

Guía didáctica para educadores
Itinerario de propuestas formativas para
acompañar el taller “Animación y dibujo digital”
Nivel primario – segundo ciclo

1 .Presentación

La presente guía didáctica tiene como objetivo potenciar la experiencia de aprendizaje que los estudiantes vivenciarán durante la visita a la Fundación Telefónica. La misma consta de dos partes: la primera a realizarse previamente a la llegada al Espacio y la segunda con posterioridad.

1.1 Modo de uso

Esta guía didáctica tiene como propósito brindar una herramienta a los docentes, que posibilite idear actividades dentro de la escuela, en las que los niños se vayan introduciendo en la experiencia del taller.

Es fundamental que se haga hincapié en la espontaneidad de la participación de los chicos, sin anticipar el contenido que luego se verá en las actividades dentro del Espacio.

La **actividad pre-taller** tiene el objetivo proponer ideas generales, conocimientos previos que los niños tienen sobre el tema para poder contrastarlos luego con la experiencia dentro del taller. Importante: Es recomendable que se realice esta actividad de modo que el taller sea mucho más enriquecedor para los niños.

La **actividad post- taller** tiene el propósito de idear actividades donde cada niño pueda afianzar los conocimientos adquiridos, que permitan afianzar lo aprendido, profundizar lo experimentado en el taller, y hacer su propia experimentación con ese conocimiento.

Aspectos curriculares en los que se enmarca la visita al taller

Propósitos de Ideas Animadas

- Aprender y experimentar en entornos digitales.
- Construir mensajes y relatos a partir del lenguaje visual.
- Fomentar el trabajo colaborativo focalizando en las múltiples miradas y habilidades.
- Ampliar el conocimiento en diferentes tipos de animación digital y stop motion, en la

creación de imagen y dibujos animados.

- Explorar la interacción entre arte, imaginación y tecnología.

-Artes

Ofrecer a los alumnos la oportunidad de ampliar su campo de experiencias estético-expresivas desde los diversos lenguajes, y acceder a modos específicos de representar y de conocer aspectos del mundo.

Favorecer en los alumnos la formación de una sensibilidad estética personal a través de experiencias perceptuales relacionadas con el entorno. Las artes visuales proporcionan al hombre la posibilidad de configurar su experiencia del mundo a la vez que producir mundos posibles a partir de sus propios modos, reglas y principios.

-Informática

Permitir acceso a una comprensión de la tecnología que habilite a los alumnos a interrogarse crítica, pero también creativamente, acerca del presente y futuro y del lugar que le cabe a todo ciudadano en la creación y el control de las tecnologías.

Permitir a los alumnos interactuar con las computadoras y sus softwares de forma tal que, mediante el uso, la experimentación y la producción de tareas, se promuevan las competencias básicas.

-Conocimiento del mundo

Elaborar modos complejos de simbolización y acceso al conocimiento a través de actividades motivadoras con diferentes softwares, que faciliten la exploración y los procesos de construcción en los que los alumnos son protagonistas.

-Pensamiento crítico

Proponer situaciones de enseñanza en las que los alumnos se acerquen al estudio de

cuestiones naturalizadas, para que les permitan: cuestionarse, plantearse problemas, seleccionar información, entender como fue elaborada, elaborar la información, establecer algunas relaciones causales y comunicar conclusiones, usar y valorar el conocimiento que cada uno tiene, compartir opiniones e ideas, producir ideas individual o colectivamente. Los alumnos planifican, investigan y desarrollan proyectos, resuelven problemas y toman decisiones de modo crítico, usando aplicaciones y recursos digitales apropiados.

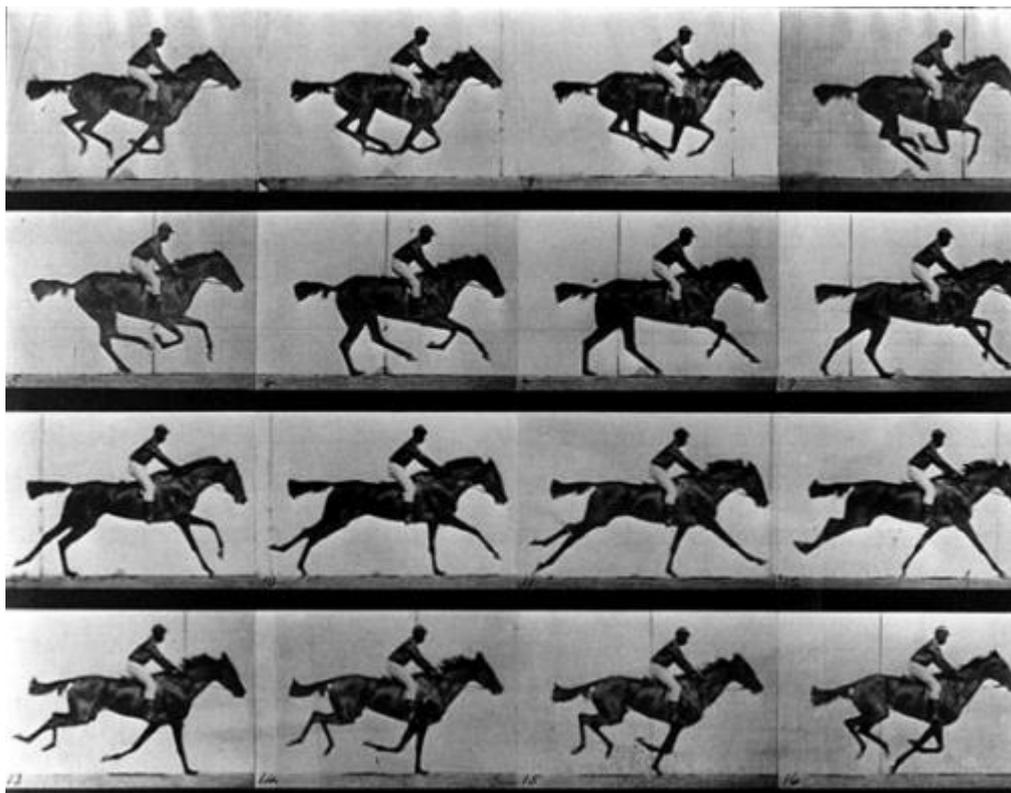
Actividad para realizar antes del taller

