

# Mi Escuela , mi lugar

Desafío CiTIAM 34:

Stop Motion



## Tiempo destinado para el desafío



## Tiempo destinado para el desafío 60 minutos

### Capacidades



#### Comunicación:

- Intercambia sus argumentaciones, ideas, opiniones, pensamientos, conceptos e intencionalidades estético artísticas para la creación individual o grupal de producciones visuales.

#### Resolución de problemas:

- Analiza, selecciona y aplica los componentes de las Artes Visuales en producciones materiales y digitales de acuerdo a su intencionalidad.

#### Aprender a aprender:

- Construye estrategias para anticipar y concretar sus producciones utilizando distintos modos de producción, exhibición y circulación de las Artes Visuales

### Disciplinas que intervienen en el desafío.



#### ARTE:

Reconocimiento exploratorio de distintos dispositivos y medios tecnológicos en función de las posibilidades para la producción.

Ampliación de técnicas y procedimientos en relación a la producción.

Comprensión del encuadre como concepto directamente relacionado con el espacio y puntos de vista en la animación.



## TECNOLOGÍA:

Concepto de velocidad, desplazamiento.

### Pregunta impulsora



**¿Cómo podemos lograr sensación de movimiento a través de personajes de masa?**

### Registramos la experiencia.



De acuerdo al grupo de estudiantes con el que trabajamos y la experiencia que estamos realizando debemos seleccionar una forma de registro.

Algunas alternativas son:

- Fotografías del paso a paso
- Video de la experiencia realizada

### Materiales necesarios.



- Plastilina.
- Tijera.
- Teléfono.
- (Opcional: palillos escarbadientes o palitos bien finitos).



## Pasos para realizar el desafío.



**Paso 1:** Trabajamos en grupo de 2 o 3 alumnos. Elegimos un cuento que nos guste. O Trabajamos con una pequeña historia que inventamos. Debe ser breve y clara.

**Paso 2:** Dividimos la historia en escenas. Estas serán las fotos que tomaremos después.



**Paso 3:** Elegiremos una escena para representar con plastilina. Entonces empezamos a modelar. No debemos preocuparnos si no nos sale perfecto el modelado. (Para ojos, sonrisas o detalles pequeños podemos ayudarnos con la punta del lápiz. Cuando se trate de un cuerpo o un animal podemos usar palillos para armar la estructura y que no se desarme).



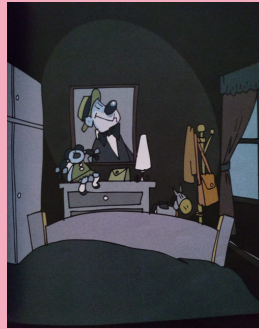


En el cuento elegido, la protagonista no quiere irse a dormir, así que con plastilina representamos dos escenas, y ocupamos imágenes del cuento.



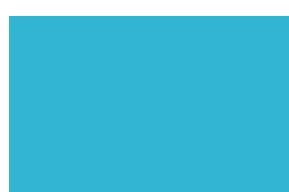
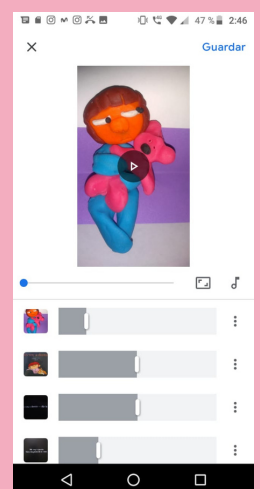
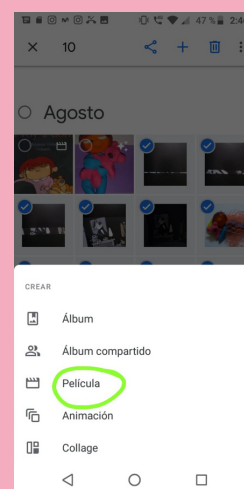
**Paso 4:** Tal vez sea necesario incluir un pequeño texto o alguna palabra que sirva al relato. El texto puede ser escrito en una hoja a la que se le tomará una foto.

Me voy a quedar  
bien despierta en la cama.



**Paso 5:** Con un teléfono con cámara vamos a tomar fotografías para nuestro proyecto. En la última fotografía pueden incluir los nombres de los integrantes del grupo, por ejemplo: Dirección:/ Edición:/ Arte:/.

**Paso 6:** En el teléfono abrimos el álbum de fotos y seleccionamos las que vamos a utilizar. Buscamos la opción "película" , que nos permitirá editar, cambiar de lugar las fotos y seleccionar la música.





**Paso 7:** Una vez terminado, ya tenemos nuestra película de stop motion!!!

## La ciencia real detrás del cómo y el por qué.



EL Stop Motion es la forma más antigua de animación y es la responsable de los primeros efectos especiales en el cine. Se considera a George Melies (cinematógrafo francés) como su precursor.

Consiste en mover manualmente un objeto y registrar fotográficamente, cuadro por cuadro, cada uno de los movimientos para luego crear una secuencia con todas las fotos.

La secuencia ordenada forma una unidad que al ser pasada a toda velocidad, crea la ilusión de que el objeto se mueve por sus propios medios.

## Metacognición



¿Cuántas imágenes necesitaron para armar la secuencia?

¿Cómo fue el proceso de modelado para cada secuencia?

¿Qué variaciones tuviste que hacer para que el movimiento resulte real?

¿Cómo empleaste la tecnología para ordenar y generar movimiento en tu secuencia?

## Preguntas para seguir pensando.



¿Cómo podrías variar la velocidad de esta película?

¿Podrían ser ustedes los protagonistas de la película?

¿De qué otra manera te imaginas dirigiendo y editando tu peli animada?

Ademas del modelado, ¿qué otros recursos podrías utilizar para realizar la secuencia de tu animación?

## Sugerencias de profundización en el aula.



Con la docente de artes visuales, investigar sobre la construcción del story board.

Ademas explorar en la construcción de personajes y de escenarios.

En clase de tecnología se puede investigar el uso de diferentes aplicaciones para generar movimiento a traves de fotografías.

Tambien el uso de la cámara fotográfica.

Con la docente de lengua trabajar los diálogos y tipos de textos