



HISTORIAS PARA ARMAR

PONIENDO EL OJO Y LA OREJA

Actividad: FX - EXPRESIÓN ARTÍSTICA
Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL.

HISTORIAS PARA ARMAR



PONIENDO EL OJO Y LA OREJA

Actividad:
FX - EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL.

FICHA TÉCNICA

TIEMPO SUGERIDO

- De 2 a 4 horas.

OBJETIVO

- La actividad busca mostrar a los y las estudiantes diferentes elementos que hacen a la narración de una historia.

HABILIDADES

- Expresión artística y alfabetización digital.

DESTINATARIOS

- Estudiantes de 8 a 11 años.

MODALIDAD

- Trabajo en casa o en el aula y presentación en la escuela.

DESCRIPCIÓN

- En esta actividad se producirá un pequeño corto audiovisual. Tendremos dos momentos:

- 1) Producción del cortometraje.
- 2) Encuesta y análisis de la misma.

MATERIALES

- Esta actividad requiere el uso de tecnología.
 - Un teléfono celular para grabar.
 - Computadora para editar.

ACLARACIÓN IMPORTANTE

EN EL CASO QUE LOS Y LAS ESTUDIANTES NO CUENTEN CON LA POSIBILIDAD DE REALIZAR UN VIDEO SE PUEDE OPTAR POR HACER UNA REPRESENTACIÓN DE LA ESCENA, CAMBIANDO LOS SONIDOS DE FONDO Y UTILIZANDO DIVERSOS SONIDOS REALIZADOS CON OBJETOS COTIDIANOS.

INTRODUCCIÓN

Dado que para la actividad se utilizan muchas **herramientas digitales** se recomienda acompañamiento en su realización y la previa familiarización con los dispositivos a utilizar.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTO 1:

Se les presenta la siguiente consigna:

“¡Hoy les proponemos hacer su propia escena de ficción! Vamos a mostrarles cómo muchas veces los efectos sonoros y visuales son esenciales para darle sentido a la historia que queremos contar. Son recursos que usamos para narrar. También van a poder descubrir que muchas veces el sentido de la historia lo termina de definir el espectador o la espectadora. Para eso les proponemos hacer el siguiente experimento y convertirnos por un rato en directores y directoras.”



MOMENTO 2:



Se les pide que, con su teléfono celular o una grabadora de video, registren la siguiente escena:

Dos personas de la misma edad van caminando en direcciones opuestas y se cruzan. Cuando están uno/a al lado del otro/a se detienen por un instante, se miran fijamente y continúan la marcha.

Las edades, vestimenta y características del lugar donde están caminando son decisiones tuyas. **ES MUY IMPORTANTE** que la marcación actoral que tengan los actores o actrices sea que cuando caminan y se cruzan tienen que tener la **expresión más neutra que puedan**. Sus caras no deben transmitir ninguna expresión específica.

La escena siguiente que deben grabar es **un primer plano** o un **plano medio** (es decir la cámara enfocando directamente en la cara o enfocando desde la cintura) de un tercer personaje que mira atentamente la escena. Nuevamente la marcación actoral es que no deben transmitir ninguna emoción. Sí, en este caso, el actor o la actriz puede demostrar atención en la mirada.

MOMENTO 3:

Una vez que tengan su secuencia grabada es hora de **editarla** y darle sentido.

Se les invita a que, con un editor de video, peguen las dos secuencias en el orden en el que fueron grabadas (primero el cruce y luego la mirada). Muchos celulares cuentan con sus propias aplicaciones para editar videos. Si no, pueden pasar los videos a la computadora y usar un editor de video ahí. Para saber más sobre edición de videos revisa la sección [Contar](#).

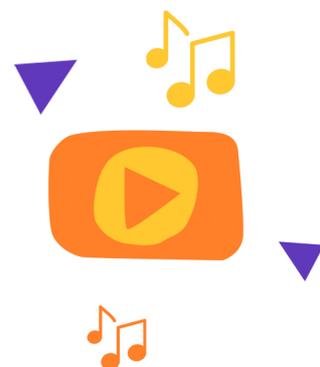


MOMENTO 4:

Una vez que tengan pegados los videos (vamos a llamar a estos "tomas") tendrán conformada una secuencia o "plano". Ahora es necesario ponerles sonido. Acá se les pide que armen 3 planos diferentes. Para cada uno de ellos la consigna es que modifiquen el sonido de fondo. Las tomas van a ser las mismas, pero con un sonido diferente. Para el cruce de los personajes, se les invita a buscar una música romántica o una música de acción o sonidos de trueno. Del mismo modo para la toma de la mirada probá con **diferentes sonidos**.

Se les indica que en la plataforma encontrarán diferentes sonidos que pueden descargarse.

¡Tienen el plano con tres opciones de sonido diferentes!



MOMENTO 5:

Vamos con la **parte final del experimento**. La idea es que muestren en cada plano a 4 personas diferentes y les pidan que contesten las siguientes preguntas:

- 1) ¿De qué se trata la historia que viste?
- 2) ¿Qué les pasaba a las personas que se cruzaron?
- 3) ¿Quién era la persona que estaba mirando la escena?
- 4) ¿Qué le pasaba a esa persona?

Al finalizar se comparan todas las respuestas y analizan si surgieron diferencias a partir de la modificación de los sonidos.

CIERRE

La actividad busca desarrollar **la expresión artística y la alfabetización digital** a través de la creación de una historia contada de distintas formas y agregando **diferentes efectos**. Al final, se puede generar una reflexión en función a las sensaciones que experimentaron al contar sus historias y escuchar las de sus compañeros y compañeras.

HISTORIAS
PARA
ARMAR