

Imagina Si

Crear historias con
medios digitales

Cuadernillo de actividades

ASOCIACIÓN
chicos.net

DISNEY

o o
l a l a z
RED DE PADRES Y MADRES

México
Indígena

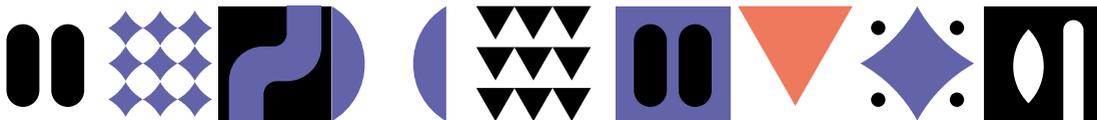
GRAN CHACO
FUNDACIÓN

▶ Rompehielos ◀

1, 2 y 3

Objetivo: preparar el cuerpo y el estado de ánimo para una próxima actividad.

Explicación: se colocarán dos personas enfrentadas y comenzarán a contar del 1 al 3 de forma alternada, para luego volver a empezar (el/ la participante A dirá "uno", la persona B dirá "dos", y así sucesivamente). En la primera ronda simplemente tendrán que decir los números. En la segunda, reemplazarán el 1 por el nombre de un personaje conocido (por ejemplo: "Batman"). Continuarán de ese modo hasta que el/la docente dé comienzo a la tercera ronda, en la que reemplazarán el número 2 por un objeto (por ejemplo, "pelota"). Finalmente, en la cuarta ronda reemplazarán el número 3 por un escenario, es decir, un lugar en donde podría transcurrir una historia (por ejemplo: "playa"). Al terminar, pueden usar los elementos que hayan surgido para empezar a idear un relato.



► Rompehielos ◀

El barco se hunde

Objetivo: generar un primer vínculo entre personas de un grupo que no se conocen.

Explicación: los/as participantes formarán un círculo. El/la docente pedirá que caminen por el salón diciendo en voz alta “Rema, rema, rema tu barco”. Cuando anuncie “El barco se hunde; a los botes salvavidas de a 4” (o cualquier número), los/as participantes formarán grupos de cuatro integrantes. Quienes no hayan encontrado su bote salvavidas quedarán eliminados/as.



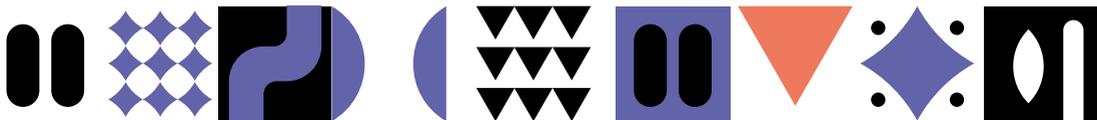
► Rompehielos ◀

El mundo

Objetivo: preparar el cuerpo y el estado de ánimo para una próxima actividad.

Explicación: los/as participantes formarán un círculo y se lanzarán una pelota, mencionando uno de los siguientes elementos: “aire”, “tierra” o “mar”. La persona que reciba la pelota deberá decir, en cinco segundos, el nombre de algún animal que pertenezca al ambiente indicado. En el momento en que cualquiera de los/as participantes, al tirar la pelota, diga “mundo”, todos/as deberán cambiar de sitio. Perderá la persona que no llegue a tiempo o diga un animal que no corresponda al elemento indicado.

Ejemplo: una persona lanza la pelota a cualquiera de los/as participantes, al mismo tiempo que dice “aire”. Quien la recibe responde, en cuestión de cinco segundos, “paloma”. Inmediatamente, lanza la pelota a cualquier otra persona diciendo “mar”, y así sucesivamente.



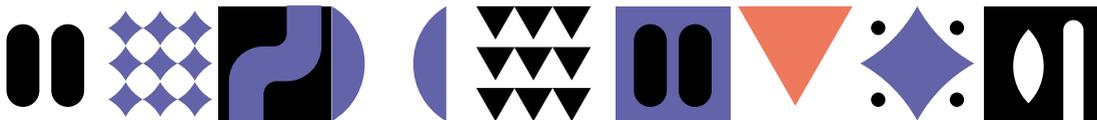
► Rompehielos ◀

Nos saludamos con el cuerpo

Objetivo: conocerse y divertirse.

