

CAPÍTULO 2.

# **Producción en los talleres de escritura 2015**



# ALFABETIZACIÓN MULTIMODAL A PARTIR DE LA CREACIÓN DE ANIMACIONES *STOP MOTION*

HEIMI LILIANA MORALES CUERVO

## Introducción

La incursión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pone de manifiesto la importancia de plantear estrategias para el fomento de competencias relacionadas con el manejo, la comprensión y creación de textos que incorporan varios modos de representación de la información: textos multimodales.

Este documento da cuenta de una estrategia pedagógica para adelantar la alfabetización multimodal a partir de la creación de animaciones con la técnica *Stop Motion*. Su implementación inició a mediados de 2013, con un taller extra-curricular en el que participaron estudiantes de grado quinto del Colegio Nicolás Buenaventura IED, con edades entre 10 y 12 años, inscritos de manera voluntaria, que desarrollaron actividades a lo largo de un semestre académico con el objetivo de comprender los modos de representación de la información y las etapas que requiere elaborar una animación.

## De la alfabetización a la alfabetización multimodal

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) definen que la alfabetización es el conjunto de habilidades básicas que toda persona debe poseer para no ser o no estar socialmente excluida. Durante varios años el proceso de alfabetización estuvo ligado al libro y a los textos impresos; se hacía énfasis en enseñarle la lengua materna al mayor número de ciudadanos, en especial, a los de edad adulta.

Sin embargo, la aparición de las TIC y sobre todo de Internet, ha generado cambios en las prácticas sociales, principalmente en la manera como nos comunicamos e interactuamos. Esa transformación da lugar a nuevas formas de escritura y lectura, que amplían el conjunto de habilidades que una persona debe poseer para considerarse alfabetizada. La red y los medios impresos incorporan textos que no se componen únicamente de palabras escritas sino que interrelacionan elementos visuales, gestuales, icónicos, entre otros, los cuales exigen nuevas destrezas para su comprensión y producción.

Surge entonces el término Alfabetización Multimodal, que según Walsh (2010) referencia el significado de las decisiones que origina la lectura, visualización, comprensión, producción e interacción con multimedia y textos digitales. El proceso de lectura y escritura puede incluir diferentes usos para representar la información y crear significado, tales como el modo visual que relaciona colores, formas, tamaños y texturas; el gestual que incorpora las expresiones faciales y posturas corporales; el lingüístico, que comprende el vocabulario, la estructura genérica y la gramática de la lengua oral y escrita; el auditivo, que integra la voz, los efectos de sonido y la música; y por último el espacial, que tiene en cuenta la posición y organización de los objetos en un entorno, haciendo hincapié en la perspectiva y el manejo de planos.

## **¿Por qué abordar la alfabetización multimodal en el aula?**

Para que los estudiantes —desde su etapa escolar primaria— se desempeñen con efectividad en la sociedad actual. Esto genera la necesidad de plantear estrategias metodológicas dentro del aula que permitan fomentar competencias de tipo multimodal, para que los alumnos de manera intencional y crítica usen las posibilidades que proveen las TIC.

De hecho, desde las directrices educativas nacionales y distritales se plantea la necesidad de promover el acceso de niños y jóvenes a distintas herramientas tecnológicas para que, con una adecuada orientación, «puedan desarrollar capacidades para comunicarse, ampliar sus conocimientos,

establecer relaciones, plantearse interrogantes, enriquecer el análisis y resolver inquietudes» (SED, 2012, p. 62).

Todo ello acentúa la importancia de orientar a niños y jóvenes en el uso de distintos recursos tecnológicos con propósitos educativos, de manera que se transformen en agentes activos, es decir, que no sean únicamente consumidores de información, usuarios pasivos, sino usuarios capacitados para producir, comprender y expresar a través de textos y recursos de naturaleza multimodal.

La producción de textos multimodales en el aula cobra relevancia al momento de planear y poner en práctica actividades orientadas al desarrollo de habilidades que les permitan a niños y jóvenes participar en la sociedad, no sólo con una mirada hacia el futuro, para el siguiente año o hasta finalizar su etapa escolar, sino con el propósito de imaginar y crear en el ahora, de trabajar en equipo, siendo partícipe activo de su propio aprendizaje y comprendiendo el uso de recursos semióticos presentes en el acto comunicativo.