Conceptos de animación, video y *stop motion*

Proponemos reflexionar con los chicos sobre estos conceptos, a partir de las siguientes preguntas disparadoras:

¿Existe algún momento, durante el **galope de un caballo**, en el cual sus cuatro patas se encuentren levantadas del suelo al mismo tiempo? Se puede proponer a los chicos buscar videos de caballos galopando, o proyectar uno en el aula y contarles que esta pregunta generó una gran investigación en el S.XIX, tras la aparición de la fotografía. Hasta ese momento, se pensaba que los caballos cuando galopaban levantaban las cuatro patas al mismo tiempo. Tras estudios realizados con fotografías, se dieron cuenta de que no era así. El objetivo de esta actividad es mostrar a los alumnos que este tipo de animación se puede considerar una ilusión óptica al dar la sensación de movimiento a una imagen.

Una vez concluida esta actividad reflexiva, proponemos al docente que, junto a los alumnos, construyan un libro de imágenes que al pasar las hojas generen movimiento.



¿Saben qué es el *stop motion*? Es una técnica de animación que consiste en simular el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. No fueron dibujadas o pintadas ni a mano ni por computadora, sino que fueron creadas capturando imágenes de la realidad.

Lo que queremos al **animar** es dar la **sensación** de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados. ¿En algún momento la imagen se mueve? ¿O es el ojo el que capta el movimiento?

Actividad post taller (para realizar después de la visita)

Actividad 1:

Investigación: Trabajar acerca de la muestra vigente en la Fundación. Para esto, los invitamos a reservar una visita guiada a la muestra, y tomar fotos, ya sea con el celular, o con la netbook.

Luego, en grupos, investigar, leer, debatir, hacerse muchas preguntas acerca de los contenidos de la muestra, ¿quién es el personaje principal? ¿Qué hizo? ¿Cómo se modificó

nuestra vida a partir de ese invento-creación? ¿En qué época y contexto fue realizada esa obra-invento-etc?

Cada equipo se puede focalizar en un aspecto o momento específico de esa investigación. Una vez seleccionado este aspecto que al equipo le interesó más, comenzar a pensar cómo podría contarse a través de un gif animado, para que el resto de los compañeros puedan visualizar ese recorte; y también, para que quienes no visitaron la exposición, puedan conocer acerca de la misma. Para esto, es importante poder sintetizar en imágenes, formas, colores, escalas, y también incluir textos cortos, o títulos, para hacer anclajes concretos.

Incluir recortes de las fotos tomadas, para realizar un gif complejo y completo, (fundamental para conocer la mirada de cada equipo).

Actividad 2:

Nuestra película: Proponemos trabajar, acerca de un relato sobre el que estén trabajando y analizando. Divididos en grupos sugerimos comenzar a trasladar ese relato a escenas gráficas. El docente puede introducir el concepto de boceto ilustrado, para que luego los alumnos lleven a cabo sus propias ilustraciones, a partir de las cuales traduzcan a imágenes y dibujos lo que sucede en dicho relato. Comprender cuál es la introducción, el nudo y el desenlace del relato. Una vez que se sintetizó en bocetos de dibujo y títulos breves, se comienza a realizar el *gif*. Una forma interesante de trabajar en equipos, es ponerse de acuerdo en un color de fondo, y luego dividirse las escenas a realizar, para luego, compilar todos los *gifs* de cada integrante. Tener en cuenta el escenario, el/los protagonistas y sus características, las acciones (que deben ser sintéticas), etc.

Actividad 3:

Evolución: Proponemos una actividad para trabajar en Cs. Naturales o biología. Partir de algún fenómeno natural que se desarrolle en etapas, como por ejemplo la germinación de una semilla. Los tiempos y procesos en la naturaleza muchas veces son lentos, y no nos permiten visualizarlos con claridad o completos. La idea es poder plantear este proceso a través de un

gif, para poder internalizar ese conocimiento, al plasmarlo en un dibujo en movimiento, y poder compartirlo con los compañeros.

Actividad 4:

Post producción: Realizar un *gif* a partir de fotos tomadas en la escuela, en donde se pueda comprender desde la sucesión de fotos fijas, un relato breve, en donde nosotros mismos seamos los personajes de la historia, se puede incursionar aún más en el *software*, para realizar retoques sobre las fotos, como recortes, efectos, dibujos, colores, como una post producción (utilizar efectos en las caras, añadir objetos dibujados como sombreros, espadas, plantas, pintar los guardapolvos, etc) Posteriormente se puede convertir el *gif* a un formato de video, para poder generar un audio relatado por nosotros mismos, en el software Audacity.

Descarga del software Gimp:

<http://www.gimp.org/downloads/>

¡Esperamos que la experiencia haya sido valiosa!