Explicación: los/as participantes formarán dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y tendrán que mirarse frente a frente. Es recomendable que haya una música de fondo.

En primer lugar, se presentarán con la mano y dirán su nombre, qué hacen, qué les gusta y qué no. Inmediatamente, tras la señal, los círculos deberán rotar, cada uno en sentido contrario, de tal forma que cada participante quede enfrenteado/a a otra persona distinta de la primera vez. Deberán, esta vez, saludarse mediante un abrazo y hacerle a quien tengan delante las mismas preguntas de antes. Después, deberán volver a girar de nuevo y esta vez se saludarán con los pies. Posteriormente, lo harán con los codos, los hombros, etc.



► Rompehielos ◀

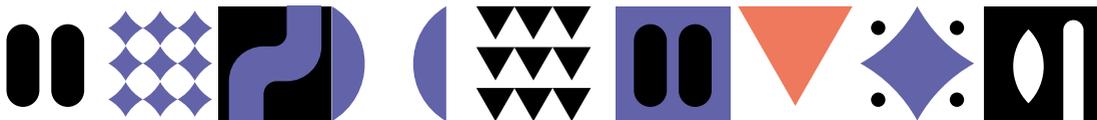
Ensalada de frutas

Objetivo: generar condiciones para realizar una próxima actividad.

Explicación: los/as participantes deberán formar un círculo. A continuación, el/la docente dirá en secreto a cada uno/a el nombre de dos frutas. Una fruta será igual para todos/as (por ejemplo, “naranja”) y la otra podrá variar (por ejemplo, “manzana”, “banana”, “uva”, etc.).

Luego les pedirá que se entrelacen usando sus brazos. Una vez que todos/as lo hagan, dará una orden y nombrará una fruta así: “Siéntense las uvas”, “Que salten las manzanas”, “A bailar las bananas”. Al estar entrelazados/as, ¡será muy divertido!

El punto más interesante de la actividad se producirá cuando les dé una orden con la fruta que tengan todos/as (por ejemplo, “Que giren las naranjas”).



◆ Activar la creatividad ◆

¿Y si probamos?

Objetivo: generar ideas nuevas a partir de lo ya conocido.

Explicación: entre las personas presentes se hará un listado de todos los cuentos que conozcan. Luego, una lista de los personajes característicos con sus atributos y particularidades. Finalmente, cambiarán sus atributos por otros opuestos o diferentes.

Ejemplo: a Blancanieves, que originalmente es muy buena, se le cambiarán sus características por muy mala y peleadora. “Blancanieves se comía todas las manzanas que encontraba y no les dejaba nada a los enanitos...” La idea es hacer combinaciones así de extrañas. Una vez que tengan varios personajes modificados, contarán las historias tradicionales con estas incorporaciones.



◆ Activar la creatividad ◆

Nueve círculos

Objetivo: estimular la creatividad a partir de la generación de restricciones.

Explicación: cada participante dibujará nueve círculos en una hoja y tendrá dos minutos exactos para crear la mayor cantidad posible de ilustraciones o gráficos diferentes dentro de cada uno.

Única restricción: no vale dibujar algo que no incluya al círculo como parte de la producción.



BIEN



TRAMPA



◆ Activar la creatividad ◆

Descomponer la palabra

Objetivo: estimular la creatividad a partir de la combinación de elementos.

Explicación: se elegirá una palabra al azar y, a partir de ella, se escribirán otras que serán parte, finalmente, de la creación de una historia. La actividad se puede hacer de forma individual o grupal.

Ejemplo: Palabra: “norte”

Nutria

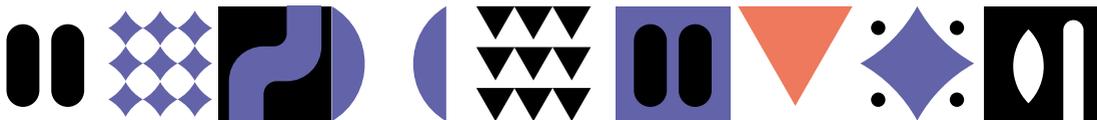
Oeste

Ronquido

Triste

Enamoradiza

*Vilma, la **nutria enamoradiza**, se levantó sola en la noche con su propio **ronquido**. Se puso muy **triste**, ¡siempre le pasaba lo mismo! Pero entonces recordó que un pariente lejano también tenía ese problema, y que se había ido al **oeste** a consultar con una famosa nutria sabia. Fue entonces que tomó sus cosas y nadó hacia allí.*



◆ Activar la creatividad ◆

Armando la oración

Objetivo: estimular la creatividad y el trabajo grupal.

