

La articulación de la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, para generar procesos creativos en las estudiantes del grado 6A de la Institución Educativa La Milagrosa de la ciudad de Popayán.



Jennifer Charà Mañunga

Yineth Rocío Tobar Collazos

Universidad del Cauca

Facultad de Ciencias Naturales, Exactas y de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística

Popayán

2022

**La articulación de la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, para
generar procesos creativos en las estudiantes del grado 6A de La Institución
Educativa La Milagrosa de la ciudad de Popayán.**

Jennifer Charà Mañunga

Yineth Roció Tobar Collazos

**Trabajo de grado para optar por el título de
Licenciadas en Educación Básica con énfasis en Educación Artística**

Director:

Maestro. Jesús Orlando Cedeño

Universidad del Cauca

Facultad de Ciencias Naturales Exactas y de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística

Popayán

2022

Nota de aceptación

Director: _____

Jesús Orlando Cedeño

Jurado: _____

Mg.Alfonso Guzmán

Jurado: _____

Dra. Paloma Muñoz

Lugar y fecha de sustentación: Popayán, 10 de Marzo de 2022

Dedicatoria

Este tan esperado logro lo dedico con gran amor primeramente a Dios por permitirme culminar con éxito mi tan anhelada carrera, a mi hijo Thomas Velasco Chara.

A mis padres Maribel Mañunga y Fredy Chará, por darme ejemplo de humildad, sacrificio, superación y triunfo en la vida.

A Bayron Velasco por darme su apoyo incondicional, y su compañía.

A mis hermanas Daniela, Marcela por brindarme día a día su tiempo y cariño.

Jennifer Charà Mañunga

A mi familia, especialmente a mi hijo David Ruano Tobar, a mis padres Asdrúbal Tobar y Ximena Collazos por su amor incondicional, ejemplo, apoyo y compañía. A quienes me acompañaron en este proceso de formación, amigos, compañeros y docentes. A quienes sueñan, luchan y construyen una sociedad diferente.

Yineth Rocío Tobar Collazos

Agradecimientos

En primer lugar, agradecemos a Dios por darnos la voluntad y la fuerza para seguir adelante en nuestra formación profesional.

A la Institución Educativa la Milagrosa por abrirnos las puertas del plantel educativo. A los docentes y Rector por brindarnos con la mejor disposición, la oportunidad y el espacio para realizar nuestra práctica pedagógica investigativa; asimismo, agradecemos a las estudiantes por su participación y cooperación durante el desarrollo de la práctica y la estrategia didáctica.

A la Universidad del Cauca, por brindarnos educación de calidad; a cada uno de los profesores y profesoras que compartieron sus conocimientos y experiencias a lo largo de nuestra formación profesional, en especial al asesor de PPI, el maestro Jesús Cedeño, por su acompañamiento, su paciencia y por ser un excelente guía dentro de este proceso de formación profesional.

Resumen

Esta investigación se orienta principalmente en la articulación entre la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion* en los procesos creativos. Para ello es pertinente Describir los aportes de la articulación de la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, en los procesos creativos de las estudiantes.

Se toman diferentes estudios y postulados de autores que dan sustento teórico, como también las normas legales referidas a la educación artística y desde las diferentes prácticas virtuales se genera un acercamiento hacia el lenguaje audiovisual y teatral, desarrollando nuevas posibilidades de exploración, creación y expresión, involucrando el cuerpo, los sentidos, puesto que los lenguajes expresivos hacen parte del arte y logra fomentar la creatividad y la libre expresión de los estudiantes, por lo que les permite tener un estrategia mediante la cual dar a conocer sus pensamientos a otras personas, mientras se divierten en el proceso.

Para la investigación se implementa la metodología investigación-acción y se aplica el enfoque cualitativo, planteada por Galeano (2014), Kurt Lewin, (1944) entendido como un método de estudio que se propone evaluar, examinar e interpretar información obtenida a través de recursos como entrevistas, observaciones, conversaciones, registros, memorias, diarios de campo, fotografías entre otros, con el propósito de construir conocimiento a partir de la realidad social.

De la investigación se identifican la unión entre la tecnología y los procesos pedagógicos como una forma de salir de una educación tradicional, que, a partir de elementos

tecnológicos, brinda a las estudiantes libertad y conciencia del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta investigación es un claro ejemplo de que a partir de la educación artística se pueden articular el teatro y herramientas tecnológicas, por lo que podría servir como una guía para futuros procesos creativos en el aula de clase, fortaleciendo la imaginación y el trabajo autónomo de los estudiantes.

PALABRAS CLAVES: Pensamiento creativo, prácticas virtuales, teatralidad, técnica de pixelación, tecnología, *Stop-Motion* lenguaje audiovisual, creatividad exploración, creación y expresión.

Abstract

This research is mainly oriented to the articulation between theatricality and the Stop-Motion pixelation technique in creative processes. For this, it is pertinent to describe the contributions of the articulation of theatricality and the Stop-Motion pixelation technique, in the creative processes of the students.

Different studies and postulates of authors that give theoretical support are taken, as well as the legal norms referring to artistic education and, from the different virtual practices, an approach towards the audiovisual and theatrical language is generated, developing new possibilities of exploration, creation and expression, involving the body and the senses since expressive languages are part of art and promotes creativity and free expression of students, allowing them to have a strategy to make their thoughts known to other people, while having fun in the process.

For the investigation, the research-action methodology is implemented and the qualitative approach is applied, proposed by Galeano (2014), Kurt Lewin, (1944) understood as a study method that intends to evaluate, examine and interpret information obtained through resources, such as interviews, observation, conversations, videos, memories, field diaries and photographs, among others, with the purpose of constructing knowledge from social reality.

From the research, the union between technology and pedagogical processes is identified as a way to get out of a traditional education, which, based on technological elements, gives students freedom and awareness of the teaching-learning process.

This research is a clear example that from artistic education, theater and technological tools can be articulated, so it could serve as a guide for future creative processes in the classroom, strengthening the imagination and autonomous work of students.

key words: Creative thinking, virtual practices, theatricality, pixelation technique, technology, audiovisual language, exploration, creation and expression.

Tabla de Contenidos

Título	1
Tema de investigación.....	1
Introducción.....	2
Planteamiento del problema	4
1.1 Pregunta problema	6
Objetivos	7
2.1. Objetivo general	7
2.2 Objetivos específicos.....	7
Justificación.....	8
Antecedentes	10
4.1 Antecedentes locales	10
4.2 Antecedentes nacionales.....	12
4.3 Antecedentes internacionales	13
Marco teórico	14
5.1. Marco contextual.....	14
5.1.1 Barrio Bello Horizonte.	14
5.1.2 Vida económica.....	16
5.1.3 Características generales de la escuela.....	16

5.1.5 Contexto del aula de clase.....	18
5.2. Marco conceptual	18
5.2.1. Creatividad	19
5.2.2. Pensamiento creativo.....	21
5.2.3 Teatralidad.....	22
5.2.4 Pixelacion.....	24
5.3. Marco jurídico	26
Metodología.....	31
6.1. Método investigación – acción.....	31
6.2. Fases de investigación.....	32
6.3. Orientaciones Pedagógicas.....	39
6.4. Implementación del material didáctico	40
6.4.1 Cartilla didáctica	40
6.4.2. Estructura:	41
6.5. Técnicas.....	43
6.6. Sistematización de las prácticas	43
6.6.1. Prácticas	44
Análisis y Hallazgos.....	45
7.1. Categorías.....	45

7.2. Material didáctico.....	46
7.3. Reflexiones y hallazgos.....	48
7.3.1. Resignificación de espacios, entornos y su vida cotidiana.....	48
7.3.2. Las corporalidades en la creación de escenas gráficas.....	55
Conclusiones	60
Recomendaciones.....	61
Referencias.....	60

Lista de figuras

Imagen 1. Técnica de pixelación, proceso de edición del producto creativo mediante el uso de la aplicación móvil. Fuente: Autoría propia.....	47
Imagen 2. Actividad central modulo 1. Fuente: Autoría propia.....	49
Imagen 3. Representación de una escena Fuente: Estudiante focalizada.....	51
Imagen 4. Corporalidad en relación a la secuencia o progresión de imagen. Fuente: Estudiante focalizada.	53
Imagen 5. Aplicación de la técnica de pixelación desde su proceso creativo Fuente: Estudiante focalizada	54
Imagen 6: Representación de uno de sus pasatiempos. Fuente: Estudiante focalizada	54
Imagen 7. Taller 2 Creación de guiones gráficos. Fuente: Autoría Propia	55
Imagen 8. : Bocetos del storyboard. Fuente: Estudiantes focalizadas.....	56
Imagen 9. Representación de escena desde la técnica del modelado	57
Imagen 10. Representación de guión gráfico. Fuente: Estudiante focalizada.....	57
Imagen 11. Secuencia de la imagen y movimiento. Fuente: Estudiante focalizada	58
Imagen 12. Interacción del cuerpo en el espacio. Fuente: Estudiante focalizada	59

Listado de tablas

Tabla 1.	15
Tabla 2.	17
Tabla 3.	44

Listado de anexos

Anexo 1. Modelo de sistematización de prácticas	68
Anexo 2. Cartilla didáctica. Elaboración propia	69

Título

La articulación de la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Moción* para generar procesos creativos en las estudiantes del grado 6A de la Institución Educativa la Milagrosa de la Ciudad de Popayán.

Tema de investigación

Los aportes del lenguaje audiovisual para generar procesos creativos mediante la articulación de la teatralidad y la técnica de pixelación.

Introducción

Este trabajo es un proyecto de investigación del área de educación artística que se desarrolló a partir de la articulación entre la teatralidad (teatro) y la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, técnica que involucra el cuerpo y la captura de la imagen desde la fotografía. El interés fundamental del proyecto fue generar procesos de acercamiento hacia el lenguaje audiovisual y teatral que permitieran al estudiante, desde el cuerpo y destrezas que iba adquiriendo, fortalecer la capacidad creadora para desarrollar nuevas posibilidades de exploración, expresión y, finalmente, lograr plantear un proceso creativo, dado que es de gran importancia para el desarrollo del ser humano, pues le facilita resolver un problema o afrontar mejor una situación. Para llevarlo a cabo, debe equiparse de herramientas para la creación de nuevas posibilidades que le permitan explorar y tener ideas, elementos, etc.

Por ello, para alcanzar este resultado, como maestras en formación, llevamos a las estudiantes del grado 6a de la Institución Educativa la Milagrosa de la ciudad de Popayán, hacia procesos creativos que les permitieran tener la capacidad y habilidad de crear, partiendo de la lectura y percepción de la imagen, la construcción de historias. Posterior a esto, representarlas con su cuerpo, haciendo uso de dispositivos electrónicos (celulares, cámaras fotográficas), capturando la imagen en la fotografía y tomando como herramientas los objetos que poseen de su entorno, obteniendo como resultado un producto.

Después, se elaboró un material didáctico a modo de cartilla dividida en módulos que contienen una serie de conceptos claves sobre los temas de investigación anteriormente mencionados. Las estudiantes debían construir su herramienta (trípode)

con materiales al alcance presupuestal, para realizar su trabajo de manera autónoma, también realizaron un documento denominado bitácora digital, en el cual anexaron todas las actividades, con el fin de que cada una la personalizara y tuviese un documento que le permitiera visibilizar el paso a paso de todo lo que comprende la técnica y la teatralidad.

Planteamiento del problema

El lenguaje audiovisual permite al humano ser crítico ante lo que ve o escucha, partiendo de que el mensaje puede versar de diferentes temas y distintos puntos de vista al respecto, pero es el espectador quien reacciona de diversas maneras ante el mismo, es decir, que quien observa un contenido audiovisual puede percibirlo, interpretarlo, analizarlo, cuestionarlo y a partir de esto incorporar sentimientos y emociones que conllevan a reacciones, generando consigo diferentes cambios de pensamientos, sensaciones, posturas e incluso estilos de vida.

Así, la incorporación del lenguaje audiovisual en el campo educativo ha tenido diversos procesos a fin de fomentar el pensamiento crítico, uno de ellos es el modo en que se crea material adecuado para generar aprendizaje y que este pueda ser visto desde distintas perspectivas. Por otra parte, este tipo de lenguaje articulado con metodologías adecuadas genera una mayor comprensión, al impartir conocimientos de una manera acertada mediante lectura audiovisual y así, finalmente, abordar distintas temáticas.

Por ello, para comprender la importancia de la incorporación de nuevas propuestas que fortalezcan el pensamiento creativo en el sujeto, es necesario entender que en la actualidad la enseñanza de la educación artística debe asumir grandes retos, uno de ellos es el de implementar nuevos modelos para la innovación en esta área dado que la educación artística se ha encapsulado sólo en reproducción de imágenes establecidas mediante la enseñanza de técnica del dibujo, la típica y convencional manualidad, la reproducción de fábulas o cuentos para llevarlos a una puesta en escena, las coreografías para eventos especiales, dejando a un lado la formación de capacidades de expresión y creación en el sujeto. Es así como, el educador artístico debe crear

estrategias didácticas acordes a los avances tecnológicos, sociales, culturales y económicos.

