

# Universos virtuales de papel

Escuela: Escuela de Comercio N°10 DE 1 "Islas Malvinas"

Autoras/es: Mariana Arrupe y Hernán Prestofelippo

Sala/grado/año: Tercer nivel

---

## Breve descripción

La convergencia de las artes visuales y escénicas con las herramientas tecnológicas ofrece un campo fértil para el desarrollo de nuevas habilidades y la expresión creativa. "Universos virtuales de papel" propone un recorrido donde la imaginación se materializa en espacios de transición entre la bi y la tridimensión, y las historias cobran vida a través de tratamientos digitales. Este proyecto busca potenciar no solo la creatividad artística y la narrativa, sino también el aprendizaje grupal, el desarrollo de habilidades socioemocionales como la colaboración y la empatía, y la alfabetización digital en el uso de herramientas de producción audiovisual. Al trabajar en grupo, los participantes construyen un universo compartido, superando desafíos de manera conjunta y fortaleciendo sus lazos interpersonales, a la vez que adquieren conocimientos fundamentales para desenvolverse en un entorno cada vez más mediado por la tecnología.

Asimismo, se propone rescatar materiales de uso cotidiano, sencillos, accesibles, para resignificarlos y valorizarlos al mismo tiempo que lo digital avanza.

## Situación inicial

Las características de nuestra escuela (intermitencia en la asistencia, falta de espacios adecuados, falta de insumos) condicionan el desarrollo de ciertas prácticas, específicamente en el área de los lenguajes artísticos. El recurso digital aparece como una alternativa favorable que nos permite desarrollar proyectos, habilitando otros espacios y otro tiempo de encuentro.

Observamos una tendencia creciente hacia el consumo pasivo de contenidos digitales, lo que, si bien ofrece acceso a vastas fuentes de información, limita las oportunidades de *creación activa y colaborativa* en el ámbito digital.

Específicamente, identificamos los siguientes puntos que motivaron la implementación de este proyecto:

- \* Déficit en la expresión creativa: existía una necesidad de fomentar la convergencia de las artes visuales y el teatro de manera práctica y significativa, más allá de los procesos elementales.
- \* Necesidad de fortalecer el trabajo colaborativo y las habilidades socioemocionales: se percibía la falta de oportunidades para profundizar en el trabajo en equipo. El proyecto busca crear un espacio donde la interacción sea clave para el éxito.
- \* Escasa alfabetización y producción digital: los estudiantes eran, en su mayoría, usuarios pasivos de dispositivos digitales, y su conocimiento sobre la creación de contenido audiovisual propio era limitado. Pocos habían explorado la edición de video, la musicalización o las técnicas de animación básicas. Era crucial ir más allá del uso recreativo para desarrollar una competencia digital productiva. La producción compartida permitió el intercambio de conocimientos y la búsqueda conjunta de soluciones.

## **Objetivos**

Nuestra intencionalidad se centra en crear las condiciones propicias para que cada participante:

- Despliegue su creatividad.
- Experimente el beneficio del trabajo colaborativo: que los estudiantes aprendan a confiar, negociar, escuchar activamente y resolver conflictos de manera constructiva, reconociendo que la calidad de los logros depende del aporte y la interacción de cada miembro del equipo. Que sientan la satisfacción de construir algo juntos, fortaleciendo sus lazos socioemocionales.
- Se apropie de las herramientas digitales como medios de creación y expresión: más allá de ser usuarios pasivos, el propósito es que los estudiantes se conviertan en productores activos de contenido digital. Acercar la tecnología presentándola como un recurso para su creatividad, y capacitarlos en el uso básico de herramientas de filmación, edición y musicalización.
- Conecte saberes de manera significativa: buscamos que la experiencia rompa con la fragmentación disciplinar, permitiendo que los conocimientos de las artes visuales, el teatro, la narrativa y la tecnología se hibriden de forma natural.