### ***Stop Motion*: la propuesta que fomenta la creación de textos multimodales**

«La técnica de animación denominada *Stop Motion* consiste en la creación de una secuencia de vídeo donde se aparenta el movimiento de objetos estáticos a partir de una serie de imágenes fijas sucesivas» (Cuenca, Perea, García, Pomares & Torres, 2012). Aunque existen distintos tipos de programas para realizar una animación a partir de esta técnica (entre otros Linuxstopmotion.org, ANIMATORHD, StopMotionPro y Jellycam), «todos ellos parten de la premisa de que el animador es el que mueve manualmente la escena y activa el disparador de la cámara manualmente o cada cierto periodo de tiempo» (Cuenca *et al.*, 2012).

Esta práctica se convierte en un pretexto pedagógico para entrelazar el desarrollo de habilidades de pensamiento, el currículo y el uso de las TIC como herramientas que alcancen objetivos de aprendizaje. Las investigaciones implementadas en el aula (Grant, 2009; Ruiz, 2012; García, 2012)

permiten evidenciar que la realización de proyectos mediante la animación *Stop Motion* ayuda al desarrollo de habilidades para el tratamiento de información, dado que exige organizar ideas para transmitir un mensaje entendible, no sólo por medio del lenguaje verbal (por ejemplo, cuando se realiza la animación en un equipo de trabajo y es necesario llegar a acuerdos, o cuando se incluye voz en la animación), sino también a través del lenguaje visual, cuando se hacen representaciones gráficas para exponer las ideas y elaborar un *storyboard*.

La animación *Stop Motion* permite, además, potenciar la competencia digital desde el uso seguro y crítico de información, de objetos y programas, como editores de video. Así mismo consiente la proyección de escenarios y la creación de los personajes que serán parte de la animación, lo que implica poner en escena la apreciación artística, la iniciativa y la autonomía personal. Sumergirse en el mundo de la animación por medio de la técnica *Stop Motion* permite también a los niños ampliar sus conocimientos de los factores que influyen cuando se toma una fotografía, considerando elementos como, entre otros, la iluminación, la posición de la cámara, la distribución de los objetos en un espacio, el reflejo de la luz en determinados colores o materiales, aspectos propios de los textos multimodales.

Se puede afirmar que la creación de animaciones como un producto multimodal pone en escena el uso de múltiples inteligencias y propicia un espacio para llevar a cabo un ejercicio creativo. «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» (Karmioli & Rossaro, 2013, p. 81).

### ¿Cómo se aborda el proceso en el aula?

El Ambiente de Aprendizaje (AA) se inicia con el propósito de que los niños estén en capacidad de integrar distintos modos de representación de la información en una animación realizada mediante la técnica de *Stop Motion*. Para alcanzar el objetivo, se genera un espacio en el cual un

grupo de niños experimenta las etapas que tienen lugar en una producción audiovisual, por medio de la aplicación de un taller centrado en la técnica de animación mencionada. Durante el proceso se indaga a los participantes cuáles de los usos dados a los modos de representación multimodal que se incorporan en las animaciones son integrados de manera intencional; luego se presenta el producto animado frente a un grupo de estudiantes y padres de familia. Por último, se evalúa el producto multimodal a partir de unas pautas diseñadas para tal fin.

El taller tiene tres etapas secuenciales, propias de un producto audiovisual: preproducción, producción y posproducción. Para desarrollar los contenidos de la primera etapa se tiene en cuenta la secuencia que se presenta en la Figura 1. Cada una de las sesiones inicia con la indagación del docente alrededor de los conocimientos que tienen los participantes de cada uno de los temas programados. Es decir, se parte de la convicción de que los niños y niñas asistentes tienen conocimientos, básicos o profundos, de los contenidos que se tratan. Sus aportes sirven de punto de partida para la explicación o aclaración de la maestra, quien posteriormente propone una actividad para aplicar el concepto expuesto.

**Figura 1.** Secuencia para el desarrollo de los contenidos de la etapa de preproducción



Fuera del aula de clase, y en horario distinto al de las sesiones del taller, los participantes tienen la posibilidad de ingresar a la página web *heimylu.wix.com/stop-motion*, en la que encuentran información complementaria

para cada uno de los contenidos, tanto de los que se abordaron como de los que se van a tratar en encuentros futuros. Al iniciar otra sesión, se hace la realimentación de los contenidos anteriores y se vuelve a comenzar el ciclo.