Sin embargo, el sistema educativo que conocemos, no es un gran generador de procesos creativos en los estudiantes dado que, la escuela infunde temor a la equivocación y toma la misma como algo negativo alejado de la creatividad, generando frustración al estudiante e impidiendo la posibilidad de crear. Olvidando que la equivocación hace parte del proceso creativo para encontrar nuevas formas de solucionar un problema o situación.

Al respecto, De Bono (1994) plantea que “Si no fomentamos la creatividad, la capacidad creativa dependerá en un todo del talento “natural” (p. 66). Fomentar la creatividad es importante para lograr resolver y encontrar solución a los diversos problemas y educar desde la creatividad, permite al estudiante realizar procesos constantes de aprendizaje, que lo llevaran a producir nuevas ideas (crear). Pero la escuela no es un gran productor de procesos creativos ya que se ha encargado de re-crear y no de crear.

Teniendo en cuenta este contexto, después de visitar la Institución Educativa La Milagrosa de la ciudad de Popayán, gracias a la observación e información recogida, se evidenció que la escuela necesita diseñar nuevas alternativas metodológicas y educativas que incluyan la interacción de las niñas con los medios audiovisuales, pues el uso de la tecnología es habitual en ellas, es notorio el contacto y uso de dispositivos electrónicos, por lo que relacionarse con medios audiovisuales también es constante.

Para intervenir frente a esta problemática fue oportuno situarse desde la educación artística para identificar cómo con el arte, a través de la articulación de la

teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, genera en las estudiantes procesos creativos, abordando el tema desde las expresiones artísticas, para conseguir las bases y así propiciar la oportunidad a las niñas de tener un acercamiento e interactúen y puedan experimentar en las dinámicas de las prácticas pedagógicas.

Por lo tanto, el interés de esta investigación se dirige al área teatral articulando la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, puesto que este campo ofrece elementos sumamente importantes entendiendo que el elemento más importante es el cuerpo humano y la imagen. En el momento que las estudiantes dan uso a estos medios tecnológicos trabajados desde las expresiones artísticas pueden tener un acercamiento más acertado en el proceso creativo, se unifica algo cotidiano con la técnica de pixelación y la articulación con la teatralidad, con el fin darle un vuelco drástico y una perspectiva diferente a lo que para las niñas es algo común. Es así como todo lo anterior lleva a plantearse la siguiente pregunta:

1.1 Pregunta problema

¿Cómo se articulan la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion* para generar procesos creativos en las estudiantes del grado 6A de la Institución Educativa La Milagrosa de la ciudad de Popayán?

Objetivos

2.1. Objetivo general

Describir los aportes de la articulación de la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, en los procesos creativos de las estudiantes del grado 6A de la Institución Educativa la Milagrosa de la Ciudad de Popayán.

2.2 Objetivos específicos

- Diseñar un material didáctico articulando la teatralidad y pixelación para generar productos creativos.
- Aplicar conceptos de la técnica de pixelación del *Stop-Motion* a partir de la fotografía y el cuerpo.
- Identificar los procesos de creación que surgen tras la articulación de la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion*.

Justificación

Esta propuesta investigativa parte de la necesidad de articular procesos pedagógicos con la tecnología, pues durante mucho tiempo se ha considerado que los dispositivos electrónicos no pueden estar en el aula de clase, ya que distancian y entretienen a los estudiantes de su labor académica diaria, sin embargo, desde la educación, es necesario acoplarse a la realidad digital, rasgo que es muy notorio después de pandemia generada por el COVID-19, pues la tecnología llegó para quedarse y es necesario adaptarse.

Así, esta iniciativa se basa en la introducción del lenguaje audiovisual en el aula de clase como una alternativa metodológica para fortalecer el pensamiento creativo en los niños y las niñas, del mismo modo, se necesita una didáctica interdisciplinar para fomentar diversas formas de expresión y creación. En este sentido, a través de la articulación del teatro y la técnica de pixelación del *Stop-Motion* se busca promover los aportes del lenguaje audiovisual para generar procesos creativos.

Se escogieron estos dos aspectos antes mencionados porque la teatralidad ayuda a interiorizar la expresión corporal y a través de ella, se pueden comunicar sentimientos, ideas y emociones, generando en el estudiante el reconocimiento de su cuerpo, el espacio y autoconfianza; respecto a la técnica de pixelación, al ser una vertiente de los medios de animación, brinda aportes didácticos al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ahora bien, al articular estos dos aspectos dentro de las expresiones artísticas se puede fomentar la creatividad y la libre expresión de los estudiantes, por lo que son de gran ayuda para procesos pedagógicos y, en el caso de la educación artística, sensibilizan a los niños y las niñas, ayudándoles a conectarse de manera más profunda

con sus ideas y sentimientos, por lo que les permite tener un estrategia mediante la cual dar a conocer sus pensamientos a otras personas, mientras se divierten en el proceso.

Finalmente, es necesario recalcar que se escogió articular la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion* en los procesos creativos de las estudiantes del grado 6A de la Institución Educativa La Milagrosa de la ciudad de Popayán, luego de haber observado y evidenciado el constante uso de la tecnología en el aula de clase, por lo que en lugar de prohibirla, se propone trabajar de la mano con ella y fortalecer los métodos de enseñanza /aprendizaje de las habilidades corporales, teatrales, musicales, plásticas, demandadas desde el rol de docentes.

Antecedentes

Para el desarrollo de esta investigación se identificaron algunas propuestas planteadas con anterioridad y que tienen relación directa con la temática a tratar, así, se hizo una recopilación en el contexto internacional, nacional y local.

4.1 Antecedentes locales

En el nivel local, se encuentra la investigación de Muñoz Díaz (2015) universidad del cauca, Popayán, 2015, monografía de pregrado denominada “*Stop – Motion*, un medio creativo de las estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen” Este trabajo fue realizado con el fin de comprender los aportes de la técnica de animación del stop Motion al desarrollo de los procesos creativos en los estudiantes, integrando las TIC y los recursos multimedia, teniendo en cuenta la cibercultura¹ en la que se encuentran sumergidos en este siglo, para fortalecer, mediante la técnica de animación como recurso didáctico y pedagógico, el desarrollo de los procesos comunicativos, artísticos creativos y el trabajo colaborativo en los estudiantes.

Es importante esta investigación porque brinda una experiencia local sobre cómo hacer uso de las TIC para mejorar las destrezas tecnológicas que los estudiantes tienen e intervenir desde las técnicas de animación, para generar procesos de creación, comunicación y expresión. Teniendo en cuenta que la realidad es cambiante y que el mundo vive un apogeo de generaciones digitales, y que el cambio mental y sociológico

1

f. Conjunto de hábitos generados por el uso continuado de los recursos informáticos/Diccionario. Real Academia Española

es cada vez más evidente, se deben establecer nuevas pautas para adaptar la educación a la realidad que vivimos. Por tal motivo este trabajo invita a replantearse dos cuestiones:

1. En primer lugar, aceptar la innovación como un hecho, de otra manera se deja de lado a la inmensa parte de los alumnos que han perdido su motivación y asistencia a clase con desgano y apatía.

2. Por otro lado, es necesario replantearse la necesidad de estimular el desarrollo de la creatividad en los alumnos para que puedan adaptarse con éxito al mundo cambiante en el que estamos.

Como respuesta, la técnica de animación del *Stop-Motion* resulta un recurso favorecedor para fomentar la motivación y creatividad del ser humano, a la vez que se trabajan y asimilan conocimientos, se desarrollan habilidades y se promueve el uso de la tecnología de la información y comunicación.

Para el presente trabajo fue relevante saber que se ha logrado un acercamiento asertivo al trabajo de la innovación mediante la implementación de medios audiovisuales y que dentro de este proceso se ha tenido en cuenta las expresiones artísticas en relación con los medios de animación como es el *Stop-Motion*, lo cual favorece esta investigación porque el objetivo es fortalecer el desarrollo de procesos creativos en función de la teatralidad y la técnica de pixelación, permitiendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más fructífero, dado que el articular expresiones artísticas y tecnología es una gran oportunidad para impartir conocimientos y que estos sean

apropiados de forma didáctica, que le permite al estudiante ser, libre, expresivo y creativo.

4.2 Antecedentes nacionales

A nivel nacional, es relevante el aporte de Restrepo Loaiza, Jiménez Palacio & Serna Moreno (2016) en el trabajo de pregrado de la universidad Pontificia Bolivariana denominado “La influencia del arte en el desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia, una mirada desde las prácticas artísticas”. Este trabajo fue realizado con el fin de desarrollar el pensamiento creativo en la primera infancia, mediante diferentes técnicas y talleres artísticos, donde se involucra el cuerpo, la pedagogía y la creatividad, para, finalmente, determinar la influencia del arte y la práctica artística significativa en el desarrollo del pensamiento creativo.

Así mismo, dentro de los hallazgos de este trabajo se reconocen las habilidades que aporta el desarrollo del pensamiento creativo en los niños a temprana edad, lo que permite abordar situaciones/problemas desde diferentes ángulos, obtener una mirada sensible del mundo y la realidad, para así encaminarse en las expresiones artísticas, como también, generar aprendizaje mediante el arte. En la investigación, como resultados, se clarifica el porqué y el para qué formar desde el arte y también el arte visto como actividad formativa y de creación. Este trabajo aporta en la presente investigación al evaluar la influencia del arte en la escuela y cómo desde éste se generan procesos creativos que conducen al sujeto a crear desde lo simple a lo complejo, mediante talleres y prácticas artísticas.

4.3 Antecedentes internacionales

A nivel internacional, es importante mencionar la investigación de Ruíz Ballesta (2012) en el trabajo de maestría en Ciudad Valencia denominada “El uso del Stop Motion como mediador para potenciar y desarrollar las habilidades del alumno”. Este trabajo resalta la importancia de hacer un buen uso de los medios tecnológicos debido al avance constante en lo tecnológico, social y cultural, ya que el sistema educativo vigente no puede responder a las necesidades de la situación actual. Por lo tanto, este trabajo se realiza desde un estudio sobre el arte de la técnica de animación Stop-Motion, más puntual en la materia de la imagen y comunicación, incluida en la rama artística, proponiendo un cambio que logre dar respuesta a esta situación.

Marco teórico

5.1. Marco contextual

Popayán es una ciudad colombiana, capital del departamento del Cauca. Se encuentra localizada en el Valle de Pubenza, entre la Cordillera Occidental y Central al suroccidente del país, en las coordenadas 22°39'N 76°37'17"O. Tiene 258.653 habitantes, de acuerdo al Censo del DANE² (Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas) elaborado en el año 2005. Su extensión territorial es de 512 km², su altitud media es de 1760 m sobre el nivel del mar, su precipitación media anual de 1.941 mm, su temperatura promedio de 14/19C y dista aproximadamente 600 km de Bogotá.

5.1.1 Barrio Bello Horizonte.

El municipio se divide en 9 comunas, una de ellas es la comuna 2, situada al norte de la ciudad, en ella se ubica el barrio Bello Horizonte, y es ahí donde se encuentra la Institución Educativa La Milagrosa. Esta comuna se compone de 59 barrios, 604 Manzanas, 7.380 viviendas y la habitan 36.452 personas, siendo así la comuna con el mayor número de barrios y personas de la ciudad (el 21% y 17% respectivamente), según reportes del DANE (2020), en esta comuna existen viviendas de todos los estratos, pero predominan más los estratos 2 y 3 con el 80% y solo el 6% son estratos 5 y 6. En la tabla 01 se hace mención a los barrios que conforman esta comuna

² DANE (2005),(Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas)

Tabla 1.*Barrios que conforman la comuna 2, DANNE – (2020)). Elaboración propia.*

Villa Melisa	La Esperanza (Norte)	Canterbury	La Arboleda	El Uvo	San Ignacio
Bella Vista	El Bambú	Cruz Roja	Río Vista	Galilea	Pinos Llano
Nueva Alianza	San Gerardo	Bosques del Pinar	Rincón de la Aldea	Quintas de Miguel	Divino Niño
Minuto de Dios	Hogares comunitarios	Renacer	Santa Ana	Gran Bretaña	San Fernando
Aires de Pubenza	Álamos Norte	Trece de Octubre	Guayacanes	Villa Diana	Los Ángeles
Canal Brujas	Villa del Viento	Pinares	Mayorga Cordillera	Luna	Blanca
Los Cábulos	Guayacanes del Río	Bello Horizonte	Chamizal	Villa Claudia	Balcón Norte
Morinda	Toeze	Matamoros	Pina	María Paz	Pino Pardo
Zuldemaida	Santiago de Cali	Destechados del Norte	El Tablazo	Vereda Gonzáles	La Florida
Rinconcito	Primaveral	La Primavera	La Aldea	El Placer	Villa del Norte

Después de visitar la Comuna 2, se logra visibilizar que la mayoría de las casas están construidas en ladrillo y a su vez son edificaciones que se encuentran completas, se observan también algunas en obra negra con inicios de construcción de segundo y tercer piso, en el sector también se hallan casas construidas en madera, la mayoría pertenecientes a invasiones y algunos lotes sin construcciones.

5.1.2 Vida económica.

En los barrios de la comuna 2 se puede encontrar diversidad de negocios tales como: ventas de galería, supermercados, mueblerías, ferreterías, cacharrerías, restaurantes, panaderías, heladerías, corresponsales bancarios, servicio de canchas de futbol, piscina, papelerías, peluquerías, talleres de motos, moto taxistas, aseadores de calle, obreros de construcción, servicios domésticos, colegios, escuelas, centro agrícola, fábrica de Postobón, local de cerámicas, trilladoras de café; también se encuentran pequeños negocios como: salas de internet, vulcanizadoras, negocios de ebanistería, asaderos, mini-markets, locales de ropa, zapatos, celulares, entre otros.

