Domingo Méndez-k idatzia
Igandea, 2012(e)ko iraila(r)en 02-(e)an 15:13etan

Nivel
ESO
Área/materia
Educación Plástica

Profesor

Garbiñe Larralde

Descripción

Corto de animación con plastilina es un trabajo colaborativo basado en proyectos que se ha desarrollado con los 28 alumnos de la asignatura optativa Educación Plástica y visual de 4º de ESO del colegio Jesús y María de Bilbao, coordinado por Garbiñe Larralde. El trabajo, presentado en forma de WebQuest , se planteó como un encargo de la Comisión organizadora del Festival Solidario con Haití que cada año celebra el Colegio en marzo. En este encargo se pedía a los alumnos de Educación Plástica y Visual de 4º ESO la producción de un corto de animación foto a foto (stop motion) con figuras de plastilina con la finalidad de proyectarlo en alguno de los momentos del Festival.

Para iniciar el trabajo, los alumnos fueron distribuidos de forma heterogénea por la profesora en cuatro grupos de siete personas. Una vez organizados, los grupos fueron recibiendo indicaciones más precisas sobre tareas a realizar, duración y organización temporal del proyecto, tema, técnica a utilizar, etc.



Como primera tarea y con el objetivo de buscar un óptimo desarrollo del proyecto, los componentes de cada grupo tenían que asumir los roles (con sus respectivas funciones) que juegan los diferentes personajes que trabajan en la realización de un corto de animación. Se

comenzó por plantear una tipología muy general de tareas para que cada grupo dispusiera de una información básica en función de la cual cada quien eligiera el papel que quisiera jugar. Posteriormente los alumnos elaboraron una lista más amplia de funciones a realizar por cada personaje, lista que la profesora concretó en un documento que recogía las tres principales funciones de cada uno de los siete personajes que participaban en el trabajo: director de imagen, director de sonido, guionista, relator o blogger, escenógrafo, animador de personajes y animador de créditos.

Una vez distribuidos los roles, el siguiente paso fue completar un cronograma en el que se debían organizar en el tiempo dado (tres semana) las tareas que cada quien iba a realizar a lo largo del proyecto, teniendo en cuenta que si en algún momento del desarrollo del trabajo alguno de los miembros del grupo no tenía ninguna tarea que realizar, colaboraría con quien fuera más atrasado en sus responsabilidades. El objetivo de el cronograma era el de asegurar que el proyecto se cumplía en el periodo de tiempo establecido.

De forma simultánea al reparto de tareas y establecimiento de un cronograma se visualizaron en clase tres presentaciones que aportaban información técnica sobre el proyecto: “La técnica del Spot Motion”, “Encuadres y ángulos de visión” y “Storyboard”; y se puso a disposición de los grupos una plantilla para la realización del Storyboard.

Los grupos empezaron a trabajar en una historia que debía ser transformada en un guión gráfico (storyboard) que iba a servir de base para realizar un corto de animación de una duración no inferior a los 50 sg. A lo largo de las tres semanas cada grupo trabajó de forma autónoma solicitando siempre que lo consideró necesario la ayuda o consejo de la profesora, cuyo papel fue el de asesorar y animar los proyectos llamando la atención a los grupos sobre aspectos deficitarios del trabajo o desajustes en los tiempos establecidos en el cronograma.

Al tiempo que el proyecto se desarrollaba, cada grupo recogía en un blog, que hacía las funciones de diario del proyecto, sus avances, sus dificultades y las modificaciones realizadas al trabajo:

- Blog del Grupo 1
- Blog del grupo 2
- Blog del Grupo 3
- Blog del grupo 4

Finalizando la tercera semana, los grupos solicitaron una semana de prórroga que les fue

concedida. Esta cuarta semana hubo de ser añadida al cronograma original y se dedicó para los últimos ajustes del proyecto y para la realización de la evaluación utilizando como instrumento una rúbrica que sirvió para que cada grupo realizara su propia autoevaluación y evaluara a otro de los grupos de clase. La profesora se sirvió de la misma herramienta para realizar su evaluación de cada grupo.

