

- Incorporaremos la variable creatividad al momento de contratar personal.
  - Pensemos dos veces (o más) antes de rechazar una idea nueva.
  - Involucrémonos personalmente en el desarrollo de proyectos creativos.
  - Trabajemos conscientemente para transformar la creatividad en innovación.
  - Generemos alianzas estratégicas con instituciones visiblemente creativas.
  - Explicitemos de múltiples maneras el gozo de actuar creativamente.
  - Busquemos como comunidad la síntesis entre esfuerzo y actitud lúdica frente a lo nuevo.
  - Hagamos circular internamente las experiencias más creativas para generar contagio.
  - Busquemos generar cada vez más altos niveles de sinergia en los distintos grupos humanos.
  - Demos lugar en el hacer cotidiano a lo que le gusta, piensa y le interesa al otro.
  - Valoremos el equilibrio entre espacios de producción y de ocio creativo.
  - Sepamos y hagamos saber que los problemas son oportunidades para la creatividad.
  - Tengamos en cuenta que la creatividad es la clave de la resiliencia.
  - Ser creativo es lograr lo personal, nuevo y efectivo, intentemos que evaluar sea observar eso.
  - Ser creativo es ser radicalmente uno mismo. Acompañemos a nuestros alumnos a que lo sean.
  - Pensemos que la creatividad no produce brechas sino puentes y escaleras.
- Para cerrar y a la vez abrir la reflexión, comparto esta frase de Leonard Cohen que nos interpela y nos mueve hacia lo nuevo superador....
- “Actúa de la manera en la que te gustaría ser y pronto serás de la manera en la que actúas”.

#### Referencias bibliográficas

- Giacomini, P. (2010/2013). Disponible en: [www.artepo-rtistas.blogspot.com](http://www.artepo-rtistas.blogspot.com). Recuperado el 10 de abril de 2013.
- [www.creativityday.org](http://www.creativityday.org). Recuperado el 17 de abril de 2013.
- Project Zero*, Universidad de Harvard. [www.old-pz.gse](http://www.old-pz.gse).

[harvard.edu/vt/VisibleThinking\\_html\\_files/Visible-Thinking1.html](http://harvard.edu/vt/VisibleThinking_html_files/Visible-Thinking1.html) ). Recuperado el 18 de abril de 2013.

Perrenoud, P. (2004) *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona, Graó.

Nota: Esta comunicación fue presentada por su autor en la comisión 6.1 [A] Espacio colegios (ver p. 29) de la Primer Edición del Congreso en Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio 'Interfaces en Palermo'.

**Abstract:** Creativity as a mental process has been studied in depth in various areas for a few decades. The level of formal education is one of the most provocative by many factors. Be creative, it is contagious. Find alternative surpassing ways, the basis of quality. To teach doing, to have a moving goal. Being competent persons is the aim of institutions. Find the links between these 'nodes' is our intention in this presentation that will cross the contributions of people like Mihaly Csikszentmihalyi, Robert Sternberg, Fritz Perls and Philippe Perrenoud.

**Keywords:** creativity - education - cognitive process - identity - school.

**Resumo:** A criatividade como processo mental vem sendo estudada em profundidade em diversos âmbitos desde faz algumas décadas. O âmbito da educação formal é um dos mais provocativos por múltiplos fatores. Ser criativo, contagia. Procurar caminhos alternativos superadores, a base da qualidade. Ensinar fazendo, uma meta em movimento. Formar pessoas competentes é o objetivo das instituições. Encontrar os nexos entre estes "nós" é nossa intenção nesta apresentação na que percorreremos as contribuições de personalidades como Mihaly Csikszentmihalyi, Robert Sternberg, Fritz Perls e Philippe Perrenoud.

**Palavras chave:** Criatividade - educação - processo cognitivo - identidade - escola.

(\*) **Pablo Giacomini:** Profesor Nacional de Bellas Artes. Licenciado en Administración y Gestión de la Educación. Director Pedagógico del Colegio Carmen Arriola de Marín. Coordinador del Centro de Actualización docente. Universidad de San Isidro Dr. Plácido Marín.