Los contenidos que se abordan en esta etapa se relacionan con la técnica de animación, haciéndose énfasis en la importancia del trabajo en equipo, de la responsabilidad que adquiere cada integrante al ser parte de un grupo de trabajo; también se abordan los aspectos conceptuales para representar la información de distintos modos. Los contenidos que corresponden a esta etapa son: ¿qué es *Stop Motion*?, ¿cuáles son las etapas a seguir para crear una animación por medio de *Stop Motion*?, ¿quiénes participan en la creación de la animación?, ¿qué vamos a contar?, ¿qué necesitamos saber? y ¿cómo lo vamos a contar?

Los interrogantes se resuelven en la «Guía para la elaboración de Animaciones *Stop Motion*», cartilla diseñada por la docente, que entrega a cada uno de los equipos de trabajo. El apartado ¿qué necesitamos saber? expone los distintos modos de representación de la información, entre otros, generalidades de la teoría del color, uso de texturas visuales en una imagen, posturas corporales y expresiones faciales más comunes adoptadas por un personaje y planos y posiciones usuales de la cámara.

Las actividades desarrolladas en esta etapa permiten el acercamiento de los niños al lenguaje audiovisual desde la conformación del equipo de trabajo, pasando por el planteamiento de una idea para contar una historia, hasta la elaboración de un guion con introducción, nudo y desenlace. Dicho acercamiento finaliza con la elaboración de un *storyboard*.

En la etapa de producción, niños y niñas construyen personajes, objetos y escenarios que han esbozado en la experiencia anterior, con el propósito de aplicar principios básicos de los elementos visuales, por ejemplo, el color, la forma, el tamaño y el material. Además, toman sobre los escenarios fotografías a los personajes diseñados. Es en este momento cuando aplican distintos planos, expresiones faciales y posturas corporales. Posteriormente, los integrantes de cada equipo graban las voces, descargan o producen los efectos de sonidos que acompañan a la imagen y que han sido planeados en la primera etapa.



Los contenidos correspondientes a esta etapa son: ¡Manos a la obra!; en este se organizan los personajes y el escenario siguiendo el *storyboard* y se tienen cuenta generalidades para la toma de fotografías, la búsqueda y descarga de efectos de sonidos y la grabación de voces.

En la última etapa, la de posproducción, se organiza el material visual y sonoro para enlazarlo y publicarlo. Los contenidos que se desarrollan son: ¿cómo guardar la información en el PC?, es decir, cómo crear carpetas y subcarpetas; ¿cómo usar el editor de video?, y ¿cómo guardar y publicar un archivo de video? En posproducción, cada grupo escoge las fotografías que serán parte de la animación final, pudiendo editar o eliminar las que consideren pertinentes, y se asegura de que el tiempo transcurrido en las imágenes sea acorde con el que duran los diálogos, los parlamentos, los efectos de sonido y la música previamente seleccionada. De este modo editan el contenido hasta conseguir los resultados deseados.

En el ambiente de aprendizaje (AA) las TIC cumplen dos roles fundamentales: i) proyectar frente a un público los productos animados, lo que facilita ampliar y ejemplificar los contenidos planeados por la docente investigadora, y ii) servir de herramienta a cada uno de los equipos de trabajo para consolidar su animado final.

**Tabla 1.** Resultados de la etapa de preproducción

MODO	PRECONCEPTOS	TRABAJO EN EQUIPO	REALIMENTACIÓN
VISUAL	Los niños no reconocen los elementos que componen una imagen, entre otros, color, textura visual, posición, tamaño y expresividad de las líneas. El concepto de textura, por ejemplo, es relacionado con el tacto y no con el sentido de la vista. En general, los niños aplican los colores de manera homogénea, con fuerza, intentando no salirse de los límites del dibujo.	Aplicar, entre otros, los conceptos de colores cálidos, colores fríos, textura visual, expresividad de las líneas y forma en onomatopeyas y composiciones gráficas que expresen emociones, de manera que cada equipo llegue a un acuerdo y presente una propuesta gráfica ante todo el grupo.	Se evidencia mayor identificación y recordación de los conceptos relacionados con el modo visual. En las composiciones gráficas se hace uso de distintos tipos de líneas para dar la sensación de movimiento. El color ya no se aplica de manera homogénea, pues se utiliza la textura visual para aplicar el color.