- Desarrolle una mirada crítica y reflexiva sobre su proceso de aprendizaje: no solo interesa el producto final, sino también el proceso. El propósito es guiar a los estudiantes hacia la metacognición, animándolos a reflexionar sobre sus desafíos, sus logros, las estrategias que utilizaron y los aprendizajes que obtuvieron, tanto a nivel individual como grupal.

Además, se busca

- Fomentar la creatividad y la expresión artística a través de la construcción de maquetas en papel y la creación de narrativas originales que las habiten.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas al diseñar el espacio, los personajes y la trama de la historia.
- Promover el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo, facilitando la comunicación efectiva y el respeto por las ideas de los demás.
- Fortalecer habilidades socioemocionales como la empatía, la paciencia, la gestión de la frustración y la valoración del aporte individual al logro colectivo.
- Introducir y capacitar en herramientas de edición de video, musicalización y digitalización, desarrollando la educación digital de manera práctica y significativa.
- Estimular la narración oral y visual, mejorando la capacidad de comunicar ideas y emociones de manera efectiva.

## **Contenidos**

Artes Visuales:

- Efectos de profundidad en el plano-perspectiva.
- Indicadores de espacio.
- Relaciones de figura-fondo.
- Espacios bi y tridimensionales.

Teatro:

- Organización de los elementos de la estructura dramática.

Lenguajes artísticos: escenografía:

- Caracterización del espacio teatral: el espacio de la ficción y el espacio del espectador.
- Creación colectiva. Procesos de trabajo grupal: aportes de todos; respeto por los acuerdos; búsqueda de un producto acabado para ser mostrado; responsabilidad compartida en el proceso y en la muestra final.

- Relaciones espaciales de los objetos en el espacio. Acción potencial contenida en los objetos inanimados. Movimiento real e imaginado de los objetos en el espacio. Puesta en escena imaginaria de los objetos en el espacio.

## **Destinatarios**

Los destinatarios de la experiencia fueron los y las estudiantes de tercer año.

## **Secuencia didáctica**

La implementación de "Universos virtuales de papel" se estructuró como una secuencia didáctica progresiva, diseñada para guiar a los estudiantes desde la conceptualización inicial hasta la producción final, complejizando las tareas y fomentando el aprendizaje autónomo y colaborativo en cada etapa. A continuación, se detalla la secuencia:

### **1. INTRODUCCIÓN Y ARMADO DE GRUPOS**

Actividad: presentar a los estudiantes el concepto de maquetas y su uso en diferentes ámbitos (arquitectura, cine, teatro).

Se desarrolla el concepto de escenografía. Se muestran ejemplos de escenografías teatrales. Se introduce la consigna de crear sus propios universos a partir de papel, enfatizando la fusión de arte, teatro y tecnología. Se desarrollan y analizan los conceptos de bidimensión y tridimensión. Características y ejemplos de cada entorno.

Recursos: imágenes, videos, ejemplos de maquetas sencillas. Cápsula del Teatro San Martín (video sobre el oficio del escenógrafo y talleres).

Espacio de reflexión: se abre un diálogo sobre cómo un espacio delimitado puede transformarse en un mundo imaginario. Pregunta disparadora: "¿Qué pasaría si pudieras crear tu propio mundo usando solo papel y tu imaginación?". Puesta en común.

Dinámica de agrupación: se guía la formación de parejas (o tríos eventualmente), teniendo en cuenta la diversidad de habilidades e intereses. Se incentiva la importancia del trabajo en equipo para el éxito del proyecto, aprovechando las posibilidades de avance en el trabajo de acuerdo a las variables de asistencia, enfatizando la necesidad de compromiso con el coequiper.

