

Creepy stop-motion

Escuela: N°1 DE 2 ESEA en Cerámica

Autores: María de los Ángeles Cotelo y Antonio Gómez

Sala/grado/año: primer año

Breve descripción

Este proyecto interdisciplinario fomenta la lecto-comprensión, la creatividad y la experimentación artística a través de la lectura de cuentos de terror en castellano e inglés. Los estudiantes crean sus propios relatos, diseñan personajes tridimensionales y producen cortometrajes en stop-motion, los cuales musicalizan utilizando plataformas de inteligencia artificial. A lo largo del proyecto, se integran de manera activa tanto lo analógico como lo digital, propiciando un aprendizaje integral.

Situación inicial

El proyecto surge de la necesidad de promover la comprensión profunda de textos literarios, especialmente en un género tan atractivo para los adolescentes como el terror, y de integrar diferentes lenguajes artísticos en un entorno educativo que fomente la interdisciplinariedad. Además, permite a los estudiantes experimentar con nuevas tecnologías, como la Inteligencia Artificial (IA) para la creación musical, mientras desarrollan sus habilidades expresivas y creativas.

Objetivos

El proyecto tiene como propósito fortalecer la lecto-comprensión de textos en inglés y español, fomentar la creatividad mediante la creación de relatos de terror y el diseño de personajes tridimensionales, y promover el uso de tecnologías digitales como la IA para la musicalización. Además, busca generar un entorno de aprendizaje interdisciplinario que integre literatura, arte, música y tecnología, potenciando la colaboración y experimentación en el proceso creativo

- Que los y las estudiantes desarrollen la lecto-comprensión de textos en castellano e inglés.
- Qué los y las estudiantes desarrollen su creatividad mediante la producción interdisciplinaria de relatos de terror involucrando artes visuales, literatura, música y tecnología digital.
- Que los y las estudiantes se aproximen a la construcción tridimensional y la técnica de animación stop-motion.
- Que los y las estudiantes exploren y utilicen herramientas de IA para la creación musical.

Contenidos

-Lengua y Literatura: prácticas del lenguaje en relación con la literatura, la escritura de textos de ficción y la construcción de narrativas visuales y orales, contribuyendo a la formación de lectores y escritores críticos. Se destaca la capacidad de construir secuencias narrativas y la creación de relatos originales.

-Inglés: prácticas de comprensión y producción oral y escrita de textos narrativos en inglés, fomentando el desarrollo de habilidades comunicativas y reflexivas en una lengua adicional, así como la interculturalidad y la apreciación de otras culturas.

-Artes Visuales: producción de imágenes y videos relacionados con el proceso de creación artística, abarcando soportes visuales, ángulos, encuadres y la producción colaborativa en proyectos multimedia.

-Música: relación de la música con producciones audiovisuales, considerando su capacidad para acompañar narrativas visuales y generar atmósferas específicas, así como el uso de tecnología para la edición y la creación sonora.

Destinatarios

Los destinatarios de este proyecto fueron las y los estudiantes de 1º 3ª de la Escuela de Cerámica N°1, dentro del marco de la Secundaria del Futuro.

Secuencia didáctica

1. Diagnóstico. Evaluación inicial de conocimientos sobre técnicas de animación, lectura y creación musical.
2. Investigación. Exploración de plataformas de creación musical asistida con IA. Introducción a conceptos sobre Inteligencia Artificial y la creación de prompts. Análisis de canciones creadas con IA y debate sobre su utilización en procesos artísticos.
3. Lectura y redacción. Lectura de cuentos de terror y escritura de relatos originales en castellano e inglés.
4. Diseño tridimensional. Creación de los personajes y maquetas para los escenarios.
5. Producción musical. Uso de plataformas de IA (Suno y Musicgen) para generar la banda sonora de los cortos y edición de esos audios en DAW (Audacity).
6. Producción del corto. Uso de programas para la realización de stop-motion y la postproducción con música y créditos (Stop-motion Studio y Capcut).
7. Evaluación final. Presentación de los cortos con su musicalización en un muro colectivo (Padlet).

Otros actores

Las familias participaron como espectadores el día de la presentación del proyecto.

Evaluación

Se evaluó:

* La LECTO-COMPRESIÓN de textos literarios en inglés y español, enfocándose en la capacidad de los estudiantes para interpretar y producir relatos de terror.

* EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, observando la originalidad y coherencia en los relatos creados, así como en el diseño de personajes y escenarios tridimensionales.

* EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES, específicamente el uso de plataformas de IA para la musicalización, así como el manejo de las técnicas de stop-motion y edición audiovisual.

* EL TRABAJO INTERDISCIPLINARIO, evaluando la integración de conocimientos en literatura, arte, música y tecnología para lograr un producto audiovisual cohesivo.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

* EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA: Se realizó al inicio del proyecto para identificar los saberes previos sobre animación, lecto-comprensión y uso de herramientas digitales.

* EVALUACIÓN FORMATIVA: A lo largo del proceso creativo se llevó a cabo una evaluación continua, observando el progreso en cada etapa (creación de relatos, diseño tridimensional, producción musical y desarrollo del corto en stop-motion).

* EVALUACIÓN FINAL: El cortometraje terminado fue evaluado en función de la creatividad, el uso adecuado de las técnicas tridimensionales, la calidad de la musicalización y la integración de los aprendizajes interdisciplinarios.

Esta evaluación buscó medir no solo los resultados finales, sino también el proceso de aprendizaje y la participación activa de las y los estudiantes en las distintas fases del proyecto.