5.1.3 Características generales de la escuela

La Institución Educativa La Milagrosa está ubicada sobre la carrera 10 calle 67N # 116 del barrio Bello Horizonte de la ciudad de Popayán, Colombia. Es un Colegio católico bicentenario de carácter femenino de educación pública, modalidad académica; jurídicamente, la planta física es privada.

En el año 2003 mediante decreto Municipal N°139 del 6 de agosto, es reconocida como Institución Educativa la Milagrosa, por brindar a las niñas y jóvenes los niveles de preescolar, básica y media como lo requiere el artículo noveno de la ley 715 del año 2.001. A partir del año 2011 la administración de la Institución Educativa es asumida por el municipio certificado de Popayán, designando seglares en la dirección del plantel, pero siempre manteniendo la filosofía Vicentina. Así también en el año 2011 mediante Decreto 0493

expedido por la Alcaldía, se legaliza la doble jornada en la Institución Educativa.

Planta física: Las actuales instalaciones donde funciona la Institución Educativa La Milagrosa³ son de propiedad la Congregación de la Hijas De La Caridad de San Vicente De Paul, quienes la entregan al municipio de Popayán en calidad de arrendamiento mediante el pago de un canon mensual que obedece al contrato número 298 del 20 de abril de 2011, suscrito por Sor. Berta Ligia Torres Reyes y el señor Alcalde del municipio de Popayán.

Jurídicamente la planta física es privada, y se estima que está diseñada para la formación educativa de 873 estudiantes, distribuidas en dos jornadas mañana y tarde en 15 aulas de clases. En la tabla 02 se indican los cursos que hay en la Institución para el año 2020. Además de sus respectivos salones de clase, cuenta con restaurante, tienda escolar, baños, sala de profesores, oficina de rectoría y secretaría, sala de audiovisuales, biblioteca, sala de sistemas y laboratorio.

Tabla 2.

Cursos en la Institución Educativa La Milagrosa, Popayán, Cauca. Fuente: Elaboración propia

TRANSICIÓN A	PRIMERO A	SEGUNDO A	TERCERO A	CUARTO A	QUINTO A
TRANSICIÓN B	PRIMERO B	SEGUNDO B	TERCERO B	CUARTO B	QUINTO B

³ Página oficial Institución Educativa La Milagrosa. PEI (2020)

SEXTO A	SÉPTIMO A	OCTAVO A	NOVENO A	DECIMO A	ONCE A
SEXTO B	SÉPTIMO B	OCTAVO B	NOVENO B	DECIMO B	ONCE B

5.1.5 Contexto del aula de clase.

El grupo de Sexto A de la Institución Educativa La Milagrosa está conformado por 31 estudiantes de edades entre 10 y 11 años. Teniendo en cuenta las circunstancias de virtualidad por la pandemia, 21 estudiantes cuentan con acceso a internet, pero sólo 15 siguen sus estudios desde plataformas virtuales, quienes no se encuentran periódicamente con los docentes de forma virtual, han seguido su proceso escolar mediante guías que los docentes envían a la plataforma de la Institución y para aquellas que no cuentan con conexión, reclaman las guías impresas en las instalaciones de la Institución.

Respecto al área de educación artística, se maneja del mismo modo anteriormente mencionado, cuando la estudiante obtiene su guía, el docente programa un encuentro virtual de dos horas a modo de taller, con prácticas sencillas y videos didácticos; las asesorías se manejan mediante WhatsApp. Además, el grupo de 6A, cuenta con un maestro en artes plásticas para la orientación del área de educación artística durante 2 horas semanales en la modalidad presencial.

5.2. Marco conceptual

En este apartado se define los principales conceptos: creatividad, pensamiento creativo, teatralidad y pixelacion, para comprender la investigación y su marco referencial.

5.2.1. Creatividad

Cuando se habla de creatividad es inevitable no asociarla a términos como inspiración, imaginación o quizá una producción original, novedosa y valiosa de una persona, estos términos suelen estar presentes tanto en el ámbito científico de la creatividad, como también en el ámbito artístico, el cual será el punto de partida de nuestro trabajo para desarrollar la creatividad a través del arte.

Partiendo de que todos son creativos en mayor o en menor medida y lo más alentador, que todos pueden desarrollarla, es necesario comprender que la creatividad no puede ser abordada como un rasgo simple de los seres humanos, cabe aclarar que aspectos como: la mente, los procesos cognitivos, la personalidad, la motivación, las emociones y el mundo afectivo, juegan un papel importante en este proceso.

Llorenç Guillerà (2011) en su libro *Autonomía de la creatividad*, propone que “Desde la más tierna infancia los alumnos pueden y deben aprender a pensar con originalidad, a saber, que hay mucho por inventar, que todo lo que nos rodea es susceptible de ser mejorado” (p.27).

Lo anterior, defiende la necesidad de educar para la creatividad en los diferentes niveles educativos y, posteriormente, conducir al estudiante hacia el pensamiento creador, permitiéndole tener la libertad para transformar sus conocimientos en productos creativos, así como también, menciona que como docentes se debe identificar el potencial creador de los estudiantes y dejar atrás la enseñanza de conceptos con respuestas o soluciones únicas.

“Toda creación humana se basa en la combinación novedosa de lo existente. Se reestructura lo ya conocido para hallar algo nuevo. Se combinan de manera nueva o poco habitual materiales, herramientas, tecnologías, procedimientos, ideas, palabras, símbolos, colores, formas, sonidos, movimientos, y conformar de este modo productos, servicios o significados que antes no existían.” (Guillera,2011, p.30).

Teniendo en cuenta lo propuesto por el autor, se pretende organizar una serie de actividades que permitan desarrollar el potencial creativo, brindar herramientas y conocimientos para que el estudiante pueda transmitir en sus productos, nuevas ideas y posibilidades creativas “para culminar el proceso creativo hace falta llevar el impulso conceptual creativo hasta la realización de un producto o servicio. Pasar del concepto de partida al resultado final. El creador debe tener aptitudes para planificar, desarrollar y ejecutar proyectos que conviertan las formulaciones teóricas en soluciones y actuaciones decisivas” (p.41)

El autor tiene una apreciación de la importancia de evaluar los resultados que se obtienen tras el proceso creativo, dichos resultados dan pie a nuevas posibilidades, modificaciones, análisis y a que el sujeto tenga una crítica frente a lo obtenido, mejore su proceso creador y perfeccione sus aptitudes, cuestionando ¿qué aspectos fallaron y por qué?, ¿qué puede aprender de ellos? Frente al proceso creativo el autor propone dos etapas que consisten en: “evaluación crítica de las soluciones (si falta información, buscarla), 2.

desarrollo de ideas esbozos, maquetas, pruebas pilotos, proyectos completos cuando sea preciso” (Guillera,2011, p.41)

5.2.2. Pensamiento creativo

El pensamiento creativo finamente se entrelaza con la creatividad, es por ello que para nuestro trabajo tomaremos a Edward De Bono (1994) quien aporta la importancia de aprender y enseñar a pensar, para diseñar caminos hacia adelante “Lo importante de una bicicleta o del pensamiento creativo es moverse; el freno o el pensamiento negativo es sólo un mecanismo de seguridad” (p.382) En su libro pensamiento creativo, se definen y ejemplifican los diversos tipos de pensamiento existentes, uno de ellos es el pensamiento lateral definido como un conjunto de métodos de pensar para incrementar la creatividad centrados en generar nuevas ideas, en cambiar conceptos y perspectivas.

El término pensamiento lateral fue formulado por el autor para dar a conocer todos los caminos o formas de las que no estamos acostumbrados a usar, Según De Bono,(1994) La mayoría de las personas solo aplica una misma forma para resolver algún problema o situación obviando la existencia de otras posibilidades, en este mismo orden de ideas podremos ver reflejado lo mismo en el contexto escolar dado que, los estudiantes suelen conformarse con un mismo resultado o método, por el simple hecho de que no se fomenta la creatividad y en definitiva el rendimiento del estudiante se torna mecánico y

monótono a raíz del sistema educativo tradicional que se centra en cuantificar el conocimiento y aprendizaje dejando a un lado el ser y su proceso.

“si no fomentamos la creatividad, la capacidad creativa dependerá en un todo del talento “natural”. Pero si proporcionamos entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, podremos superar el nivel general” (p.66), para lograr dicha destreza de encontrar nuevas formas de resolver un problema, implica realizar procesos constantes de aprendizaje, para que nazcan ideas originales, cabe aclarar que el pensamiento creativo se puede desarrollar en el ámbito educativo al igual que otras disciplinas, como las matemáticas, el deporte etc., en la medida en que las personas van dotándolos de herramientas se va liberando el potencial creador.

5.2.3 Teatralidad.

Dentro del campo artístico consideramos el teatro como un mediador de procesos creativos ya que el teatro se concibe como un arte escénico que se practica en todo el mundo, el cual consiste en la puesta en escena en vivo, frente a un grupo de espectadores, donde se narra una historia utilizando diferentes elementos. Y dentro de estos elementos está la teatralidad, la cual hace referencia a algo más que un texto de la obra, se refiere a todo lo relacionado con lo espacial, visual, expresivo y corporal. Esto hace que se tenga una percepción de los gestos, tonos, luces entre otros elementos que hacen que el espectador se sumerge en el lenguaje narrativo.

Según Jacques Lecoq (2003), en su libro *Cuerpo poético*, desarrollo en su escuela la pedagogía desde la actuación, la improvisación, y las técnicas del

movimiento y el análisis del mismo, plantea un nuevo teatro de creación, donde la creación se favorece permanentemente, sobre todo a través de la improvisación, concibiendo su trabajo con un doble objetivo donde una parte de su interés en el teatro y otra parte hacia la vida, “abordamos la improvisación por medio de la recreación psicología silenciosa. La recreación es la manera más simple de reproducir los fenómenos de la vida.” (p.51).

Por lo anterior se entiende que la teatralidad es un factor de creación donde se puede mirar desde los aspectos de la cotidianidad por ejemplo la representación de una acción del diario vivir, siendo utilizada en el sentido de nombrar un comportamiento que se realiza como si se estuvieses en un y cuando en determinados acontecimientos los participantes adquieren la categoría de actores y actrices en cuanto actúan asumen personajes, y no se comportan naturalmente. Para nuestro proyecto es de vital importancia la conciencia del cuerpo en el espacio, la gestualidad y la creatividad, que ejerce dentro de una representación en función del cuerpo, el espacio y el escenario por eso nos apoyamos en la pedagogía de Jacques Lecoq (2003) ya que partimos en nuestro trabajo desde acciones cotidianas y sucesos de la vida para lograr que las estudiantes por medio de la actuación, la improvisación, la conciencia espacial y corporal en las cuales se ven inmersas en el teatro y desde la expresión corporal ya que, es la principal forma de expresar ideas, sentimientos dado que, el estado de ánimo de las personas es algo que se evidencia en la corporalidad.

5.2.4 Pixelacion.

La técnica de pixelacion es una variante del *Stop-Motion*, en la que los objetos animados son personas, también se utilizan auténticos objetos comunes (no modelos, ni maquetas). Esta técnica consiste en la toma de fotografías individuales a personas, el autor mantiene una pose mientras es fotografiado repetidas veces, desplazados ligeramente entre cada fotografía. El pionero de esta grandiosa técnica fue Norman McLaren.

Abordamos al autor Rodolfo Sáenz (2008), desde el libro “Arte y técnica de la animación”. Ya que las nuevas tecnologías son aspectos de crucial importancia, dado que la sociedad actual se está viendo inmersa en una nueva era, donde las tecnologías hacen parte de la vida cotidiana.

Las TICS se han convertido en medios de innovación, también nos brinda recursos didácticos que pedagógicamente facilita al docente la transmisión de conocimientos y a los estudiantes la asimilación de estos. Logrando aproximar a los alumnos a los medios audiovisuales a través de su elaboración y de su análisis crítico.

Según Rodolfo Sáenz (2008) la palabra “animar” significa “otorgar vida” y esto pasa cuando a un objeto le agregamos una acción para realizar, y es ahí donde le estamos dando vida. Por medio de la técnica de pixelación se pretende abordar algunos elementos o conceptos como: ¿Generación de Ideas, “Dónde puede obtener una historia? A partir de los personajes.” (p.50). En este caso planteamos actividades donde las creaciones de historias sean a partir de las fotografías familiares utilizando elementos como el cambio de lugar, y

narrar historias a partir de historias clásicas. Para trasladarlos a otro tiempo y lugar.

El guion “el guion está constituido por planos, que al unirse forman secuencias, que provocan: principios, puntos de acción, desarrollos y conclusiones o finales” (Rodolfo Sáenz,2008, p.55). La animación debe contar con una descripción para cada secuencia y sus escenarios. Esto le permite a la estudiante tener un esquema mediante dibujos, el cual nos indica que secuencia se debe seguir en el momento de fotografiar.