## 2. DISEÑO DEL UNIVERSO

Actividad: se muestra a los estudiantes cómo plegar el papel (de gramaje medio, hoja común, tamaño A4) para que queden tres planos (base y dos paredes) en "formato cúbico", como si fuera una "caja escénica" pero sólo con dos laterales. Los estudiantes, ya organizados en parejas (o tríos, eventualmente) reciben los muñequitos de superhéroes en miniatura provistos por los docentes. Pueden elegirlos, o simplemente se entregan al azar. Se les propone comenzar a imaginar la historia que ocurrirá en su "universo de papel".

Creación de la narrativa: a partir de los superhéroes, cada grupo debe idear una situación inicial, un conflicto y una resolución. Se los anima a pensar en el género (aventura, misterio, comedia, etc.) Responderán a las preguntas ¿Qué espacio podrían habitar, dónde se encontrarían estos personajes? ¿Qué conflicto podría surgir entre ellos? ¿Cómo lo resolverían? ¿Cuál sería el final?

Orientación para la creación de la historia: se explican los elementos básicos de la estructura dramática (personajes, espacio, etc.) y las partes de una historia (inicio, conflicto y final).

Consigna: "En equipo, definan el espacio o lugar donde sucederá su historia. Piensen en sus detalles, atmósfera. Luego, elaboren una sinopsis breve de la historia que se desarrollará allí con los personajes que tienen."

Bocetado del escenario: cada grupo dibuja bocetos preliminares de cómo sería el interior de su cubo, considerando la distribución de los elementos, la perspectiva y el ambiente general. Se enfatiza que el espacio debe ser funcional para la historia.

Intervenciones docentes: anticipar que es normal que haya puntos de vista diferentes y que deberán llegar a acuerdos que los satisfagan. Fomentar la discusión y el consenso grupal. Intervenir para mediar posibles desacuerdos, recordarles la importancia de la escucha activa y la construcción conjunta. Circular por los grupos, para la revisión y retroalimentación, mirando bocetos y sinopsis, ofreciendo sugerencias constructivas y asegurándose de que las ideas sean factibles con los materiales propuestos. Fomentar la autonomía: animar a los estudiantes a experimentar y encontrar sus propias soluciones, interviniendo solo cuando sea necesario. Distribución de tareas: sugerir la idea de dividir el trabajo dentro del equipo para maximizar la eficiencia.

Recursos: lápices, papel, reglas, muñequitos de superhéroes (en este caso fueron superhéroes ya que era de lo que se disponían, pero podría funcionar cualquier otro tipo de personaje siempre y cuando el tamaño sea funcional a la tarea).

### 3. CONSTRUCCIÓN DEL CUBO Y REALIZACIÓN DEL UNIVERSO DE PAPEL

Actividad: los estudiantes construyen su maqueta

Creación de elementos: utilizando técnicas de plegado, corte y pegado, los estudiantes diseñan y construyen los elementos que compondrán el interior de su universo (muros, ventanas, mobiliario, objetos, etc.) Se los anima a experimentar con texturas y volúmenes a través del papel.

Desarrollo básico de dibujo en perspectiva para insinuar profundidad en los planos laterales y en los elementos que se grafiquen sobre ellos. Observación y análisis de ejemplos de disminución del tamaño en imágenes bidimensionales.

Detalle y ambientación: los estudiantes añaden detalles necesarios a sus maquetas para enriquecer el ambiente (dibujos, colores, texturas, pequeños elementos).

Integración de los superhéroes. Preguntas disparadoras: ¿cómo interactúan estos personajes con el entorno? ¿La historia empieza con los personajes presentes al mismo tiempo, o alguno llega antes? ¿O el espacio está vacío y van llegando? ¿A qué llegan a ese espacio? ¿Ya lo conocían o es la primera vez que lo visitan? Etc.

### 4. PUESTA EN ESCENA Y TOMA DE IMÁGENES

Actividad:

Puesta en escena. Los grupos "ensayan" su historia dentro del cubo, posicionando a los superhéroes y moviéndolos para representar las escenas.

