

Animación *stop motion* con la técnica *pixilation*

Escuela: Colegio N° 8 DE 10 “Julio A. Roca”

Autor: Néstor Damián Roldan

Sala/grado/año: 5° año

Breve descripción

La propuesta ofrece a los y las estudiantes actividades teóricas y prácticas mediante las cuales se adquieren los conocimientos y habilidades para producir un corto de animación *stop motion* con la técnica *pixilation*. En la secuencia didáctica se enseña a crear la ilusión de movimiento, proponer ideas, planificar, rodar y postproducir el cortometraje utilizando herramientas tecnológicas disponibles.

Situación inicial

La práctica se diseña con la intención de diversificar los enfoques de la asignatura, promoviendo el pasaje de la animación en el plano bidimensional al tridimensional y al lenguaje corporal. Además, busca responder a la pregunta: ¿cómo aplicar la enseñanza del *stop motion* en estudiantes del nivel medio?

El diagnóstico que motiva la propuesta detecta interés por parte del alumnado en proyectos audiovisuales y la necesidad de integrar prácticas tecnológicas en la enseñanza del lenguaje artístico, fomentando la participación, la experimentación y el trabajo colaborativo. Por ello se decide implementar una secuencia que combine ejercicios básicos, prácticas guiadas y dos trabajos prácticos integradores.

Objetivos

Que los estudiantes creen imágenes en movimiento aplicando principios de animación para que la ilusión de movimiento resulte verosímil. Al mismo tiempo, que los estudiantes planifiquen y produzcan una obra audiovisual que narre situaciones surrealistas mediante la técnica *pixilation* en *stop motion*, empleando herramientas digitales de creación y edición audiovisual.

Se consignan seis objetivos esperados a partir de la propuesta:

- *Promover la creatividad y la experimentación en el lenguaje audiovisual mediante la técnica *stop motion*.
- * Fomentar el trabajo colaborativo en la producción de piezas audiovisuales.
- * Comprender y aplicar las etapas del proceso de animación: idea, guión, storyboard, rodaje y edición.
- * Incorporar nociones sobre movimiento, encuadre, iluminación y continuidad visual funcionales a la narración.
- * Reconocer y aplicar características propias de la técnica *pixilation* (traslación, sustitución, recursos de surrealismo).
- * Utilizar herramientas digitales y aplicaciones de edición de manera responsable y pertinente.

Contenidos

La propuesta se presenta en el eje de prácticas de composición multimedial. Contenidos seleccionados del diseño curricular: trabajo colaborativo, narrativa audiovisual, captura y edición de imagen y sonido, integración y adaptación de herramientas digitales.

Destinatarios

Estudiantes de nivel secundario, 5.º año.

Secuencia didáctica

1- Introducción a la animación *stop motion* y narración audiovisual como eje de trabajo.

Teórico: definición e historia. Se presentan definiciones básicas e hitos de la animación, con énfasis en el *stop motion* y sus variantes.

Práctica 0: ejercicios previos en bidimensionalidad

Se realiza práctica con la aplicación Stop Motion Studio para trabajar principios básicos: velocidad, anticipación y exageración.

Práctico 1: velocidades

Se producen pequeñas secuencias para experimentar diferentes velocidades de movimiento.

Práctico 2: anticipación y exageración

Se realizan ejercicios corporales y fotográficos para observar el efecto de la anticipación y la exageración en la percepción del movimiento.

Práctico 3: sustitución y traslación

Se practican técnicas de sustitución de objetos y traslación espacial para comprender continuidad y montaje.

Trabajo práctico integrador N° 1

Se planifica y realiza una pieza audiovisual en *stop motion* que integre los principios trabajados, de forma grupal y colaborativa.

Teórico: narración, storyboard y planificación

Se enseña creación de guión sintético y storyboard (miniatura).

Práctico 4: realización de storyboard miniatura

Se produce un storyboard reducido que funcione como guía de rodaje.