Los Elementos: la secuencia “está constituida por una serie de planos vinculados entre sí por una misma idea.” (p.62) Dominar el concepto de secuencia en las actividades es esencial para narrar la historia. Cada secuencia constituye un bloque de acción dramática completo en sí mismo. Esto permite que los estudiantes interactúen y exploren con elementos u objetos de casa para crear historias llevando una idea a otra.

“El impacto de una buena animación no se encuentra en la suavidad con que logremos un determinado movimiento, sino en cómo lo interpretamos, como lo reproducimos y, lo más importante: cómo, a través de él, llegamos a emocionar al espectador”. (Rodolfo Sáenz,2008 p.30)

A partir de este autor se trabajan las actividades donde se involucra el cuerpo, la interpretación, de algunas fotografías o historias, para llevarlas a la

reproducción. Esto con el fin de generar en las estudiantes procesos creativos y que por medio de esta técnica podremos brindar a las estudiantes nuevas formas de crear ideas, escenarios, mensajes, desde la exploración de su entorno y de las vivencias cotidianas, también se les da la libertad para decidir qué escena quieren representar, y qué contenido es el más adecuado, podrán hacer reflexión de lo que observan, se llevará a la elaboración de un buen Guión. Llevando a las estudiantes a diseñar con una gran carga de creatividad para transmitir al otro.

5.3. Marco jurídico

En Colombia el órgano jurídico rector de todas las normas es la Constitución Política de 1991. Respecto a la educación, en el artículo 74 se menciona que “Todas las personas tienen derecho a acceder a los documentos públicos salvo los casos que establezca la ley. El secreto profesional es inviolable.” (Constitución Política de Colombia, 1991)

Para ello, se formula la Ley 115 de febrero 8 de 1994, más conocida como Ley general de educación. En su artículo 1 expresa que: “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes.” (Ley 115, 1994)

Esta ley también indica que no solo las áreas de matemáticas, sociales, lengua castellana o ciencias son importantes, dado que también hace parte de las áreas fundamentales la educación artística.

Artículo 23. Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica, se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes: 1. Ciencias naturales y educación ambiental. 2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia. 3. Educación artística. 4. Educación ética y en valores humanos. 5. Educación física, recreación y deportes. 6. Educación religiosa. 7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros. 8. Matemáticas. 9. Tecnología e informática” (Ley General de Educación, 1994, art.23)

Al respecto de la educación artística, se debe enfatizar en que ésta no sólo comprende cosas como la pintura o el dibujo como comúnmente se cree, sino que el objetivo es resaltar la cultura y desarrollar la creatividad de los estudiantes. Por ello, en algunos artículos de la Ley 397 de 1997 se menciona que:

Artículo 17°.- Del fomento. El Estado a través del Ministerio de Cultura y las entidades territoriales, fomentará las artes en todas sus expresiones y demás manifestaciones simbólicas expresivas, como elementos del diálogo, el intercambio, la participación y como expresión libre y primordial del pensamiento del ser humano que construye en la convivencia pacífica (Ley 397, 1997, art. 17)

En las orientaciones pedagógicas para la Educación Artística y Cultural del Ministerio de Educación, se señala que: “El área de Educación Artística y Cultural en la Educación Preescolar, Básica y Media, es entendida como un campo que articula conocimientos, procesos, productos y contextos orientados a favorecer en el estudiante el desarrollo de competencias”. (Plan Nacional de Educación Artística, 2007-2010, p.9,10,11)

De igual forma, los Lineamientos curriculares de la Educación Artística señalan que “ la Educación Artística en la educación Básica y Media, permite percibir, comprender, y apropiarse del mundo, movilizand o diversos conocimientos, medios y habilidades que son aplicables tanto al campo artístico, como a las demás áreas de conocimiento” “Pero la educación artística es también fundamental en la "sensibilización de los sentidos", de la visión, del tacto y del oído, para el control de la sensorialidad del cuerpo y de la mente. La memoria y la imaginación del estudiante son estimuladas para archivar lo visto, lo oído, lo palpado por medio de imágenes reales o poéticas que ayudan a descifrar y a interpretar el mundo real, que se ve "en blanco y negro" cuando falta este enriquecimiento de la sensibilidad que dan las artes” (Ministerio de

Educación, 1997,p.24) Por lo tanto, se debe tener en cuenta que, para llegar a una integralidad en una educación lúdico - pedagógica se deben tener presente los fines de la educación, presentes en el Artículo 5° de la Ley 115 de 1994.

En el ARTICULO 5, 1994, p.1 Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

(1). El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

(2). La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

(7). El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

(9). El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

(13). La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Así mismo, la Ley 397 de 1998 o también llamada Ley General de la Cultura, desarrolla en los artículos 70, 71 y 72 normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura. Y finalmente, este trabajo de Práctica Pedagógica Investigativa (PPI), se realiza teniendo en cuenta las normas legales, que se rigen bajo las pautas establecidas por el ministerio de educación nacional de Colombia. (MEN).

Metodología

En este trabajo de PPI, se implementa la metodología investigación-acción de (Kurt Lewin, 1944), y se aplica el enfoque cualitativo de Galeano (2004), entendido como un método de estudio que se propone evaluar, examinar e interpretar información obtenida a través de recursos como entrevistas, observaciones, conversaciones, registros, memorias, entre otros, con el propósito de construir conocimiento a partir de la realidad social.

“La investigación cualitativa es ideográfica (datos textuales, detallados, descriptivos): busca las nociones, las ideas compartidas que dan sentido al comportamiento social. Trabaja con la palabra, el argumento, supuestos, imágenes visuales, gestos, representaciones, los rastros de cultura material y traduce y presenta sus comprensiones en textos escritos, visuales o audiovisuales”. Galeano, 2004, p. 22)

6.1. Método investigación – acción

La investigación acción, es un tipo de investigación emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica, con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quien investiga y el proceso de investigación (Kurt Lewin, 1944, p.1)

La investigación acción, permite implementar de una buena manera las prácticas de la articulación de la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, desde la

educación artística, en las estudiantes del grado 6A de la Institución Educativa La Milagrosa. Ahora bien, ¿Cómo usamos la investigación -acción?

- El primer momento diagnóstico da cuenta del acercamiento que se tuvo en la institución, como también las prácticas diagnósticas donde se identificó un problema o situación.
- En el segundo momento, se encuentra la etapa de la creación e implementación de un material didáctico para intervenir ante la problemática.
- El tercer momento corresponde a la aplicación del material elaborado y reflexión de los procesos creativos.

6.2. Fases de investigación

Para llevar a cabo el primer diagnóstico metodológico, se han tenido en cuenta los datos registrados en las prácticas de observación y entrevistas que se realizaron a las estudiantes. En el año 2020, se realizaron algunas visitas a las instalaciones del colegio La Milagrosa en la ciudad de Popayán, con el fin de tener un acercamiento con los docentes encargados del área de educación artística y observar lo que se estaba abordando en el área de educación artística. Mediante pláticas con los entes administrativos y profesores, se logró un acuerdo donde se propició un espacio para poder realizar la primera práctica pedagógica.

Durante las visitas, se logró levantar una caracterización del contexto, también se llegó a acuerdos con el rector y autorizaciones para la realización de prácticas pedagógicas con el grado 6A. Después del acercamiento a las instalaciones y al grupo a investigar se desarrolló:

La práctica diagnóstica # 1: (12 de marzo del año 2020) la cual se llevó a cabo con el objetivo de propiciar espacios del desarrollo de la oralidad y expresión corporal desde los ejercicios teatrales, en espacio de la presencialidad, teniendo en cuenta que durante la práctica se utilizó la técnica de observación y realización de apuntes en la bitácora, esto permitió llegar a una problemática o situación, la cual sería abordada desde la expresión teatral.

En el segundo momento, se generó un cambio drástico a las prácticas pedagógicas investigativas tras la crisis sanitaria que se presentó a nivel mundial, nacional y local, teniendo en cuenta esta problemática, la institución da un pare a las clases presenciales. En el año 2021 se logró realizar un acercamiento nuevamente con el director de grupo encargado, para continuar la investigación, con otras estrategias y metodologías de planeación de las prácticas y de su ejecución, esto llevó a obtener una nueva recolección de datos y reducción de población.

Por medio de reuniones virtuales con los docentes y encuestas a las estudiantes, se logró determinar espacios que las estudiantes disponían y las plataformas adecuadas para continuar el proceso de investigación en la educación artística en tiempos de pandemia.

Para la ejecución de las prácticas pedagógicas, se inicia con la creación de grupos de WhatsApp donde se resolvía dudas e inquietudes individuales y grupales, también se enviaban los enlaces para las clases virtuales, se implementan plataformas educativas como Classroom, en la cual se subía el material didáctico por módulos, se establecen tareas y fechas de entrega semanales, esto con el fin de realizar una metodología

asíncrona que permitieran trabajo autónomo en las estudiantes, para luego tener encuentros síncronos mediante reuniones virtuales vía Google Meet.

Teniendo en cuenta los procesos educativos dirigidos desde la virtualidad, se ve oportuno dar una apreciación de los conceptos utilizados y su relación al proceso de investigación en este documento.

Taxonomía de Bloom: Este método se basa en la asimilación de los conceptos por parte del estudiante antes de llegar a clase, para ello el docente dota al estudiante de material audiovisual, documentos y demás y, posteriormente, lo lleva a la práctica. La taxonomía de Bloom, (2000). p, 423-432 se desarrolla de la siguiente manera:

- Trabajo en grupo.
- Trabajo en aula virtual
- Trabajo individual en casa

Con esta metodología el docente se centra en el estudiante, en su participación activa y proceso, con el fin de que construya el conocimiento mediante la búsqueda y síntesis de la información dada, es así como el docente juega el papel de mediador y guía del aprendizaje. La evaluación dentro de este método, se utiliza para promover y diagnosticar el aprendizaje adquirido, desde lo más simple hasta lo complejo y así conseguir avanzar hasta el nivel más alto de aprendizaje mediante la utilización de trabajos, prácticas y encuentros virtuales.

Dentro de la taxonomía de Bloom se formula una taxonomía de dominios del aprendizaje, que puede entenderse como “Los objetivos del proceso de aprendizaje” y, por otra parte, “Las habilidades del pensamiento”, con el fin de que, después de realizar

un proceso de aprendizaje, el estudiante debe haber adquirido nuevas habilidades y conocimientos. En cuanto a estos objetivos, trabajan los objetivos cognitivos:

Educación virtual: Es otra forma de enseñar y transmitir conocimientos, está relacionada con el desarrollo de programas educativos o de unidades de formación en el ciberespacio. Existe un formato educativo donde los agentes que intervienen en este proceso de enseñanza y aprendizaje directo entre docente-estudiante, pueden interactuar sin tener un contacto cara a cara directo dentro de un espacio físico.

La educación virtual: es otra metodología de enseñanza que ha emergido a raíz de la manera en la que nos estamos moviendo en la sociedad, esto responde a una necesidad que han tenido algunos grupos de la sociedad en general para poder aprender y educarse. Como bien sabemos, la pandemia afectó a todo el mundo, incluyendo niñas y niños, estudiantes, docentes, comerciantes etc. La crisis de la emergencia sanitaria hizo que cambiaran las habituales prácticas como lo dice William Valencia (2019), en un artículo de REDPPI.

Esto hizo que todos nos reinventarnos, que adaptáramos los tiempos, los espacios, las estrategias y los contextos, y que nos diéramos a la tarea de pensar y crear otras posibilidades para el despliegue del accionar educativo (...) Puede ser que los cambios o adaptaciones sean más en términos metodológicos, pero también vale la pena reevaluar los contenidos y los objetivos de enseñanza y aprendizaje propios de las prácticas”. (P.1,2).

Teniendo en cuenta tal proceso, para esta PPI se generó un esquema:

- Primer momento: La incertidumbre, tensión y preocupación de los formadores, y maestros en formación frente a lo que pasaría con el desarrollo de las prácticas en ambientes virtuales de formación.
- Segundo momento: transformación en las prácticas educativas y pedagógicas durante tiempos de pandemia.

Centralidad de trabajo de las prácticas educativas y pedagógicas: A) Proceso de tutoría. B) Trabajo cooperativo. C) Acompañamiento y seguimiento pedagógico. D) Incorporación y medición de las tecnologías de la comunicación y la información.

Durante el proceso de prácticas fue frustrante, preocupante, en ocasiones se tuvo la incertidumbre y surgen muchas preguntas con respecto al trabajo que ya se había iniciado y una de la más recurrentes era ¿Qué vamos hacer? Esta pregunta nos llevó a replantear nuestras prácticas, aunque no sabíamos si funcionarían. Ahora bien, se abordó un esquema para poder trabajar en conjunto y poder concluir un trabajo que inicialmente estaba en marcha, hasta que llegó la pandemia y trajo con ella propuestas muy interesantes.

En el marco de los procesos educativos de investigación en la virtualidad pudimos entender y visualizar más nuestro proyecto, ya que al inicio de la propuesta teníamos algo a favor, lo cual dio pie a que se realizarán unas estrategias metodológicas que se incorporaron para el desarrollo de las prácticas.

Como grupo de trabajo recurrimos a los medios de comunicación como estrategia pedagógica en el cual se trabajó con E-mail, Whatsapp, Zoom, Google Meet, asesorías individuales, se trabajó con todo tipo de medios tecnológicos y plataformas virtuales como Classroom, con el fin de seguir con este proceso educativo.