MODO	PRECONCEPTOS	TRABAJO EN EQUIPO	REALIMENTACIÓN
GESTUAL	Algunos niños relacionan las expresiones faciales con gestos realizados por el rostro y emociones que exteriorizan los movimientos de la cara. Otros relacionan las posturas corporales con las posiciones del cuerpo. Sin embargo, la mayoría de los niños desconoce las palabras «gesto» y «postura».	Tomar fotografías a los compañeros de equipo de trabajo mientras estos hacen gestos y posturas que representan una emoción. Por ejemplo, se sugiere a los niños expresar, entre otras emociones, alegría, tristeza, cansancio, enamoramiento, a través de su rostro y cuerpo.	Los niños expresan correspondencias entre expresiones faciales y gestos que realizan con el rostro, así como entre posturas corporales y posiciones del cuerpo que expresan emociones o sentimientos.
ESPACIAL	Los niños manifiestan no tener conocimiento de los planos que se utilizan en una fotografía ni de las distintas posiciones de la cámara.	Plasmar distintos conceptos sobre planos y posiciones de la cámara, explicados en el aula y en la cartilla guía, fotografiando a sus compañeros de equipo.	Los niños no recuerdan los nombres técnicos de los planos y de las posiciones de la cámara. Sin embargo si recuerdan la ubicación de la cámara y los efectos visuales que se obtienen.
CONTENIDO	<p>Tema: Los inventos.*</p> <p>La mayoría de los niños relaciona los inventos con objetos creados por el hombre desde de su ingenio o imaginación, es decir, que son fabricados, lo que indica un proceso de construcción. Varias respuestas de estos sugieren que un invento es un objeto tangible, pues se puede ver y tocar.</p> <p>* Los inventos de objetos inexistentes es uno de los temas que propone el Ministerio de Educación Nacional en las orientaciones generales para la educación en tecnología: «Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo!».</p>	<p>Pensar en un objeto no existente, que les gustaría crear. Describir: ¿qué nombre recibe el objeto?, ¿para qué sirve?, ¿cómo funciona?, ¿cuál es su tamaño?, ¿quién lo usa?, ¿con cuales materiales está fabricado?, ¿por qué?</p> <p>Escribir un cuento que muestre el uso del invento creado, siguiendo la secuencia de un texto narrativo: introducción, nudo y desenlace. Para finalizar esta etapa, cada grupo realiza un storyboard a partir del cuento.</p>	<p>Los niños dan mayor importancia al trabajo en equipo que a los aspectos relacionados con los inventos. Es posible que esto se deba a la dificultad para ponerse de acuerdo tanto en el invento que se va a mostrar en la animación como en sus características.</p> <p>Los inventos que los grupos determinaron fueron: el lápiz mágico, la patineta voladora, la estufa mágica, el sombrero mágico, el carro volador y el reloj transportador.</p>

MODO	PRECONCEPTOS	TRABAJO EN EQUIPO	REALIMENTACIÓN
AUDITIVO		Redactar en el storyboard los diálogos de los personajes. Hacer una lista de efectos de sonidos que se puedan incorporar en la animación, teniendo en cuenta el lugar y las acciones que se desarrollan en la animación.	

La docente asume el rol de guía, planea, orienta, realimenta y motiva a los diferentes equipos de trabajo, verifica con anticipación la disponibilidad de recursos y prevé inconvenientes, introduce y orienta las temáticas, da a conocer a sus estudiantes los objetivos y productos esperados, así como el papel que cada uno desempeña durante el proceso; plantea actividades teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo y motriz del grupo, asume de mediadora cuando se requiere. Por su parte, los estudiantes asumen tareas específicas que contribuyen a alcanzar el objetivo propuesto en su equipo de trabajo, participan en la organización del grupo, en la toma de decisiones, en la comunicación y manejo de dificultades y en otro tipo de acciones concretas.