Explicación: los/as participantes tendrán que sentarse en una ronda. El/la docente dirá una palabra y ellos/as deberán agregar una nueva cada vez hasta armar una frase completa. La persona a la que le toque el turno, entonces, deberá recordar y repetir toda la frase y agregar una palabra más. Quienes no logren hacerlo, porque se olviden de cómo era la oración, perderán dentro de esa jugada.



◆ Activar la creatividad ◆

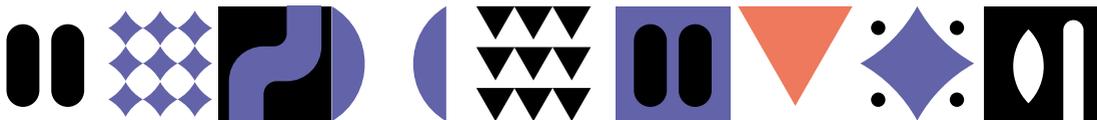
Creamos por repetición

Objetivo: estimular la creatividad a partir de la generación de restricciones.

Explicación: cada participante tendrá una hoja y un lápiz. El/la docente realizará un "dictado" de objetos: mencionará uno cada 10 segundos, y quienes estén participando deberán dibujarlo en su hoja. Tendrán dos restricciones: no podrán dejar de dibujar el elemento hasta tanto no se mencione el siguiente, y —por otra parte— si un objeto se repite (se nombra de nuevo) deberán dibujarlo en un estilo diferente, sin copiar su dibujo anterior.

Ejemplo: “Silla, avión, silla, silla, pelota, silla, nube, vaca, silla, silla, silla, silla, etc.”.

Consejo: repetir al menos 10 veces un mismo elemento, para que las y los participantes puedan hacer surgir nuevas ideas.



■ Inventar historias ■

Cadáver exquisito

Objetivo: generar nuevas ideas a partir de la combinación sorpresiva de elementos.

Explicación: se repartirá una hoja en blanco y un bolígrafo para cada participante y se sentarán en una ronda. Deberán escribir en el renglón superior un personaje. Luego, harán un pliegue en la hoja para ocultar lo escrito y la pasarán a la persona de la derecha. Esta acción se repetirá tres veces más, pero deberán escribir en este caso un escenario, un género (comedia, drama, etc.) y un conflicto, respectivamente. Al terminar, podrán leer lo que hayan armado y usarlo como inspiración para crear una historia.



■ Inventar historias ■

Una imagen potente

Objetivo: crear una historia a partir de una imagen interesante.

Explicación: la actividad consiste en improvisar historias a partir de imágenes que muestren algo extraño o fuera de lugar; algo que rompa el equilibrio o sorprenda. Se puede empezar trabajando con imágenes provistas por el/la docente, y luego crear entre todos/as un banco de imágenes sorprendentes para tener siempre a mano.

Ejemplo: algunas preguntas que pueden hacerse al mostrar las imágenes son “¿Qué pasó allí?”, “¿Cómo llegó eso ahí?”, “¿Qué podría pasar?”.



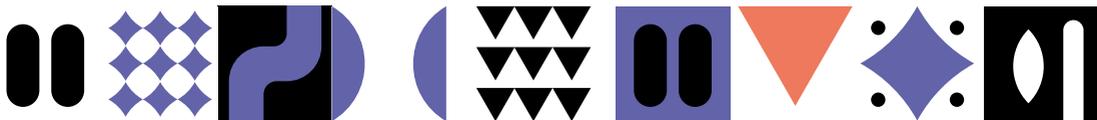
■ Inventar historias ■

Binomio fantástico

Objetivo: crear una historia a partir de combinaciones inesperadas.