Respecto a las plataformas virtuales, Classroom y Google Meet, se tomaron como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cedeño & Ponce (2020) explican que

Classroom y Google Meet son opciones gratuitas, sencillas y de fácil manejo que permiten interactuar a los actores principales de la educación de forma asincrónica; docentes y estudiantes, haciendo uso productivo del tiempo y dedicación en la adquisición de conocimientos valaderos acorde a los intereses y necesidades del educando fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje (p.397).

Este estudio tiene como objetivo promover el uso de las aplicaciones Classroom y Google Meet para el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje de todas las instituciones educativas del país. Como bien ya sabemos, debido a la pandemia provocada por el covid-19, la educación ha experimentado grandes cambios, haciendo un ajuste a la metodología tradicional y dar paso a la educación virtual, implementando plataformas digitales que han ganado espacios significativos para la construcción de conocimientos.

Para nadie es un secreto que la contingencia sanitaria nos ha sacado de la zona de confort, ya que debimos cambiar de contextos, repensarnos como seres humanos y pasar de una clase o práctica tradicional, a una clase de manera más didáctica y creativa, utilizando herramientas que nos ofrece el mundo de la tecnología, por tal razón, es necesario que el docente implemente la innovación incluyendo recursos didácticos digitales los cuales deben de ser de interés para los estudiantes.

Como se mencionó en ocasiones anteriores, se debió recurrir a plataformas virtuales. En este trabajo aplicamos dichos métodos, ya que estos nos permitieron, como investigadoras, tener una participación activa, con el ánimo de que no se perdiera la interacción docente-estudiantes. Teniendo en cuenta la importancia de las herramientas Google Meet, y la plataforma de Classroom se pudo trabajar en el ámbito asíncrono y síncrono. De tal forma que, este método permite la asimilación de conceptos por parte del alumno antes de un encuentro virtual, logrando dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aula invertida: Tiene que ver con un modelo pedagógico innovador, el cual tiene como objetivo transferir el trabajo de ciertas actividades y a través de él generar gran impacto en los procesos de aprendizaje fuera del aula, es así como al estudiante antes de llegar al aula se le dota de material audiovisual o escrito, para que, posteriormente, lleve esos conocimientos hacia la práctica, desempeñando un papel activo y recibiendo un acompañamiento y guía por parte del docente mediador.

Para este trabajo de investigación, se ha tomado en cuenta el método Flipped Classroom, propuesto por Jon Bergman y Aaron Sams (2006), el cual consiste en dotar a los estudiantes contenidos del área o asignatura a través de documentos audiovisuales. Para llegar a esta iniciativa, se parte del hecho de que, el docente debe ser consciente de los cambios y avances que se producen en la sociedad, específicamente el ámbito tecnológico y visionar hacia encontrar nuevas estrategias de enseñanza para hacer buen uso de las llamadas TIC en el aula y, en efecto, abrir paso a la innovación que resulta justo de la práctica reflexiva y constantemente conlleva a buscar, investigar, actuar y plantear nuevas posibilidades ante problemas detectados.

Sheila Sánchez (2016) afirma que para invertir una clase “se deben tener en cuenta diferentes factores , establecer unos objetivos y decidir qué tipo de tecnología se va a utilizar, crear nuestro propio contenido o apoyarnos de los ya existentes”, posterior a esto como docentes debemos elegir dónde van a poder visualizarlos para que se responsabilicen y hagan buen uso del material entregado, por último se deberá propiciar o generar un ambiente de trabajo en el cual los estudiantes sean conscientes de que tienen que visionar dicho material , antes de llegar a la clase como tal , para así , realizar diversas tareas y trabajos en conjunto con sus demás compañeros.

En esta propuesta se concibe a los estudiantes como sujetos del proceso de construcción del conocimiento, jóvenes que paulatinamente le encuentran sentido a su existencia vital, disfrutan de la convivencia madura, confiada y solidaria, se sientan aceptados en su grupo, se comprometen con gusto con el bienestar de su comunidad siéndole útil; investigan y se expresan enriqueciendo y valorando el patrimonio cultural local, regional y universal. Jóvenes que asimilan sensible y racionalmente y comprenden de maneras cada vez más complejas y ricas la propia experiencia, cualificándola culturalmente, para lo cual:

6.3. Orientaciones Pedagógicas

Es importante que desde las aulas se den elementos para que la experiencia sea gozosa y se motive a los niños y niñas como espectadores. Si desde pequeños los jóvenes participan del hacer teatro, de la transmisión simbólica de su mundo, de nuestro mundo mediante la representación, se formaría un público crítico que valoraría el hecho teatral como parte del patrimonio y de la identidad de nuestro país.

6.4. Implementación del material didáctico

6.4.1 Cartilla didáctica

La cartilla didáctica se diseñó en Power Point a mediados del 2020, se escogieron una gama de colores vivos y figuras geométricas, un color diferente para cada módulo, se establecieron también unos iconos para representar visualmente los materiales, todo con el fin de que las estudiantes necesariamente hicieran lectura visual de todo el material, dado que la imagen hace más entendible el texto.

Al transcurrir unos meses, se fue esbozando el nuevo diseño del material, con el fin de que tuviera ilustraciones coloridas y acordes para representar el contenido (concepto) y que el mensaje visual que transmitiera fuese llamativo. Así, se esbozaron los dibujos que quedarían en cada página en hojas de block y se acordó con un ilustrador profesional para que realizara los dibujos e ideas propuestas en un programa de diseño gráfico, ya que en el equipo de trabajo no se contaba con conocimientos sobre manejo de programas de ilustración.

Se estableció inicialmente, la bitácora para cada estudiante, en la que irían anexando todos los trabajos que iban realizando, con el fin de que quedara compilado todo el proceso creativo, esta idea fue cambiando poco a poco hasta quedar finalmente establecida la elaboración de la bitácora digital, debido a que la institución permitió crear una clase en Classroom.

Las actividades primeramente estaban pensadas para que los padres de familia hicieran el acompañamiento a las estudiantes, dado que en ese entonces todos estábamos en cuarentena y el acercamiento entre padres e hijos era posible, pero se obviaron

algunas cuestiones como la destreza de los padres con la tecnología y los posibles inconvenientes que se pudiesen tener en cuanto a los dispositivos de las estudiantes o si los padres de familia finalmente no podían realizar ese acompañamiento todo el tiempo, así mismo surgieron dudas y supuestos sobre el hecho de que algunas de las estudiantes no tuviesen celular.

6.4.2. Estructura:

Cada módulo de la cartilla didáctica tiene 4 momentos:

- Aprendizaje del concepto:

1) **Aprendamos:** en este espacio estará el tema que se va a tratar, en algunos módulos se agrega el “sabías que” para tratar otro concepto adicional al tema central y se complementa con imágenes que expliquen dicho concepto para hacerlo más entendible, con el fin de que el estudiante potencie la lectura visual y comprenda mejor.

- Práctica del concepto:

2) **Practiquemos:** en este espacio se implementa una actividad para poner en práctica el concepto dado.

3) **Materiales:** en este espacio se escogen unos iconos que representan los materiales que se necesitaran para poder realizar la actividad propuesta.

4) **Integro lo aprendido:** Esta encierra todo lo que el estudiante logró comprender del módulo, conlleva a la reflexión del proceso creativo, dado que se compilan los conceptos en una sola actividad práctica que finalmente encaja como el proceso evaluativo de todo el módulo.

Módulos.

La cartilla se desarrollará en tres Módulos, en los que se abordarán conceptos desde la teatralidad, creatividad y técnica de Pixelación, se establecerá una secuencialidad en las actividades para desarrollar cada concepto, hasta llegar al módulo final en el que se encierra todo lo visto mediante una actividad a modo de propuesta o producto final creativo:

Módulo I: En este módulo se plantean actividades de exploración en las que se aborden los diferentes tipos de planos que se manejan en la fotografía, el arte corpóreo desde la gestualidad y el movimiento corporal, la construcción, representación y creación de historias con objetos, tela o los elementos que les brinde su entorno. Con el objetivo de generar, mediante la exploración, aprendizajes que lleven a las estudiantes hacia procesos creativos, expresivos y corporales, en los que analizan y asocian los conceptos vistos para, así, realizar un producto creativo.

Finalmente, se observarán los conocimientos previos, manejo y destrezas de las estudiantes frente a la fotografía, cómo interactúan con los elementos que le brindan su entorno y cómo se expresan y transmiten corporalmente.

Módulo II: En este módulo se proponen una serie de actividades para introducir a las estudiantes hacia la lectura de la imagen, la construcción del Storyboard y el proceso de creación de historias; teniendo en cuenta para dicha construcción, la estructura que maneja el guión y narración, así como también, los planos anteriormente vistos, para articular lo aprendido a las escenas, bosquejos, el espacio y escenario, con el fin de que puedan tener una idea de la técnica, en qué consiste y cómo, con elementos simples, pueden resultar productos creativos espectaculares.

Módulo III: En este módulo propondremos una actividad final en la que las estudiantes realizarán un producto creativo con la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, sumando su respectivo Storyboard, basándose a los conocimientos y herramientas adquiridas en cada módulo, por lo cual se verá reflejada la teatralidad y la pixelación desde la conciencia corporal al momento de realizar su producto, en el que involucran su cuerpo y el pensamiento creativo en el momento en que las estudiantes creen su propuesta.

6.5. Técnicas

Las técnicas que se emplearon para la recolección de datos fueron las siguientes:

- Sistematización de prácticas
- Práctica diagnóstica
- Observación participante
- Encuestas
- Diarios de campo
- Prácticas asíncronas, síncrona metodología basada en el método The flipped classroom.
- Prácticas virtuales a modo de talleres
- Entrevistas informales conversacionales con las estudiantes.

6.6. Sistematización de las prácticas

Este modelo de sistematización nos permitió tener una mejor estructuración de la recolección de datos de manera reflexiva, crítica y teórica teniendo en cuenta 2 puntos:

1. Revisar todos los datos recolectados (apuntes, bitácoras, fotografías, grabaciones, etc.)
2. Ordenar temáticamente la información recolectada.

6.6.1. Prácticas

A continuación, en la tabla 04 se presenta un resumen de las prácticas que se tuvieron durante los encuentros:

Tabla 3.

Prácticas. Fuente: Elaboración propia.

Prácticas	
9.2.1 Práctica 1: Primer encuentro virtual	
Fecha: 11 de marzo de 2021	Institución educativa: La Milagrosa
Practicantes: Jennifer Chara, Yineth Tobar	Población focalizada: Grado 6A
Objetivo: solucionar las dudas existentes sobre el manejo de la plataforma Classroom y las actividades de la cartilla.	
9.2.2 Práctica 2: Segundo encuentro virtual taller #1	
Fecha: 25 de marzo de 2021	Institución educativa: La Milagrosa
Practicantes: Jennifer Chara, Yineth Tobar	Población focalizada: Grado 6A
Objetivo: Generar mediante la exploración, aprendizajes que conlleven a las estudiantes hacia procesos creativos, expresivos y corporales.	
9.2.3 Práctica 3: Tercer encuentro virtual Taller #2	
Fecha: 9 de abril de 2021	Institución educativa: La Milagrosa
Practicantes: Jennifer Chara, Yineth Tobar	Población focalizada: Grado 6A
Objetivo: Introducir a las estudiantes hacia la lectura de la imagen, la construcción del Storyboard, el proceso de creación de historias teniendo en cuenta para dicha construcción, la estructura que maneja el Guión y narración, se tomarán en cuenta los planos anteriormente vistos.	

Análisis y Hallazgos

7.1. Categorías

A continuación, se presenta el análisis y recolección de la información obtenida en el desarrollo de los Módulos, los cuales tuvieron como propósito describir los aportes de la articulación de la teatralidad y la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, para generar procesos creativos en las estudiantes del grado 6A de la Institución Educativa La Milagrosa. Profundizando en la manera en que las niñas respondieron, asimilaron y experimentaron cada taller implementado.

- *Categoría: pensamiento creativo en la teatralidad*

Hace relación a cómo la estudiante, mediante la exploración, construye procesos creativos, expresivos y corporales, en los que analiza y asocia los conceptos vistos, para así, realizar un producto creativo.

- *Categoría: pensamiento creativo en la pixelación*

Introduce a las estudiantes hacia la lectura de la imagen y la aplicación de la técnica de pixelación, llevándolas a la construcción de procesos creativos.

- *Categoría: herramientas de creación*

Se refiere a la parte lúdica, material didáctico.

- *Vínculo de teatralidad, pixelación*

La articulación que se encuentra en relación a la teatralidad y la técnica de pixelación.

7.2. Material didáctico

Los grandes aportes que surgen tras la articulación hacia los procesos creativos, se dieron en el momento en que se realizó la construcción del material didáctico, se tomaron conceptos claves de la teatralidad y de la técnica de pixelación del *Stop-Motio*, con el objetivo de que las estudiantes lograran fortalecer el proceso creativo/ capacidad creadora desde el cuerpo y las destrezas adquiridas (la apropiación de los conceptos) y así mismo plantearon una nueva creación. Todo esto en su conjunto, condujo a las estudiantes hacia la realización de productos creativos, logrando así, llegar a la representación de escenas, guión gráfico, análisis visual, uso de la fotografía e interacción con objetos y su cuerpo.