## Introducción a la técnica de Stop Motion.

Lorena Karmioli y Ana Laura Rossaro (\*)

Fecha de recepción: julio 2013  
Fecha de aceptación: septiembre 2013  
Versión final: noviembre 2013

**Resumen:** En el marco del Congreso Interfaces organizado por la Universidad de Palermo, Fundación Evolución brindó una conferencia y tres propuestas de talleres sobre diferentes temáticas relacionadas con la inclusión creativa de las TICs en el aula. En este artículo se presenta el marco teórico y los principales conceptos trabajados en el taller de Introducción a la técnica de Stop Motion brindado el día 23 de mayo de 2013.

**Palabras clave:** animación - creatividad - guión - idea - inteligencia - producción audiovisual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 82]

### La producción audiovisual en el aula

*La creatividad transforma el trabajo en diversión.*

James Harrington

Las tecnologías audiovisuales son aquellos medios y dispositivos que combinan imagen y sonido para producir y transmitir un mensaje. Éstas son parte de la vida de niños y jóvenes quienes socializan, aprenden, construyen sentidos y se entretienen a través de ellas.

La producción audiovisual en el aula pone en juego múltiples inteligencias y el ejercicio de la creatividad. Además promueve el desarrollo de competencias relacionadas con la colaboración, la planificación y el trabajo por proyectos. Los alumnos, asumiendo un rol de productores creativos, construyen narrativas y representaciones de sí mismos y de la realidad en que viven. Estas producciones exigen el estudio de fenómenos, conceptos, ideas y objetos; requieren realizar una estructuración-adaptación de lo que se quiere expresar a las posibilidades técnicas y sémicas del medio; exigen el trabajo en grupo fomentando la adquisición de destrezas sociales (Cabero Almenara, 1992).

Uno de los principales desafíos al integrar tecnologías en el aula es trascender su mero uso y orientar la propuesta didáctica hacia el logro de comprensiones profundas por parte de los estudiantes (Manso, Pérez, Libedinsky, Light, Garzón, 2011). Lograr una integración con sentido pedagógico entre la propuesta curricular y las tecnologías, en la que éstas últimas estén al servicio de los objetivos de aprendizaje.

Gran variedad de ideas, temas y contenidos pueden abordarse con fines didácticos a través de una producción audiovisual enriqueciendo la forma en que los contamos, transmitimos y representamos.

Pueden trabajarse contenidos seleccionando temas disciplinares específicos o problemáticas con relevancia curricular. Por ejemplo, un breve documental animado puede desarrollar conceptos de un tema de ciencias o presentar determinadas perspectivas acerca de un hecho histórico; una campaña publicitaria puede promover la reflexión sobre problemáticas diversas del contexto local y/o global; una historia de ficción puede representar un final distinto de un cuento o permitir expresar inquietudes, intereses y valores.

También resulta enriquecedor llevar a cabo un proyecto que ponga en juego diversas áreas del currículum con el objetivo de abordar un problema desde diversos ángulos y disciplinas.

En síntesis, la producción audiovisual en el aula promueve múltiples conocimientos y competencias:

Conocimientos técnicos específicos del tipo de producción, uso de softwares y dispositivos.

Conceptos y competencias relacionadas con el lenguaje y las narrativas audiovisuales.

Competencias de colaboración y comunicación.

Desarrollo de la creatividad y capacidad de expresión.

Conocimientos relacionados con el tema o contenido de la producción.

### La técnica de Stop Motion

Animar es dar vida a objetos inanimados utilizando la técnica de cuadro por cuadro, presentando una cantidad de fotogramas por segundo, teniendo en cuenta que a mayor cantidad, más rápido será visualizado el movimiento.

El ojo humano enlaza las imágenes generando visualmente la apariencia de movimiento continuo. Para que se aprecie el desplazamiento de un objeto es necesario tener una serie de dibujos o imágenes cuyos entornos sean diferentes, así como sus posiciones relativas sobre la pantalla.