Explicación: esta técnica sistematizada por el pedagogo Gianni Rodari implica seleccionar y combinar dos elementos que aparentemente no tengan relación entre sí, con el fin de crear una idea para una historia. Pueden ser dos palabras sueltas, los nombres de dos personajes, de dos objetos, de un personaje y un escenario... Se puede pedir a dos participantes que pasen al frente y —sin ver lo que el/la otro/a está escribiendo o dibujando— proponga, cada uno/a, un elemento que quedará a la vista del grupo. El/la docente puede guiar con la siguiente pregunta: “Si piensan en estos dos elementos juntos, qué es lo primero que se les viene a la cabeza...?”. Las asociaciones podrán estar basadas en el significado de las palabras, o en su sonido, o en lo que surja espontáneamente.

Ejemplo: "Veo una torta de casamiento derretida dentro de un auto", o "Veo un zapato mágico que se usa para barrer".



■ Inventar historias ■

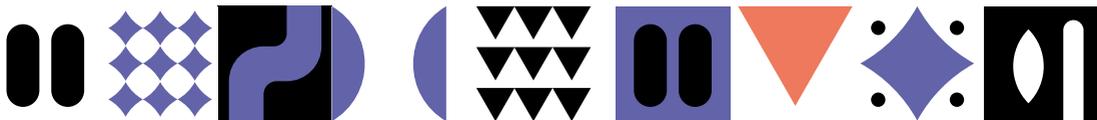
Creación con dados

Objetivo: componer una historia a partir de elementos definidos en forma azarosa.

Explicación: deberán elaborar cinco dados de papel. Cada uno de ellos estará destinado a una de estas categorías: personajes, conflictos, lugares, objetos, géneros. En cada una de las caras se colocarán opciones correspondientes a la categoría: por ejemplo, en el dado de "géneros" se podrá colocar: comedia, drama, terror, musical, western, infantil. Tirarán los cinco dados, y —a partir de la combinación de los elementos que toquen— deberán inventar una historia entre todos/as.

Ejemplo: después de arrojar los dados, toca la siguiente combinación: "carnicero", "no puede dormir", "playa", "linterna", "drama". ¡Hay que armar un relato con estos elementos!

Un mes atrás, un corte total de luz le había hecho perder a Osvaldo toda la mercadería de su carnicería. Desde ese día, cada noche iba a su local a pensar cómo resolverlo, usando una linterna de sombrero. Tres semanas pasó sin dormir, hasta que decidió tomarse unas vacaciones. En la playa, preocupado, esperaba que todo se resolviera...



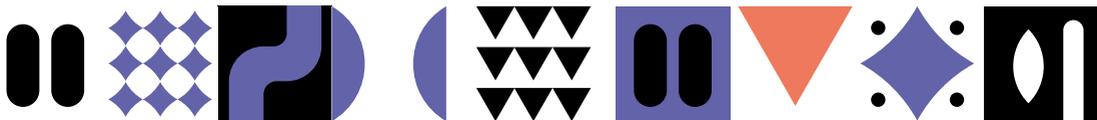
■ Inventar historias ■

Géneros locos

Objetivo: generar ideas para una historia a partir de un "error".

Explicación: los/as integrantes de cada equipo armarán una lista de todos los géneros literarios o cinematográficos que conozcan (drama, comedia, aventuras, musical, etc.). Harán un punteo de sus principales características, personajes y escenarios típicos (se recomienda al/ a la docente hacer una exploración previa). Luego elaborarán una historia en la que integren un personaje, objeto o escenario en un género que "no le corresponda".

Ejemplo: un *cowboy* que tiene que manejar una nave espacial en una historia de ciencia ficción; un ladrón, en una comedia, que usa un globo de cumpleaños para asustar a sus víctimas; o un dinosaurio en un musical, tratando de hacer una coreografía con 20 bailarines.



Crear con tecnologías

Animación en cuaderno (Flipbook)

Objetivo: introducir a los principios de la animación, sin necesidad de recursos digitales.

Explicación: es necesario contar con un cuaderno o al menos con un taco de 30 hojas pequeñas. En la primera página y hacia el borde, los/as participantes realizarán un simple dibujo. Por ejemplo: una figura humana de palitos. En la segunda hoja reproducirán casi el mismo dibujo, pero con una leve variación; harán lo mismo en la tercera hoja y así hasta el final. La idea es recrear con los dibujos un movimiento que se complete y dure hasta la última hoja. Al finalizar, las pasarán rápidamente y verán cómo se genera la sensación de movimiento. La secuencia puede grabarse con un celular para registrar el efecto logrado. Luego de practicarlo, podrán explorar dibujos y escenarios más complejos, y hacer aparecer o desaparecer elementos.