OBJETIVOS

1. **INTEGRAR en una sola producción**, de forma autónoma y creativa, **los recursos de los diferentes lenguajes visuales**
(tipos de soporte, materiales, instrumentos, procesos y elementos)
para expresar ideas, sentimientos y emociones.

2. **AHONDAR,** por medio de la reflexión sobre la propia práctica, **en la importancia que tiene la planificación del proceso de trabajo para llevara a cabo cualquier propuesta compleja con orden, responsabilidad y coherencia.**

3. **RECONOCER,** por medio de la investigación y la experimentación, **modos de expresión estética diferentes al propio, para superar estereotipos y ampliar la iniciativa y la autonomía personal**
.

4. **RELACIONARSE** con otras personas participando en actividades de grupo con **flexibilidad y responsabilidad**
, favoreciendo
el diálogo, la colaboración y la comunicación
.

METODOLOGÍA

El proyecto se debía realizar en equipo y el producto final debía contar con:

- Un Story Board detallado.
- Los personajes realizados en plastilina
- Un escenario con diferentes decorados donde transcurrirá la acción
- Un corto de animación de entre 50 y 60 segundos.

- Un blog que narra toda la secuencia de trabajo.

Los alumnos disponían de recursos en diferentes formatos en los que se les proporcionó toda la información necesaria para el desarrollo del trabajo. Como ya se ha mencionado con anterioridad la profesora actuó como asesora y animadora de los proyectos, y el aula se transformó en un laboratorio en el que cada grupo descubrió desde la experimentación las posibilidades expresivas del lenguaje visual y los diferentes materiales y técnicas que le sirven de soporte. Así, por un lado, la manipulación de la plastilina les permitió conocer y superar las dificultades que dicho material ocasiona a la hora de dotar de movilidad a los personajes en volumen o de articular letras que van a que van a participar de una animación. Por otro lado, la experiencia con la fotografía les ayudó a entender la lógica de la iluminación, la necesidad de anticipar el uso de encuadres y planos, y la dificultad de lograr enfoques adecuados. Por último, y relacionado con lo anterior el diseño y construcción del decorado tuvo que tener en cuenta la iluminación y los encuadres que se iban a utilizar.

RECURSOS

- **Paginas Web**
- Todos con Haití
- Plastilina y stopmotion: un buen recurso para destacar
- Técnicas artísticas en red
- La flor más grande del mundo, cuento en plastilina
- Así se hizo... los mundos de Coralin e

- **Presentaciones**
- Modelado y stopmotion
- La técnica de stopmotion
- Cómo hacer un storyboard
- Encuadre y ángulos de visión

- **Documentos varios**
- Funciones de los integrantes del grupo
- Plantilla cronograma
- Plantilla storyboard
- Rúbrica de evaluación

Aplicaciones informáticas:

- Word: para los documentos
- Power point: para realizar las presentaciones
- Slide Share: para publicar las presentaciones
- Bloguer: para realizar el diario del proyecto
- Issu: para la publicación de documentos
- Windows Media Marker: para la edición del video
- Youtube: para subir los videos al blog

Materiales:

- Tripode y cámara de fotos para cada grupo
- Alambre y plastilina de colores para crear los personajes
- Caja en la que crear el escenario

U 6. proyecto stop motion from **Garbiñe Larralde**

EVALUACIÓN

El proceso de producción del corto con la técnica del Spot Motion ha resultado muy satisfactorio tanto para los alumnos como para la profesora.

A la hora de realizar la evaluación de los principales aprendizajes que les ha dejado el proyecto, los alumnos han partido de la reflexión sobre su práctica para llegar a la conclusión de es imprescindible una mejor **planificación del proceso de trabajo** para llevara a cabo cualquier proyecto **con orden, responsabilidad y coherencia.**

Por otro lado, al visualizar los cortos resultantes es fácil apreciar que algunos de los grupos han tenido más éxito que otros en la **integración de recursos de diferentes lenguajes visuales** (tipos de soporte, materiales, instrumentos, procesos y elementos) con el objetivo de expresar una idea. A pesar del resultado final, es evidente que todos han realizado un gran esfuerzo de **investigación y experimentación** que, tal y como ellos mismo reconocen, les ha permitido encontrar **modos de expresión estética diferentes al propio, y superar estereotipos.**

Finalmente, el planteamiento del trabajo en forma de proyecto ha generado en los alumnos la necesidad de demostrar una mayor **iniciativa y autonomía personal** sin olvidar que para llevar a buen término el trabajo era necesario **relacionarse** con otras personas y participar en las tareas del grupo con **flexibilidad y responsabilidad**, utilizando para ello **el diálogo, la colaboración y la comunicación**.