*Stop Motion* es la técnica de animación por la cual se crea la ilusión de movimiento a partir de la presentación sucesiva y regular de una serie de fotografías.

El objeto a animar debe fotografiarse, cada pequeños movimientos o cambios. Luego, cada fotografía se importa en el orden correspondiente en un software de edición de video que las compilará para reproducirlas de forma continua. El efecto de animación deseado sólo requiere acortar la duración de cada imagen para que pasen rápidamente y aparenten movimiento.

*Her Morning Elegance* es una producción profesional de Stop Motion realizada por Oren Lavie. El rodaje duró dos días y obtuvieron 3225 fotos con una cámara fija ubicada arriba de la cama. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=2\\_HXUShhmY](https://www.youtube.com/watch?v=2_HXUShhmY).

*Una casita diferente* es una producción realizada por alumnos de primer grado de la Escuela Cnel. Mayor Álvarez Thomas. Participó en el Festival de Cortometrajes organizado por El Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Hacerlo Corto. Se trabajó con los chicos en la idea, dibujos, voces y tomas fotográficas. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=zKUZRhTbSvM>

### La construcción de la idea

Una de las primeras preguntas es: ¿Qué vamos a contar? El contenido de la producción podrá estar más o menos limitado por la propuesta de actividad. Los alumnos podrán elegir el tema libremente, optar entre diversas opciones, o bien solamente definir qué tratamiento le darán a un tema asignado por su docente. No obstante, el proceso de construcción de la idea es similar en todos los casos.

El primer paso es propiciar un ambiente creativo y espontáneo para que los alumnos se sientan cómodos para exponer ideas. También pueden usarse catalizadores que pongan a trabajar la mente de forma creativa (Harrington, Hoffherr, Reid 2000): ver otras realizaciones, narrar historias, leer noticias, contar películas, ver imágenes, pueden ser actividades relajantes e inspiradoras. La tormenta de ideas es una dinámica grupal muy potente para construir una idea: durante la actividad los

alumnos podrán expresar sus ideas y ocurrencias libremente. El objetivo es concluir con una lista de aportes variados y originales que resultará la base e inspiración de la idea final.

Una vez definido qué es lo que se desea contar, la siguiente pregunta es: ¿cómo lo vamos a contar?

El guión es un texto que incluye todos los detalles de la realización: abarca los aspectos literarios (por ejemplo narraciones o diálogos), los elementos técnicos de los planos, del sonido, descripciones de los escenarios y personajes, y cada aspecto que deba definirse previo a las capturas de las imágenes.

Los guiones profesionales tienen un formato estandarizado, en el aula no es necesario escribir un guión profesional, sino lo suficientemente detallado y claro como para que guíe las siguientes etapas de la producción. Puede resultar cómodo usar diferentes columnas para el contenido literario por un lado y los aspectos técnicos y descripciones por el otro.

Suele ser de gran ayuda también dibujar bocetos de cada escena en orden *storyboard* con las anotaciones necesarias. Escribir el guión y dibujar las escenas ayudará en la etapa de producción para saber qué y cómo fotografiar y en la postproducción como guía para editar el material obtenido.

### Recursos y etapas de realización

Los recursos necesarios, así como un cronograma de actividades son cuestiones a definir. Anticipar estos aspectos facilitará el desarrollo de todo el trabajo, su mejor organización, y promoverá competencias relacionadas con la planificación de proyectos.

Previamente a realizar la producción de Stop Motion deben definirse los recursos necesarios:

- Dispositivos: cámaras de fotos o celulares, trípodes, iluminación.
- Software de edición de video.
- Otros: el resto de los recursos dependerá del proyecto en particular, no obstante, el esfuerzo de adaptar una idea a los recursos disponibles, resignificar objetos cotidianos y utilizar metáforas disminuye las dificultades para conseguir recursos materiales y pone en juego un nivel superior de imaginación y creatividad.