Fuente:

<https://www.nuestrolugar.com.ar/ciclo-en-casa-cuentos-digitales.php>



Crear con tecnologías

¿Se escucha?

Objetivo: explorar nuevos universos narrativos desde el lenguaje sonoro.

Explicación: los/as participantes tomarán un texto, un artículo o historia contada por alguien del grupo. Luego, elegirán una parte del relato para crearle un mundo sonoro. Preguntas como “¿Cómo es?”, “¿Qué se escuchaba allí?”, “¿Hace ruido el personaje?”, etc., les ayudarán a imaginarse ese universo. También pueden apoyarse en ejemplos de ambientes sonoros que rastreen en Internet.

Una vez que tengan una idea de los sonidos que quieran registrar, podrán utilizar sus voces o buscar elementos que tengan a mano y que puedan sonar como lo que imaginaron. Decidan qué sonidos se activarán primero y cuáles después, cuáles se escucharán desde muy lejos y cuáles desde cerca...

Para grabar su ambiente sonoro, pueden usar cualquier aplicación del celular que lo permita, como la grabadora de sonidos o Wave Editor.

Tutorial de la aplicación Wave Editor:

<https://www.youtube.com/watch?v=LzDrc-DOXro>

Aquí una versión de un cuento con sonidos:

<https://www.youtube.com/watch?v=p1Pry0PBZU>



Crear con tecnologías

Creá tu historieta digital

Objetivo: explorar la forma de contar propia de las historietas, a partir de fotos y textos.

Explicación: antes de comenzar, el/la docente mostrará algunos ejemplos de historietas o fotonovelas, para inspirarse y entender las bases de este lenguaje (cómo se cuenta con viñetas, globos de diálogo y textos). Luego, las y los participantes realizarán un pequeño boceto a mano de la historia que van a contar, considerando que no deberá tener más de seis viñetas. El siguiente paso será tomar las fotografías, teniendo en cuenta la necesidad de dejar espacios libres para colocar luego los recuadros o globos de diálogo.

Para montar su fotonovela, pueden descargar la aplicación Comica en celulares o *tablets*. Es muy fácil de usar y permite contar una historia en uno y hasta diez cuadros. Elegirán la plantilla con la que quieran trabajar, importarán las fotos y aplicarán el filtro y el tipo de texto deseados. Esta actividad permite reflexionar en torno a los efectos que generan las decisiones narrativas que se toman: qué cosas mostrar o no, el tamaño de los planos, la cantidad de cuadros, etc.

Para descargar la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=gr.gamebrain.comica&hl=es_AR&gl=US



Crear con tecnologías

Pintando con luz

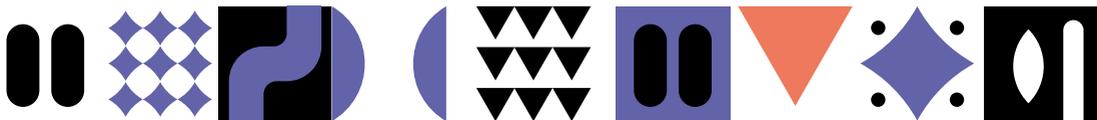
Objetivo: utilizar la cámara del celular o de la *tablet* para crear imágenes llamativas e "ilusiones".

Explicación: la propuesta requiere de una cámara de celular o *tablet*, una fuente de luz y un poco de práctica. Al sacar una foto a muy baja velocidad (como a cinco segundos) y en plena oscuridad, el sensor digital actúa como un lienzo en blanco y la luz se convierte en su pincel. De esta manera, es posible "escribir" o "pintar" con luces.

Las cámaras de los celulares de 2018 en adelante ya incluyen la opción de configurar la velocidad de obturación. Si el celular disponible no tiene esta opción, se puede descargar la aplicación Cámara FV5 o Google Fotos, que permiten tomar imágenes de larga exposición. Antes de realizar la actividad, es recomendable investigar ambas aplicaciones: están en castellano, lo que facilita el acceso.

Fuente:

<https://www.nuestrolugar.com.ar/ciclo-en-casa-luz-camara-arte.php>



Imagina Si

Crear historias con
medios digitales

ASOCIACIÓN
chicos.net

Disney

palaz
TODOS LOS DIAS Y HORAS

México
Indígena

GRAN CHACO