Las actividades propuestas dentro del material didáctico, llevan a las estudiantes hacia la creación y representación de historias construidas desde el uso de objetos, la imaginación, improvisación, y transformación desde la técnica de pixelación como se puede evidenciar en la imagen 01.

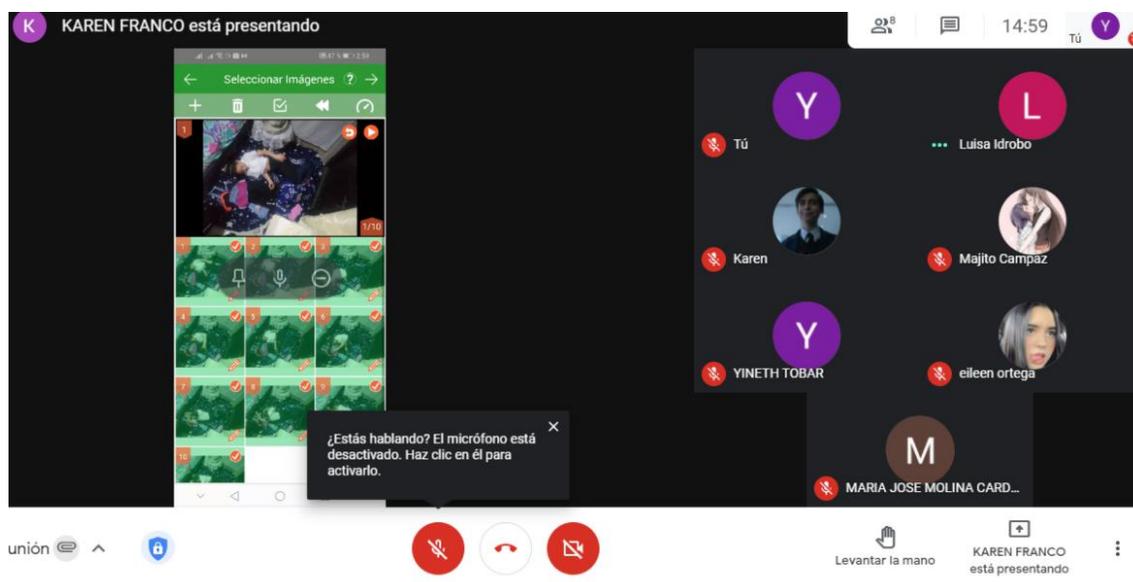


Imagen 1. Técnica de pixelación, proceso de edición del producto creativo mediante el uso de la aplicación móvil. Fuente: Autoría propia

De esta manera, se propuso en el módulo III una actividad final en la cual las estudiantes deben realizar un producto creativo con la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, sumando su respectivo storyboard basándose en los conocimientos y herramientas adquiridas en cada módulo, por lo cual se verá reflejada la teatralidad y la pixelación desde la conciencia corporal, al momento de realizar su producto final, en el que involucran su cuerpo y el pensamiento creativo cuando las estudiantes creen su propuesta.

Guillera (2011) nos adentra hacia la visión de la educación para la creatividad y la importancia de las actividades previamente diseñadas y bien estructuradas para que los estudiantes puedan exponer nuevas y brillantes propuestas creativas, tras haber adquirido herramientas en dicho proceso de desarrollo.

7.3. Reflexiones y hallazgos

Para el desarrollo de la práctica pedagógica investigativa con las estudiantes del grado sexto A (6A) de la Institución Educativa La Milagrosa, fue necesario implementar actividades que ayudarán a develar los aportes de la articulación de la técnica de pixelación del *Stop-Motion*, y que se lograra generar procesos creativos en las estudiantes, de los cuales surgieron las siguientes categorías:

- Resignificación de espacios, entornos, y su vida cotidiana
- Las corporalidades en la creación de escenas gráficas.

Dichas categorías brindaron aportes en cuanto a los procesos creativos, la percepción del espacio, develando y permitiéndoles pensar las corporalidades, desde el descubrimiento del entorno y de la imagen, para que así se fortalezcan y generen procesos creativos involucrando su cuerpo desde la recreación, representación e improvisación de escenas, desde el guión gráfico y desde la fotografía, transformando sus posibilidades creativas.

7.3.1. Resignificación de espacios, entornos y su vida cotidiana

Corporalidades, cotidianidad y procesos creativos

A partir de la teatralidad se generan espacios de aprendizajes, que conllevan a las estudiantes a desarrollar habilidades a nivel personal, fortaleciendo su imaginación y creatividad, descubriendo un nuevo entorno y fomentando el trabajo creativo desde lo corporal, permitiendo descubrir el ambiente que le rodea, mediante la exploración, la recreación e improvisación de lo que ve y, sobretodo, resignificando sus espacios y entornos cotidianos.

El teatro escénico parte de las puestas en escena en vivo, donde se narra una historia utilizando diferentes elementos, y dentro de estos elementos está la teatralidad, la cual hace referencia a algo más que un texto de la obra, se refiere a todo lo relacionado con lo espacial, visual, expresivo y corporal (Lecop, 2003). De esta manera, las estudiantes durante las prácticas a modo taller, realizaron diversas actividades donde se involucró la expresión corporal articulada a procesos de formación en pixelación.

Por ejemplo, en el taller del módulo 1, se desarrollaron actividades donde las estudiantes debían aplicar conceptos de la fotografía, como son los planos, ubicando una parte de su cuerpo para cada tipo de plano, para ello se les indicó lo siguiente: “Van a bailar diferentes ritmos de música, ubicándose en un plano y cuando se les diga congelado se quedarán quietas y toman otro plano distinto posterior a ello, se les tomará un pantallazo y preguntará nuevamente sobre el plano” (DT3-CT2). Como se aprecia en la imagen 02.

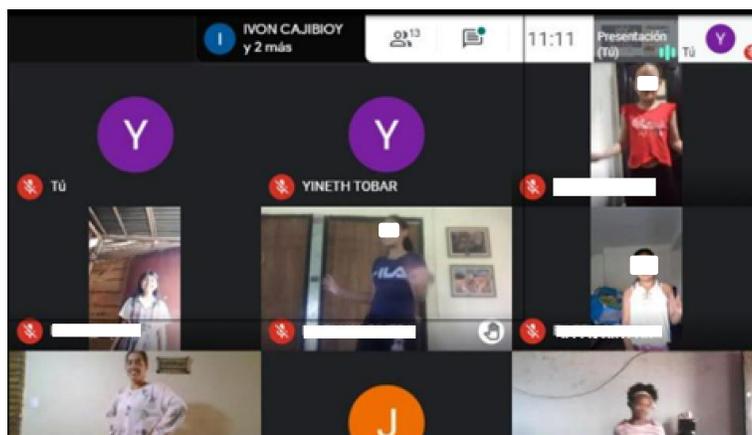


Imagen 2. Actividad central modulo 1. Fuente: Autoría propia

Esta actividad realizada en el módulo anteriormente mencionado, permitió, que “La estudiante corporalmente diera a conocer los distintos ritmos musicales, y hace una

secuencia de movimiento sin perder el plano general en el cual está ubicada”. (DAT1-TCCLS- IMG1- CT4).

Lecoq (2003) permite interpretar lo sucedido, ya que: “La recreación es la manera más simple de reproducir los fenómenos de la vida” (Lecoq,2003, p.51). En los talleres, hicimos referencia a lo propuesto por este autor y, teniendo en cuenta la articulación de la teatralidad con las técnicas de pixelación, las estudiantes crearon una escena que en muchos de los casos terminó siendo la recreación de aspectos de su vida cotidiana, para ello, las estudiantes utilizaron el desarrollo de la herramienta didáctica del módulo 2, el cual en su contenido, les brindaba algunos conceptos como la lectura visual y la creación de guiones gráficos, motivaba el uso de la imaginación y la creatividad.

Un claro ejemplo lo encontramos en uno de los ejercicios asíncronos, donde una estudiante realizó primero una lectura visual, para posteriormente construir su propia escena. En su ejercicio, se logra evidenciar que, a partir de la imagen, la estudiante entiende y apropia el concepto, luego hace esa relación entre cuerpo, objeto y espacio, usando su imaginación para construir una historia, luego, la estudiante recrea he improvisa la escena como se muestra en la imagen 03.



Imagen 3. Representación de una escena Fuente: Estudiante focalizada

La teatralidad permitió que las estudiantes desarrollaran una percepción diferente de su entorno, haciendo más fácil la comprensión de conceptos artísticos y aplicándolos en el mundo cotidiano. Como se evidencia en una de las actividades realizadas en el módulo 1 donde un estudiante a partir de su película favorita recrea la escena. (DT3-TCCLS -IMG4- CT4)

Por otra parte, teniendo en cuenta el concepto de pixelación propuesto por Sáenz (2008), quien expresa que la animación es un momento donde se puede dar vida, se planteó brindar a las estudiantes un acercamiento hacia la fotografía, la técnica, los procesos de transformación, construcción y destreza para realizar productos creativos mediante la animación, involucrando objetos de su entorno y su cuerpo.

Por ello, se condujo a las estudiantes para que ellas mismas adecuarán espacios y así practicasen esta técnica, teniendo en cuenta sus vivencias, su entorno y en definitiva, interpretar situaciones vividas por medio de actividades donde involucran el cuerpo

como componente del teatro y la fotografía como parte de la técnica de pixelación, para llevar esto a cabo, tomamos algunos conceptos de Sáenz (2008) como: la secuencia, el guion y la idea.

De esta manera, se logró evidenciar que la teatralidad articulada a la técnica de pixelación, la progresión de imágenes, el guión gráfico, la creatividad y la imaginación, conllevan a las estudiantes hacia la realización de creaciones a partir de las vivencias o exploraciones de su entorno, involucrando su cuerpo y objetos y posteriormente transformarlos.

Una de las actividades que permite evidenciar claramente la articulación entre la teatralidad y la técnica de pixelación, es la actividad 1 del módulo 3, denominada “Disfruta y Explora”, la cual consistía en que la estudiante debía escoger una acción del diario vivir y aplicar la técnica de pixelación, posterior a esto, le correspondía ubicar su herramienta de trabajo (trípode), el cual debía ubicarlo para realizar la toma de las fotografías desde su celular, después de esto, la estudiante inicia haciendo movimientos muy cortos para poder capturar cada movimiento y poco a poco ir construyendo una progresión de imágenes y para tener un producto creativo a partir de su cuerpo en relación al entorno. Esto se puede apreciar en la imagen 04.



Imagen 4. Corporalidad en relación a la secuencia o progresión de imagen. Fuente: Estudiante focalizada.

Así mismo, en este ejercicio se refleja que la teatralidad en sí misma genera y conlleva hacia la conciencia de la percepción espacial, el trabajo de la corporalidad, la exploración de la creatividad y el apoyo con la técnica de pixelación del *Stop-Motion*. Permitiendo así, una percepción diferente de su entorno, haciendo más fácil la comprensión y aprendizaje de conceptos artísticos para aplicarlos en su cotidianidad.

Cómo se logra observar en la imagen 05, hay una secuencia de capturas de imágenes, movimientos y acciones que realiza la estudiante desde una acción cotidiana, como cambiar su pijama, por una ropa para estar en casa o salir. Dentro de esta actividad de animación con la técnica de pixelación se visibiliza tanto los aprendizajes adquiridos como el entorno e interacción con el mismo.

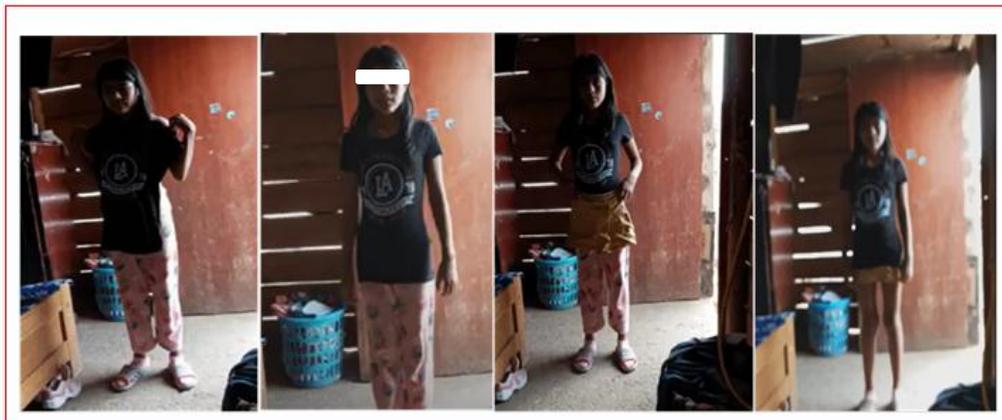


Imagen 5. Aplicación de la técnica de pixelación desde su proceso creativo Fuente: Estudiante focalizada

Esto nos permite comprender, cómo gracias a la articulación entre teatralidad y pixelación, las estudiantes lograron desarrollar una percepción diferente de su entorno (casa/hogar), considerándolo como un espacio de aprendizaje, donde podrían imaginar y crear con elementos que les propicia su entorno y partiendo de dichos elementos, representar acciones cotidianas, estructurarlas mediante el guion gráfico/ storyboard y finalmente animarlas con la técnica de pixelación desde sus móviles.