Además de definir recursos, es aconsejable diseñar un cronograma que incluya las etapas de trabajo: Introducción, preproducción, producción, postproducción y cierre.

1. Introducción a la propuesta: en esta primera etapa se acerca la propuesta a los alumnos: indagar ideas previas, mostrar ejemplos de realizaciones, abordar conceptualmente a técnica de Stop Motion y finalmente brindar las consignas y organizar los grupos de trabajo.

2. Preproducción: Esta etapa es la preparación previa a la captura de las imágenes, implica definir ¿qué queremos contar?, ¿cómo lo vamos a contar? y ¿qué materiales vamos a necesitar? Es el momento para pensar la idea y escribir el guión, definir objetos, materiales y escenografía necesarios, elegir el espacio físico para fotografiar y evaluar la iluminación que ofrece. Finalmente probar los dispositivos y acomodar la definición de píxeles a utilizar (640 x 480 es suficiente).

3. Producción/Rodaje: Esta fase incluye la construcción de personajes y escenografías previamente diseñados y la captura de las imágenes predefinidas en el guión.

4. Postproducción: Este momento está destinado al proceso de edición. Debe utilizarse un software que permita insertar las imágenes y manejar los tiempos de exposición, por ejemplo: JPGVideo, Adobe Premiere, iMovie, iStopMotion, Open Shot, Movie Maker, MonkeyJam, Virtual Dub, MonkeyJam, entre otros.

5. Cierre, compartir y reflexionar Para el cierre puede realizarse un encuentro que incluya la presentación de las producciones y un debate grupal respecto del contenido de las mismas y de la experiencia de trabajo. Algunas preguntas disparadoras pueden ser: ¿Por qué elegimos este tema? ¿Qué ideas nos surgen al verlo? ¿Qué momento nos gustó más de la realización?, ¿Cuál nos resultó más complicado de toda la producción? ¿Qué aprendimos? ¿Se cumplieron nuestras expectativas? entre otras.

Además, se puede compartir el contenido en la web (por ejemplo en un blog o canal de videos) y obtener feedback dentro de la comunidad educativa.

Durante todas estas etapas de trabajo es interesante documentar cada momento y avance, de esta forma se obtendrá un detrás de escena (backstage) del proceso realizado.

La producción de *Stop Motion* no exige conocimientos técnicos avanzados ni la utilización de dispositivos o softwares profesionales, puede llevarse a cabo con materiales reciclados, objetos simples y elementos accesibles, siempre que se haga un buen ejercicio de la creatividad para aprovechar los recursos disponibles. Es una técnica ideal para el aula, sencilla, atractiva y con un gran potencial para abordar diversos contenidos, problemáticas e ideas de forma creativa, innovadora y enriquecida a través del uso de las tecnologías audiovisuales.

Presentación del taller: <http://feinterfaces.blogspot.com.ar/2013/05/prezi-utilizado-en-el-taller-de-stop.html>

Blog: <http://feinterfaces.blogspot.com.ar>

### Referencias bibliográficas

- Manso, Pérez, Libedinsky, Light, Garzón (2011). *Las TIC en las aulas: Experiencias Latinoamericanas*. Buenos Aires. Paidós.
- Cabero Almenara, J. (1992). *¿Producción o producciones audiovisuales en el medio educativo?* Sevilla. El Siglo que viene. Universidad de Sevilla.
- Harrington, Hoffherr, Reid (2000). *Herramientas para la creatividad*. Bogotá. Mc. Graw Hill.

Nota: Esta comunicación fue presentada por sus autoras en el ciclo de laboratorios digitales (ver p. 35) de la Primer Edición del Congreso en Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio 'Interfaces en Palermo'.

**Abstract:** Under the Interfaces Congress organized by the University of Palermo, Evolution Foundation gave a lecture and three proposals for workshops on different topics related to

creative inclusion of ICT in the classroom.

This article presents the theoretical framework and the main concepts used in the workshop Introduction to Stop Motion technique provided on May 23, 2013.

