

# 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.