Imagen 6: Representación de uno de sus pasatiempos. Fuente: Estudiante focalizada

En la imagen 06 se puede observar que la estudiante interactúa con los objetos en un espacio determinado de su casa, representando así uno de sus pasatiempos (preparar

recetas) y es de esta manera que “a partir de una acción cotidiana crea y anima desde la teoría y conceptos que aprendieron acerca de la técnica de pixelación”. (VID1-CT2, Pensamiento creativo/pixelación).

7.3.2. Las corporalidades en la creación de escenas gráficas

Como docentes, brindamos un acercamiento a las estudiantes hacia el lenguaje audiovisual desde la articulación, y lo abordamos desde el material didáctico, el cual se les brindó información de conceptos sobre la expresión corporal, la progresión de fotografías, los planos en la fotografía, la lectura visual, la técnica de pixelación y dentro de ella, el guion gráfico (storyboard), entre otros.

Las estudiantes, después de haber entendido el concepto, lo llevaban a la práctica con sus construcciones creativas, en ellas reflejaban y transformaban sus experiencias personales, logrando así un aprendizaje significativo, en su proceso creador, como lo podemos observar en algunas de sus actividades: (Ver imagen 07)

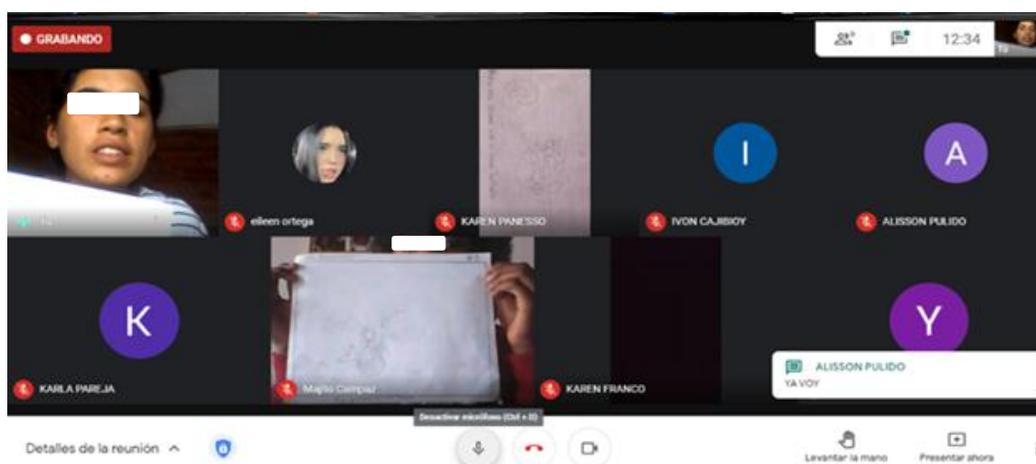


Imagen 7. Taller 2 Creación de guiones gráficos. Fuente: Autoría Propia

La propuesta de creación grupal partió desde la necesidad de integrar a las estudiantes y al mismo tiempo, crear, relatar, expresar, representar y escribir libretos,

uniendo ideas de cada compañera, respetando su creación para, posteriormente, dar continuidad al proceso de creación, esto permitió que ellas reconocieran sus particularidades y dentro de sus diferencias llegar a un acuerdo para construir colectivamente un producto creativo. (Ver imagen 08)



Imagen 8. : Bocetos del storyboard. Fuente: Estudiantes focalizadas

Esta actividad tuvo como finalidad llevar a las estudiantes hacia el desarrollo del pensamiento creativo, dado que éste parte desde las formas en que se puede resolver una situación; En este caso, ir dando continuidad a lo que sus compañeras van creando y así lograr en conjunto una creación colectiva (producto creativo) ya que éste, al final, se anima mediante la técnica de animación.

Al mismo tiempo, “la estudiante por medio del dibujo hace una representación de una escena a partir del storyboard” (IMG1,2,3-CT3-HERRAMIENTA DE CREACIÓN DIDÁCTICO), se evidencia que algunas estudiantes fueron más allá y usaron la técnica

del modelado y también diferentes elementos y objetos a partir de la realización de guiones gráficos, como se evidencia en la imagen 09.



Imagen 9. Representación de escena desde la técnica del modelado

Fuente: Estudiante focalizada

En este producto creativo, la estudiante por medio de las fotografías capta al personaje en movimiento y resalta sus movimientos corporales que a simple vista se evidencian. “La estudiante representa cada escena con la técnica de animación de *Stop-Motion* moldeado con plastilina el escenario, cada personaje y escena”. (DT7-IMG8-CT2)



Imagen 10. Representación de guión gráfico. Fuente: Estudiante focalizada

En la imagen 10, se logra observar cómo “la estudiante representó cada escena con la técnica de animación de *Stop-Motion*, modelado con plastilina algunos de los

personajes, y para la construcción del escenario, incorpora objetos de su entorno como fichas, un cuadro en acuarelas para recrear el paisaje”. (DT8-IMG9 – CT2)



Imagen 11. *Secuencia de la imagen y movimiento. Fuente: Estudiante focalizada*

Se tiene en cuenta lo descrito por Sáenz (2008) “El impacto de una buena animación no se encuentra en la suavidad con que logremos un determinado movimiento, sino en cómo lo interpretamos, como lo reproducimos y, lo más importante: cómo, a través de él, llegamos a emocionar al espectador”

Para la actividad del módulo 2, la estudiante mediante la expresión corporal recrea una historia aplicando la técnica de animación. De esta manera la estudiante interactúa con su cuerpo, y el espacio haciendo, la representación de una historia en la que hace uso de la técnica de animación de *Stop-Motion*”. (IMG5- CT4).

Posterior al ejercicio las estudiantes deben compartir con las demás compañeras su proceso. “La estudiante KF enciende su cámara y enseña a sus compañeras su escena realizada, explica sobre los materiales que utilizó y la música de fondo que le pondrá a su escena, se les recuerda enviar mediante WhatsApp la actividad resuelta” (DT1-CT4-EVPT 3-DC6). (Ver imagen 12)



Imagen 12. *Interacción del cuerpo en el espacio. Fuente: Estudiante focalizada*

La finalidad de este proceso de enseñanza de animación fue generar en las estudiantes procesos creativos y, por medio de los contenidos propuestos en cartilla didáctica, dotarlas de herramientas o elementos básicos de la técnica de animación y en la medida en que van adquiriendo conocimientos, corpóreamente se visibiliza en sus trabajos, una conciencia de factores como el espacio, el movimiento y la imagen para enriquecer cada vez más sus creaciones, nuevas formas de crear, recrear y representar, transmitir un mensaje (lectura visual), desde la exploración de su entorno y de las vivencias cotidianas, también se les dio la libertad para decidir qué escena querían representar y qué contenido era el más adecuado, para así lograr llegar hacia la reflexión de lo observado y cómo el cuerpo y la imagen pueden transmitir al espectador un mensaje.

Conclusiones

Podemos concluir que uno de los mayores aportes que surgen de la articulación y finalidad de este proceso de enseñanza de animación fue generar en las estudiantes procesos creativos y, por medio de los contenidos propuestos en cartilla didáctica, dotarlas de herramientas o elementos básicos de la técnica de animación. Así mismo, se puede evidenciar la unión entre la tecnología y los procesos pedagógicos como una forma de salir de una educación tradicional, que, a partir de elementos tecnológicos, brinda a las estudiantes libertad y conciencia del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Esta investigación es un claro ejemplo de que a partir de la educación artística se pueden articular el teatro y herramientas tecnológicas, por lo que podría servir como una guía para futuros procesos creativos en el aula de clase, fortaleciendo la imaginación y el trabajo autónomo de los estudiantes.

Recomendaciones

Es importante reconocer la importancia de las TIC en el desarrollo de procesos pedagógicos y no se deben considerar eliminarlas del todo del proceso educativo, sino más bien, el docente debe idear estrategias que le permitan unificar estas herramientas tecnológicas con los procesos de enseñanza -aprendizaje, ya que en un mundo globalizado no se puede continuar con una educación tradicional en la que el estudiante recibe conocimientos únicamente desde el profesor, sino que también puede aumentar su saber mediante internet.

La educación artística es mucho más que enseñar a los niños a dibujar, como docentes debemos explorar otras posibilidades que fomenten habilidades diferentes en los estudiantes y nos permitan salir de la zona de confort.

El teatro es un elemento importante que permite a los estudiantes ser conscientes de su espacio, su corporalidad y les brinda herramientas para desenvolverse en su ámbito cotidiano pues mejora su habilidad para expresar a otros sus ideas y pensamientos, por lo que es una excelente manera de transmitir mensajes.

Referencias.

Página principal Institución Educativa La Milagrosa, (2020). Disponible en:

https://drive.google.com/file/d/1douLzU0ultcWbobU_7BrYtct38D765mZ/view

Consultado: 12-03-2020.

Álvarez Rodríguez, Dolores (2019) La innovación en audiovisuales mediante programas educativos multimodales para la educación primaria. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, ISSN-e 2254-7592, ISSN 1695-8403, N°. 10, 2019, págs.210-222

Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7181278> Consultado:

26/02/2021.

Cedeño Escobar, María Rosario, et al. (2020) Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje. *Polo del Conocimiento* Vol 5, No 7 (Año 2020) Disponible en:

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1525> Consultado:

28/02/2021.

De Bono, Edward (1994) Pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Paidós, México. Disponible en:

[http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2013/04/El-Pensamiento-](http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2013/04/El-Pensamiento-Creativo-De-Bono.pdf)

[Creativo_De-Bono.pdf](http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2013/04/El-Pensamiento-Creativo-De-Bono.pdf) Consultado: 28/01/2021.

Guillera, Llorenc (2011) Anatomía de la creatividad. FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi. ISBN. 978-84-936165-2-6 Disponible en: [https://esdi.es/wp-](https://esdi.es/wp-content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf)

[content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf](https://esdi.es/wp-content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf) Consultado:

25/02/2021.

Lecoq, Jacques (2003) El cuerpo poético, Una pedagogía de la creación teatral.

Disponible en:

https://www.tdterror.com/uploads/1/6/1/7/16174818/el_cuerpo_poetico_-_jacques_lecoq.pdf Consultado: 25/02/2021.

Muñoz Díaz, Oscar Efraín (2015) Stop – Motion, un medio creativo de las estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen. Universidad del Cauca.

Monografía de pregrado. Popayán, Cauca.

Restrepo Luz Marina, Loaiza Juana María, Jiménez Palacio Diana Serna Moreno (2016)

La influencia del arte en el desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia, una mirada desde las prácticas artísticas. Universidad Pontificia Bolivariana. Monografía de pregrado. Medellín, Colombia. Disponible en:

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3564/La%20Influencia%20Del%20Arte%20En%20El%20Desarrollo%20Del%20Pensamiento%20Creativo%20En%20La%20Primera%20Infancia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Consultado: 23/02/2020.

Ruíz Ballesta, Aurora (2012) El uso del Stop Motion como mediador para potenciar y desarrollar las habilidades del alumno. Ciudad Valencia. Monografía de

Maestría. Disponible en: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1272>

Consultado: 15/02/2021.

Sáenz, Rodolfo (2008) Arte y técnica de la animación. Disponible en:

<https://es.scribd.com/document/456281929/Rodolfo-Saenz-Valiente-Arte-y-tecnica-de-la-animacion-pdf> Consultado: 25/02/2021.

Sánchez Camba, Sheila (2016) Programar desde la investigación-acción. Universitat Jaume I. Departament de Filologia i Cultures Europees. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10234/165393> Consultado: 19/02/2021.

Valencia Rodríguez, William Alberto (sf) Mirada a las prácticas educativas y pedagógicas en tiempos de pandemia. Una reflexión desde el Colectivo de prácticas de la facultad de ciencias de la Educación y de la Red de prácticas Pedagógicas Investigativas-RED PPI. Disponible en: <https://www.uco.edu.co/REDPPI/BiblioRedppi/MIRADA%20A%20LAS%20PR%C3%81CTICAS%20EDUCATIVAS%20Y%20PEDAG%C3%93GICAS%20EN%20TIEMPOS%20DE%20PANDEMIA.pdf> Consultado: 17/02/2021.

María Eumelia Galeano M ,(2004) Diseño de proyectos en la Investigación cualitativa Disponible en <http://www.ditso.cunoc.edu.gt/articulos/800039fbf3dbd9bc0b4c0a985bf6b4795613da05.pdf> Consultada el: 25/01/22.

Bernardo Restrepo Gómez. “UNA VARIANTE PEDAGÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN EDUCATIVA”, Coordinador del Consejo Nacional de Acreditación de Colombia -Artículo de la revista Iberoamericana Disponible en <file:///C:/Users/yinet/Downloads/2898-Texto%20del%20art%C3%ADculo-848-1-10-20180124.pdf> Consultado en: 25/01/22.

Jon Bergman y Aaron Sams (2006)-Flipped Classroom como puente hacia nuevos retos en la educación primaria-.<file:///C:/Users/yinet/OneDrive/Escritorio/Dialnet-FlippedClassroomComoPuenteHaciaNuevosRetosEnLaEduc-6159622.pdf> consultado el: 28/02/2021.

Valencia Rodríguez- MIRADA A LAS PRACTICAS EDUCATIVAS Y PEDAGÓGICAS EN TIEMPOS DE PANDEMIA. Una reflexión desde el colectivo de prácticas de la facultad de ciencias de la Educación y de la Red de Practica Investigativa-REDPPI (Rionegro, Antioquia, Colombia)

Diccionario. Real Academia Española: <https://dle.rae.es/cibercultura?m=form>
consultado el: 28/02/21.