**Keywords:** audiovisual production - animation - creativity - script - idea - intelligence.

**Resumo:** No marco do Congresso Interfaces organizado pela Universidade de Palermo, Fundação Evolução brindou uma conferência e três propostas de workshop sobre diferentes temáticas relacionadas com a inclusão criativa das TICs na sala de aula.

Neste artigo apresenta-se o marco teórico e os principais conceitos trabalhados no workshop de Introdução à técnica de Stop Motion brindado no dia 23 de maio de 2013.

**Palavras chave:** produção audiovisual - animação - criatividade - guião - ideia - inteligência.

(\*) **Lorena Karmiol:** Diseñadora Gráfica (UBA) y Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (PENT-FLACSO). Es facilitadora Pedagógica Digital en el Plan Integral de Educación Digital, profesora del Postítulo Especialización Superior en TIC y Educación- CePA- Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires y tutora en el Postítulo Especialización en Educación y TIC, Ministerio de Educación de la Nación.

(\*) **Ana Laura Rossaro:** Lic. en Ciencias de la Educación (UBA) con focalización en Tecnología Educativa. Responsable de contenidos en Fundación Evolución. Miembro del equipo de Intel Aprender Argentina. Coordinadora de tutores en el Postítulo Especialización en Educación y TIC, Ministerio de Educación de la Nación.

## Mundos posibles: Plan global de inclusión de tecnologías. Colegio Esclavas del Sagrado Corazón de Jesús.

Fecha de recepción: julio 2013

Fecha de aceptación: septiembre 2013

Versión final: noviembre 2013

Alejandra Lamberti (\*)

**Resumen:** El proyecto "Mundos Posibles: Plan global de inclusión de tecnologías" fue pensado como un plan de inclusión de TIC en los tres niveles del Colegio Esclavas del Sagrado Corazón de Jesús.

En esta comunicación, se presentarán las diferentes acciones que se están desarrollando, en la puesta en marcha institucional del proyecto.

**Palabras clave:** TIC - comunidad - inclusión - capacitación docente - institución.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 85]

El proyecto *Mundos posibles: plan global de inclusión de tecnologías* fue pensado como un plan de inclusión de TIC en los tres niveles del Colegio Esclavas del Sagrado Corazón de Jesús. La propuesta, que abarca tres fases, entendidas como acciones y no en un sentido temporal de correlatividades, está en pleno desarrollo: partió de una reflexión acerca de la manera de conformar nuevos contextos de aprendizaje, según un modelo de incorporación de las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje, de una necesidad planteada por los directivos de la institución y como resultado de investigaciones realizadas por la docente coordinadora de TIC en la institución. A través de este PGI (Plan Global de Inclusión de TIC) se pretende abrir nuevas posibilidades para repensar el diseño y la planificación de las clases, revisar las nuevas necesidades y requerimientos de los procesos de aprendizaje, así como también reflexionar respecto del rol de los docentes en este contexto de cambios, a partir de las potencialidades que brindan los nuevos entornos de aprendizaje en el marco de la sociedad del conocimiento. El desafío de este proyecto radica, fundamen-

talmente, en la creación de un entorno de enseñanza y de aprendizaje, basado en la idea del trabajo colaborativo, en el marco de la noción de comunidad de prácticas. En esta comunicación, se presentarán las diferentes acciones que se están desarrollando, en la puesta en marcha institucional del proyecto.

Los objetivos generales del PGI pueden resumirse en los siguientes aspectos:

- Abrir un espacio de diálogo y confrontación respecto del nuevo papel de los docentes y de las instituciones escolares en el marco de la Ley de Educación Nacional y en el contexto de la llamada sociedad del conocimiento.
  - Propiciar la conformación de una comunidad de prácticas en el marco de la institución para favorecer la interrelación, la interacción, el compromiso y el trabajo colaborativo.
  - Redefinir el papel de la biblioteca de la institución, a través de la digitalización y curaduría de contenidos.
  - Construir un espacio virtual (Campus) para cristalizar los diferentes pasos en el proceso de inclusión digital.
- El proyecto está dirigido a todos los docentes de los