza suficiente como para poder concentrarse en la actividad comunicativa antes que en las destrezas técnicas que esta les demandaba.

También pudimos constatar la importancia de otorgar a las y los estudiantes la libertad suficiente para que desafíen los límites formales de las actividades y puedan explorar nuevos recursos tecnológicos sin nuestra guía, lo cual resultó en el descubrimiento de nuevas herramientas de utilidad para el futuro. Lejos de limitarse a los recursos que les ofrecimos, las y los estudiantes exploraron nuevas herramientas, adaptando sus guiones a los recursos encontrados en lugar de ceñirse a los que les proponíamos.

Finalmente, la experiencia en la virtualidad nos permitió descubrir la potencia de lo asincrónico para compensar o redefinir las dinámicas presenciales. Al volver a la presencialidad en 2023, por ejemplo, la visualización asincrónica nos permitió sumar comisiones más numerosas al proyecto sin que la duración del encuentro final lo volviera impracticable.

En la actualidad, ambas modalidades se encuentran a disposición según las necesidades de cada turno. Lo mismo ha ocurrido con otros recursos incorporados en la virtualidad,

algunos de los cuales, como la escritura a través de documentos compartidos, pasaron a ser de uso regular en las clases.

Bibliografía

- [1] L. Vygotsky. *Pensamiento y Lenguaje*. Ediciones Fausto, 1995.
- [2] D. Johnson. *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós, 1999.
- [3] J. Swales, J. *Genre Analysis*. Cambridge University Press, 1990.
- [4] G. Brown. *Listening to Spoken English*. Longman, 1996.
- [5] A. Kendon. "Language and gesture: unity or duality?" En D. McNeill (ed.) *Language and Gesture*. Cambridge University Press, 2000.
- [6] M. Maggio, C. Lion, y M. V. Perosi. "Las prácticas de la enseñanza recreadas en los escenarios de alta disposición tecnológica". *Revista Polifonías. Universidad Nacional de Luján. Año III - N° 5. Septiembre – Octubre*. 2014.
- [7] C. Lion. "Pensar en red. Metáforas y escenarios". En Scialabba, A. y Narodowski, M. *¿Cómo serán? El futuro de la escuela y las nuevas tecnologías*. Prometeo, 2012.