Visualización de videos explicativos (disponibles en Internet) sobre los planos y ángulos más relevantes de la fotografía y el video. Se propone a los estudiantes identificarlos en diversos ejemplos visuales.

Los estudiantes comienzan a tomar fotografías y videos para contar la historia que ya tienen elaborada en una secuencia de imágenes.

Introducción a software de edición: se presenta un software de edición de video accesible en el celular o en las computadoras disponibles en la escuela (CapCut), o cualquier otro que los estudiantes conozcan y manejen previamente. Se explican sus funciones básicas: cortar, pegar, añadir audio, hacer transiciones.

Introducción al concepto de musicalización: se habla sobre el rol de la música en la narrativa, el ritmo y la emoción. Se orienta en la búsqueda de música libre de derechos de autor o en la creación de sonidos simples.

Alumnos y alumnas pueden utilizar su propio celular o las netbooks disponibles en la escuela. Se enfatiza que el objetivo es contar la historia visualmente, por lo que la calidad de la foto es importante. Se les asesora sobre cómo encuadrar y capturar la atmósfera de su "teatro de papel". También sobre cómo incorporar música y/o sonidos. Pueden incluso usar sus voces para los personajes o crear efectos de sonido sencillos.

En resumen:

- Consigna: "Editen su material filmado, uniéndolo para crear la historia completa. Agreguen música y, si lo desean, efectos de sonido y títulos. Digitalicen su Universo de Papel".
- Importar y organizar el material: transferir las fotos/videos al software de edición.
- Ensamblar la historia: unir las secuencias en el orden correcto.
- Seleccionar y añadir la música: buscar la banda sonora adecuada y ajustarla a la narrativa.
- Exportar el video final: guardar el proyecto en un formato digital para su presentación. Se sugiere el formato MP4.

## 5. EXHIBICIÓN Y CIERRE DEL PROYECTO

Actividad: cada grupo presenta el video terminado de su "Universo Virtual de Papel" a sus compañeros.

Espacio de reflexión: se abre una ronda de preguntas y respuestas después de cada presentación. Se felicita por el trabajo realizado y se fomenta la reflexión sobre el proceso: ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo? ¿Qué fue lo más desafiante de este proyecto? ¿Pudieron plasmar la historia que querían, o tuvieron que modificar algo? ¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo y la creatividad? ¿Cómo se relaciona la creación de un espacio con la narración de una historia? Se destaca la diversidad de enfoques y soluciones encontradas por los diferentes grupos.

## Evaluación

Los criterios de evaluación se desprendieron directamente de los objetivos planteados, buscando medir el progreso y la adquisición de competencias en las distintas fases del proyecto. Se propuso evaluar:

**Creatividad:**

- Originalidad y coherencia en la conceptualización del espacio/maqueta y la historia.
- Imaginación y desarrollo de los personajes y sus motivaciones.
- Calidad estética y nivel de detalle en la construcción de la maqueta.

**Narrativa y expresión dramática:**

- Claridad y coherencia de la trama (inicio, desarrollo, conflicto, desenlace).
- Expresividad y movimiento de los muñecos en la animación.
- Adecuación de la musicalización para generar la atmósfera y las emociones deseadas.

**Trabajo colaborativo y habilidades socioemocionales:**

- Participación activa y compromiso con el equipo durante todas las fases del proyecto.
- Capacidad para escuchar, respetar y negociar ideas con su compañero o compañera.
- Distribución equitativa de tareas y responsabilidades dentro del grupo.
- Resolución constructiva de conflictos y capacidad de adaptación ante imprevistos.
- Apoyo mutuo, conocimientos compartidos y fomento de un ambiente de respeto dentro del equipo.

**Alfabetización y producción digital:**

- Comprensión de los principios básicos de la filmación (encuadre, planos, ángulos).
- Manejo básico de las herramientas de edición de video (cortar, pegar, añadir audio).
- Calidad técnica del video final (fluidez de la animación, sincronización de audio, claridad de la imagen).