## Y, ¡manos a la obra!

En este aparte se presentan los resultados de la experiencia, organizados de acuerdo con las etapas en que se implementó el proyecto.

Preproducción: «Conociendo elementos multimodales». Como aparece en la Figura 1, en esta etapa tienen lugar cuatro momentos: modo, preconceptos, trabajo en equipo y realimentación. Los estudiantes se organizan en equipos para desarrollar actividades alrededor de los distintos modos: visual, gestual, espacial, auditivo y de contenido.

Producción: «Construyendo escenarios y personajes para la animación». En esta segunda etapa los niños utilizan gran variedad de materiales para elaborar los personajes que aparecerán en su animación y los escenarios en los que ocurren los hechos de la historia. En estos dos productos, los niños tienen la posibilidad de aplicar o no los conceptos que se abordaron en la etapa de preproducción. Sin embargo, se les solicita que los personajes muestren por sí solos aspectos como género, edad, estrato socioeconómico y características de personalidad.

La explicación de los niños sobre algunos personajes construidos, aparece a continuación:

**Figura 2.** Caracterización del personaje Viviana Broderick



P<sup>1</sup>: ¿Por qué escogiste este color?

G-A/ E1<sup>2</sup>: Porque nosotros cuando pensamos en Viviana Broderick, pensamos en alguien muy cariñosa, muy femenina, muy chévere, ¿sí? Y el morado porque a mí me parece que es un color muy para niña, entonces a mí me parece que se veía muy bonito.

- 1 La letra P se utiliza para indicar que es la profesora quién interviene en el diálogo.
- 2 La expresión g-a hace referencia al grupo de trabajo; en este caso, el grupo A. E1 denomina al estudiante 1 de ese colectivo. Si se encuentra en el texto la expresión g-b/e2, corresponderá al Grupo B, estudiante número 2, y así sucesivamente.

**Figura 3.** Caracterización del personaje: El cazador



G-A/ E2: se viste de verde porque es para distinguirse entre los animales, entre las plantas, perdón. Entonces, para que los animales no lo logren captar, así él los puede capturar. El cazador es el maléfico de la historia.

P: y ¿cómo hicieron para caracterizarlo así, que se viera maléfico?

G-A/ E2: pues como cara de calavera je je je

G-A/ E3: o sea los cachetes gordos y aquí flaco (señalando la mandíbula).

**Figura 4.** Caracterización del personaje Ezio



P: Cuéntenme, ¿cómo es su personaje?

G-D/E1: Ezio es una persona con curiosidad que le gusta hacer nuevas cosas y por eso inventó el carro volador. Sus emociones son contento y aprendizaje.

P: ¿Ustedes creen que los colores y el material que expusieron, la textura que le pusieron a la ropa, al vestuario del personaje, lo pensaron con anticipación o simplemente fue saliendo así como... pongámosle esto?

G-D/E1: Yo cuando hice a Ezio estaba pensando en hacerlo con ropa clara, pero me di cuenta que esa ropa no le lucía tanto como a mí no me luce la ropa muy clara. Entonces yo me puse a pensar cómo los muchachos de ahora se visten, los de 15 años. Yo iba caminando por la calle y vi a un muchacho igual de vestido a mi muñeco y se le veía muy bien. Yo dije: ¡así va a ser mi muñeco!

Las imágenes y argumentos presentados por los niños ponen en evidencia las relaciones que influyen en la toma de sus decisiones. Por ejemplo, establecen conexiones del color con la feminidad o el camuflaje, de la forma del rostro con la maldad o del vestuario con la edad, hechos que indican que tienen en cuenta la información trabajada en la preproducción, en especial a la que alude a las generalidades del color y la forma.

Otros elementos que se planean durante la producción se relacionan con el modo gestual: ¿cómo mostrar que el personaje cambia su postura corporal y sus gestos? Los movimientos del cuerpo se logran representar gracias al uso de una plantilla que permite elaborar un esqueleto articulado. Para figurar las expresiones faciales, cada equipo opta por distintas técnicas, por ejemplo, utilizar ojos móviles, dibujar diferentes expresiones y cambiar rasgos al momento de tomar las fotografías (Figura 2), mantener la misma expresión (Figura 3) y en algunos casos tomar la decisión de no incorporar expresiones faciales (Figura 4).