ACCIONES DE MEJORA

Tras la realización del proyecto se detectan varias acciones de mejora que podrán ser llevadas a cabo en el desarrollo del proyecto el próximo curso.

En las áreas relacionadas con la **elaboración del guión** se aprecia un déficit en la atención prestada a la estructuración de la narración en escenas y en la profundidad del contenido desarrollado en la historia. Estos dos aspectos se pueden mejorar involucrando en el proyecto a otras asignaturas como alguna de las lenguas que se trabajan en el Colegio (castellana, euskera o ingles) para trabajar desde ellas la historia y el guión; y a asignaturas como ética o religión para plantear en ellas la adaptación del tema de la solidaridad a la realidad de los alumnos. El trabajo coordinado con estas otras áreas proporcionará más tiempo semanal para el desarrollo del trabajo y además permitirá dar una orientación especializada más ajustada a las necesidades de cada grupo.

- En la asignatura de ÉTICA o RELIGIÓN (la primera semana) se escribirá una historia que

1. tendrá un mínimo de 2 personajes y un máximo de 6.
2. se desarrollará en un mínimo de 3 escenarios y máximo de 5.
3. tendrá un mínimo de 2 escenas dialogadas.

- En la asignatura de LENGUA, EUSKERA o INGLÉS (la segunda semana)

1. Se escribirán los diálogos de las escenas.
2. Se grabarán los diálogos que luego se incluirán en la edición.

Además de estas acciones, es importante mencionar que desde el área de la Educación Plástica y Visual también es necesario realizar algunos **ajustes en relación al tiempo** dedicado al desarrollo del proyecto, desarrollando un cronograma único en el que:

- Cuatro sesiones se dedicarán a la adaptación de la historia al Story Board, el diseño y creación de escenario, personajes y créditos.
- Seis sesiones serán para la toma de fotos
- Dos sesiones para la edición
- Dos sesiones para la autoevaluación y los últimos ajustes.

Otras acciones, encaminadas a la mejora del corto, podrían plantearse en forma de **criterios de producción**
:

- El corto debe tener una duración mínima de 50 segundos y máxima de 90 sin contar los créditos
- Se estructurará en un mínimo de 3 escenas y un máximo de 5.
- La duración máxima de los créditos será de 10 segundos.

Hay que tener en cuenta también algunos aspectos deficitarios en el trabajo en equipo que podrían ser solventados con la elaboración de **un instrumento de evaluación (rúbrica) del trabajo en el equipo** que tenga en cuenta que los grupos deben:

- Trabajar en colaboración
- Estar de acuerdo por unanimidad sobre la historia, el guión gráfico (story board), el escenario, los personajes y el producto final
- Cada miembro del equipo tiene que cumplir con sus funciones en el proyecto
- En los momentos en los que algún miembro no tenga tareas a realizar deberá apoyar a quien vaya más atrasado en el cumplimiento de sus tareas.

Finalmente, sería importante proporcionar a los grupos una **carpeta del proyecto** en la que además de todos los documentos necesarios para el desarrollo del trabajo (presentaciones, enlaces, textos varios, rubricas, etc.) se describa el conjunto de elementos que componen el producto final:

- Una historia escrita sobre la solidaridad
- Dos diálogos escritos y grabados en catellano, euskera o inglés.
- Un Story Board detallado.
- Un corto de animación de entre 50 y 90 minutos.
- Un blog que narre toda la secuencia de trabajo.
- Un trabajo impreso (portafolio) que recoja todo lo desarrollado en el blog (textos, fotos, documentos varios…)

Desde la Red de Buenas Prácticas 2.0 queremos agradecer la colaboración prestada por Garbiñe Larralde para la elaboración de este artículo así como felicitarla por su buen trabajo