Práctico 5: filmación según storyboard

Se filma la pieza planificada aplicando los principios de animación trabajados.

Teórico: edición audiovisual y montaje

Se explican nociones básicas de edición, continuidad y montaje.

Práctico 6: edición con inShot

Se edita la pieza en la aplicación sugerida, incorporando sonido y ajustes de ritmo.

Evaluación del trabajo práctico integrador N° 1

Se entrega y se registra la evidencia del proceso (fotografías de rodaje, storyboard, archivo final).

2-Desarrollo: idea, planificación, filmación y postproducción de un cortometraje en técnica *pixilation*

Teórico: qué es *pixilation* y cortos disparadores

Se analiza la técnica *pixilation* y se visualizan cortos como disparadores creativos.

Práctico: ejercicio de *pixilation*

Se realiza un ejercicio corto aplicando características de la técnica: surrealismo, traslación y sustitución.

Trabajo práctico integrador N° 2: corto en *pixilation*

Teórico: planificación del cortometraje en *pixilation*

Se define la idea, duración estimada y recursos necesarios.

Práctico: storyboard miniatura y fotográfico en Google Slides

Se construyen versiones visuales (miniatura y fotogramas de referencia) alojadas en Drive.

Teórico: realización y rodaje

Organización del rodaje por grupos, se asignan roles y se establecen pautas de

iluminación y encuadre.

Práctico: filmación del cortometraje en *pixilation*

Se realiza la filmación cumpliendo planos y continuidad.

Teórico: postproducción y montaje

Ajustes de velocidad, corte y sincronización con sonido.

Evaluación del corto en *pixilation*

Se entrega el material final "Trabajo práctico integrador numero 2 - Corto de *pixilation*"

3-Conclusión: difusión

Se difunden los cortometrajes en la muestra institucional "ROCA FEST" y en plataformas internas de la escuela.

Otros actores

Dado que los y las estudiantes trabajan en grupos de cuatro personas, se utilizan espacios adicionales al aula (salas de taller, laboratorio de Informática y espacios comunes) para filmación y montaje.

Evaluación

1- Criterios de evaluación

Se evalúan los siguientes aspectos, coherentes con los propósitos y objetivos:

Planificación y organización del trabajo grupal (claridad del storyboard, roles asignados, cumplimiento de tiempos).

Aplicación de los principios de animación (velocidad, anticipación, exageración, sustitución, traslación).

Uso adecuado de la técnica *pixilation* y coherencia con la propuesta narrativa (surrealismo).

Calidad formal del producto final (continuidad visual, encuadre, composición e iluminación).

Manejo básico de herramientas digitales de captura y edición.

Actitud colaborativa, resolución de problemas y participación en el proceso.

2- Instrumentos de evaluación

Se utilizan instrumentos combinados para garantizar una evaluación formativa y sumativa:

Rúbrica de evaluación del producto final (criterios explícitos y niveles de logro).

Registro de observación en clase (lista de cotejo) para seguimiento del trabajo colaborativo y la participación.

Carpeta digital del proceso (evidencias: storyboard, fotos de rodaje, versiones intermedias de montaje).

Autoevaluación guiada (formulario breve) donde cada integrante reflexiona sobre su contribución y aprendizajes.

Coevaluación entre pares (feedback estructurado entre grupos).

Proyección pública y devolución colectiva (instancia de socialización que sirve como evidencia adicional).

3- Instancias de evaluación

Evaluación formativa: observaciones y devoluciones continuas durante los prácticos y el rodaje.

Entregas parciales: storyboard, carpeta de proceso y ejercicios prácticos.

Evaluación sumativa: entrega y presentación final de los trabajos prácticos integradores (nº 1 y nº 2) evaluados con rúbrica.

Instancia de reflexión final: informe breve o registro oral donde se explican decisiones técnicas y narrativas (puede registrarse como texto o audio).

Bibliografía

Taylor, R. (2004) *Enciclopedia de técnicas de animación*, Barcelona: Acanto.