Sanchez- Aula invertida Disponible en:
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/35812/1/Memoria%20final%20Flipped%20TIC.pdf> Consultado: 26/02/21.

LA TAXONOMÍA DE BLOOM- Revista Trimestral de Educación comparada (Paris.UNISCO: oficina internacional de educación),vol xxx,nº 3, septiembre 2000, p,423-432

https://www.academia.edu/17961944/4_taxonomia_de_bloom_CESAR_VALLE
[JO](#) Consultado: 26/01/22.

Constitución Política de 1991 Disponible en
<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
Consultada: 25/01/22.

Ley 115 de febrero 8 de 1994 Disponible en
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
Consultada el: 25/01/22.

Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística y Cultural del Ministerio de Educación Disponible en: https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf Consultado el: 25/01/22.

Lineamientos curriculares de la Educación Artística Disponible en: https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_4.pdf

Consultada: 25/01/22.

DANE (2005) Disponible en <https://www.dane.gov.co/index.php>

Ley 397 de 1997 Disponible en:

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=337>

consultada: 25/01/22.

Artículo de la revista Iberoamericana <https://oei.int/oficinas/secretaria-general>

consultado: 25/01/22.

Anexos

Anexo 1. Modelo de sistematización de prácticas

SISTEMATIZACIÓN DE PRÁCTICA DE OBSERVACIÓN.

Licenciatura en educación básica con énfasis en educación artística.

Practica # 1

Institución educativa: La Milagrosa

Fecha: 12 de marzo de 2020

Practicantes: Jennifer Chora, Yaneth Tobar

Población focalizada: Grado 6º

Hora: 10 am.

QUE ARTÍSTICO		
Teatro		
OBJETIVO		
Propiciar espacios de desarrollo de la oralidad y expresión corporal desde los ejercicios teatrales.		
ACTIVIDADES A REALIZAR		
	Nombre de actividad	Descripción de actividad
Inicial	Presentación La telaraña	Se organizan en círculo y posteriormente se lanzarán la pelota y quien la recoja deberá presentarse, decir su nombre y lo que le gusta hacer. De esta manera todos harán su presentación.
Central	Pantomima	Las estudiantes deberán formar 4 grupos de 8 personas, cada grupo sacará un papel en el que están escritas las actividades que deberán representar grupalmente sin hablar ejemplo: grupo de depositistas, salón de belleza...finalmente cada grupo presentará su pantomima y los espectadores deberán adivinar la actividad.

Final	Actividad de improvisación	Se ubican las niñas en círculo y les mostramos un trozo de tela y se les preguntará sobre ¿qué podría ser este trozo de tela? Cada estudiante dirá y demostrará en lo que podría transformarse la tela.
-------	----------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------





Introducción

Esta guía pretende ayudar a mejorar la comprensión y desarrollar habilidades en el uso de lenguaje audiovisual y teatral, permitiendo crear, imaginar y expresar.



Antes de inicial te invito a construir lo siguiente

Tu propia bitácora digital o en físico para llevar un registro de tu trabajo, puedes decorarla como tu quieras.

Tu trípode con materiales paso a pado.

Las dimensiones cambian dependiendo el uso, puedes comenzar cambiando la altura (el largo de los tubos)





MÓDULO 1

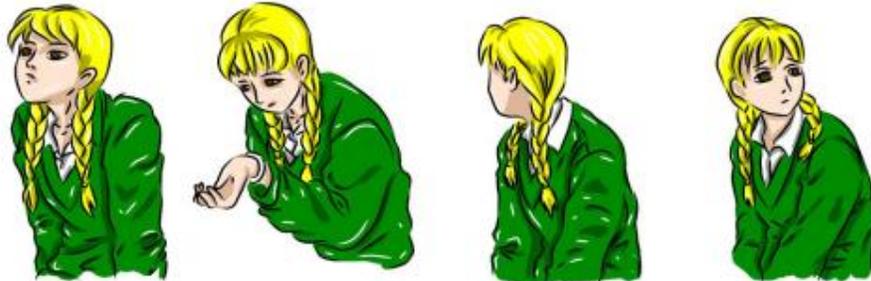
LA EXPRESION CORPORAL

Aprendamos...

Nuestro cuerpo se comunica, transmite sentimientos y emociones a través de gestos, movimientos y posturas. Mediante la fotografía puede ser capturado y convertirse en una tira o progresión de imágenes.



Una tira o una progresión de imágenes te permite narrar una historia, una idea o presentar una propuesta de manera muy evidente o por el contrario, puede llegar a ser todo un misterio para quien esté observando.



Practiquemos

Actividad: "Un, dos, tres... ¡Congelados!"

Comencemos

- 1. Paso 1: Escribe en diferentes papelitos, generos musicales que quieras bailar.
- 2. Paso 2: Escoge un jugador, para que sea el que congele, tome las fotografías y reparta los papelitos con los géneros.
- 3. Paso 3: Los participantes empezarán a bailar dependiendo el genero musical que les salió hasta que el congelador diga: un, dos, tres... ¡Congelado!
- 4. Paso 4: El congelador deberá tomar 4 fotografías con diferentes movimientos y de cuerpo entero.
- 5. Paso 5: Finalmente une las fotografías según el orden que consideres adecuado.

Materiales



Cámara



Papel



Lapiz



bolsas

(Recuerda tener espacio adecuado para jugar)

Tipos de planos



La creación de un álbum familiar, es la recopilación de momentos importantes que cuentan historias a partir de imágenes u objetos que incluyen, personajes, escenario y tramas como en una obra de teatro

Aprendamos...

La fotografía es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas mediante la captura; en la fotografía existen diferentes tipos de planos los cuales indican la proporción que tiene el objeto o personaje dentro del cuadrante y nos ubica en qué sección de la imagen aparece en la toma.



Practiquemos...

Actividad 1: "Álbum de los recuerdos"

- Paso 1: Selecciona fotografías de tu álbum familiar que más te gusten.
- Paso 2: Compara si dichas fotografías fueron capturadas en dichos planos que observaste en las páginas anteriores.
- Paso 3: Pega una fotografía por cada plano en tu bitácora

Materiales

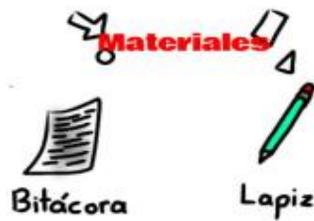


Integro lo aprendido

Explora y construye tu nombre con objetos

Comencemos

- **Paso 1:** Busca objetos que inicien con cada una de las letras que componen tu nombre.
- **Paso 2:** Escoge 4 tipos de planos que más te gusten.
- **Paso 3:** Toma una fotografía a cada objeto teniendo en cuenta el plano.
- **Paso 4:** Cuando tengas finalmente todas las fotografías de tu nombre, haz una tira de imágenes.





MODULO II

Lectura visual

Aprendamos

Leer una imagen consiste en relacionar figuras, palabras, colores, texturas que aparecen y que al ser unidas ayudan a comprender, distinguir y descifrar los mensajes visuales o pensamientos que se quieren transmitir.

Practiquemos...

Actividad-1: "Lectura de imágenes"



Escena (película: la sirenita)

Comencemos

En tu bitácora responde las siguientes preguntas, de acuerdo a la observación de la siguiente imagen

1. Que sientes al ver la imagen?
2. Si la imagen pudiera tener sonido, cual sería?
3. Si la imagen pudiera ser una música, cual sería?
4. Si la imagen tuviese olor, que aroma tendría?

Integro lo aprendido

Practicemos...

Actividad 2:

despertando la imaginación

Comencemos

- Paso 1: Escoge la película animada que más te guste.
- Paso 2: Elige una escena de la película.
- Paso 3: Recrea una escena con objetos de tu casa.
- Paso 4: Organiza tu trípode para tomar la fotografía y pégalas en tu bitácora



Materiales



Objetos de tu casa



bitácora



El storyboard es la representación gráfica de una historia mediante una serie de ilustraciones o imágenes de las principales escenas o de toda la historia, a partir del guion visual, podemos ver una ligera idea de lo que veremos en pantalla.



Como crear tu guión gráfico?

- 1.- Piensa cual va a ser el inicio, el desarrollo, el desenlace y el fin de tu historia.
- 2.- Identifica cuáles son los momentos clave de tu historia (Recuerda que el story board sirve para mostrar visualmente una idea)
- 3.- Dibuja una serie de cuadros, en ellos devwrás dibujar loquensucedará en cada toma o escena.
- 4.- Escribe en el borde interior de cada recuadro, las líneas de la secuencia, el guión propio de esa escena, (lo que se dice o lo que sucede en cada escena)

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Practiquemos

Actividad 2

- Paso 1: Escribe tu propio cuento en tu bitácora.
- Paso 2: Hazle un story board.
- Paso 3: Crea un escenario para cada cuadro que tengas en tu guión.
- Paso 4: Busca y utiliza objetos con formas, texturas y colores.
- Paso 5: Haz los personajes de tu historia con plastilina.
- Paso 6: Toma una fotografía para cada escena incluyendo los tipos de planos y pégalas en tu bitácora.

Materiales



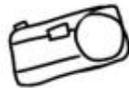
Objetos pequeños



plastilina de distintos colores



Bitácora y lápiz



cámara



alambre



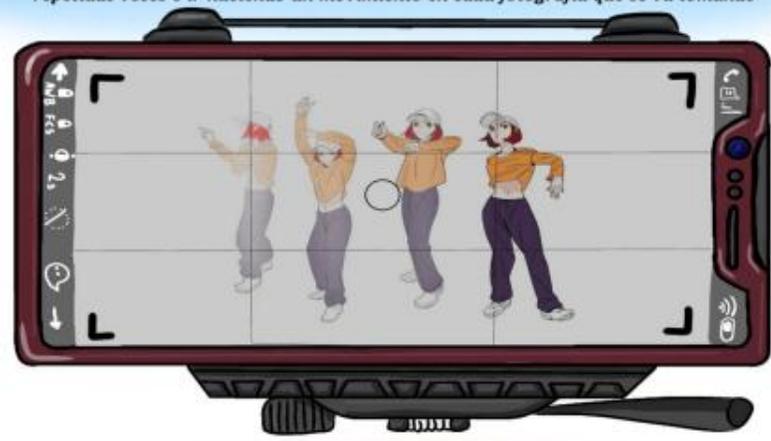


MODULO III

Técnica de pixelación

Aprendamos...

La pixelación es una variante del Stop-Motion en la que se utilizan personas que se comportan como muñecos o títeres mientras interactúan con objetos, la técnica consiste en tomar fotografías repetidas veces e ir haciendo un movimiento en cada fotografía que se va tomando



Observemos



Partiendo del video que acabas de ver sobre la técnica, instala en tu celular desde play store la app Stop Motion Studio (solo si tienes espacio en la memoria del dispositivo, de lo contrario toma fotografías normalmente)

Stop Motion studio



Practicemos...

Actividad 1: "Disfruta y explora"

Comencemos

- Paso 1: Escoge una acción de tu diario vivir que te gustaría aplicar la técnica de pixelación.
- Paso 2: Ubicar trípode
- Paso 3: Inicia la escena realizando movimientos muy lentos, para que la persona que te está ayudando logre captarlos, paño a paño.
- Paso 4: Por último editalo en el programa y mirás el resultado

MATERIALES



CAMARA

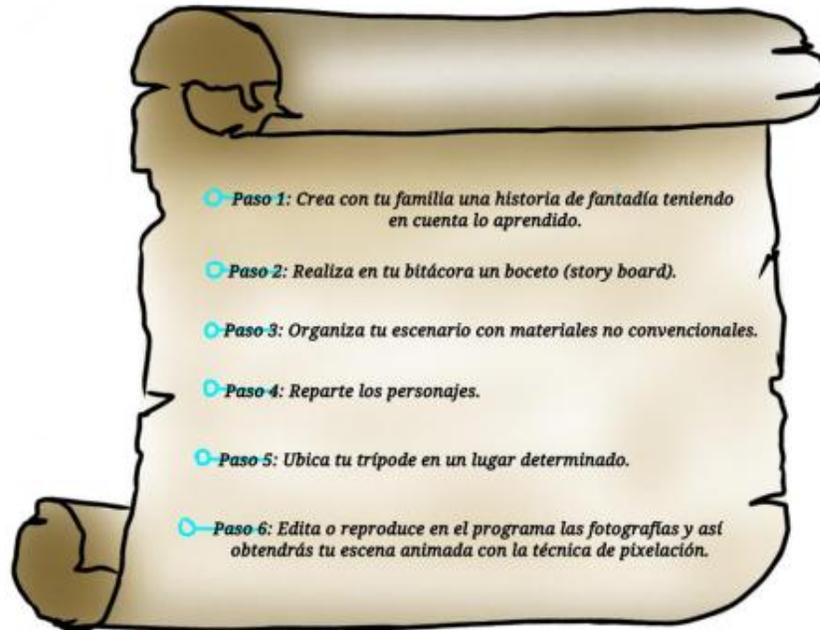


TRIPODE

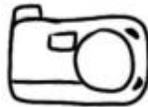
Integro lo aprendido

Actividad final:

"Mi casa, mi familia, mi creación"



Materiales



camara



trípode

(o base para
la camara)



Bitácora



Lapiz