Después de caracterizar y construir los personajes y los escenarios, se graban las voces de los estudiantes interpretando los diálogos y pensamientos de los personajes. Utilizando la grabadora de sonidos de Windows o un celular, se descarga la música y los efectos de sonido que se planearon en la preproducción desde la página web del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado (INTEF)<sup>3</sup>. Posteriormente se procede a tomar las fotografías (Figura 5).

**Figura 5.** Equipos de trabajo realizando la toma de fotografías



3 <http://recursostic.educacion.es>

Durante el registro fotográfico, los estudiantes se organizan para obtener el botón de la cámara o celular, para hacer cambios en las posturas y expresiones faciales de los personajes y tener preparados los objetos que hacen parte del escenario y que deben quedar capturados en el plano.

Última etapa, posproducción: «Las animaciones como producto del aprendizaje». Los niños organizan el material auditivo (voces, efectos de sonido y música) y el fotográfico obtenido durante la producción de carpetas y subcarpetas. Se seleccionan los audios e imágenes que no van en la animación, ya sea porque se escucha un ruido externo, una risa, una palabra mal pronunciada o porque en la fotografía aparece una sombra, una mano, un zapato u otro elemento que no pertenece a lo planeado.

Con la información visual y auditiva seleccionada, se inicia el uso de un editor de video para sincronizar imagen y sonido; durante esta actividad, es posible que se continúe con la selección de información. Los niños realizan la introducción a la animación ubicando el título y sus nombres, así como los créditos correspondientes. Por último guardan el trabajo realizado en un formato de archivo de película (.wmv) y lo publican para ser evaluado a partir de la rúbrica que aparece en la Tabla 2.

**Tabla 2.** Rúbrica de evaluación de las animaciones como un producto multimodal<sup>4</sup>

MODO	ELEMENTOS	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
VISUAL	Composición de la imagen.	No se aplican elementos dentro del escenario -que representa la composición (color, textura visual, forma, tamaño y material) con un propósito comunicativo. No se evidencia orden en la composición.	No se aplican elementos de la composición (color, textura visual, forma, tamaño y material) de manera intencional. Sin embargo, existe orden en la composición.	Se aplican algunos elementos de la composición visual de manera intencional, siendo evidente la organización y el manejo del espacio.	Se aplican todos los elementos visuales en la composición con un propósito comunicativo. Es evidente el cuidado para mantener el orden de los elementos que componen el escenario desde el manejo del espacio.
	Aplicación del texto escrito.				
GESTUAL	Expresiones Faciales	No se seleccionan ni aplican distintas expresiones y posturas corporales para comunicar pensamientos o estados de ánimo de los personajes que participan en la animación.	Se seleccionan y aplican sólo dos cambios de expresiones y/o posturas corporales para comunicar pensamientos o estados de ánimo de los personajes. Además la transición entre un gesto y otro se hace de manera repentina.	Se seleccionan y aplican varios cambios de expresiones y posturas corporales para comunicar pensamientos o estados de ánimo de los personajes. La transición entre un gesto y otro aún se hace de manera repentina.	Se seleccionan y aplican varios cambios de expresiones y posturas corporales para comunicar pensamientos o estados de ánimo de los personajes. La transición entre un gesto y otro se hace de manera pausada por lo que se logra percibir la secuencia de animación.
	Posturas Corporales				
AUDITIVO	Voz	No incorpora voces en los personajes, ni efectos de sonido ni música de fondo para dar mayor realismo a la animación.	Incorpora con dificultad algunos de los elementos que componen el modo auditivo. Sin embargo, no hay correspondencia entre la imagen que aparece en pantalla y los sonidos que se escuchan.	Incorpora los tres elementos que componen el modo auditivo. Hay correspondencia entre la imagen y el audio. Sin embargo, el volumen, la entonación y las pausas no son las adecuadas para que el espectador interprete el mensaje.	Incorpora todos los elementos que componen el modo auditivo. Hay correspondencia entre la imagen y el audio. El volumen, la entonación y las pausas no son las adecuadas para que el espectador comprenda e interprete el mensaje.
	Efectos de Sonido				
	Música				

4 Creación propia teniendo en cuenta las características del diseño e implementación del Ambiente de Aprendizaje.

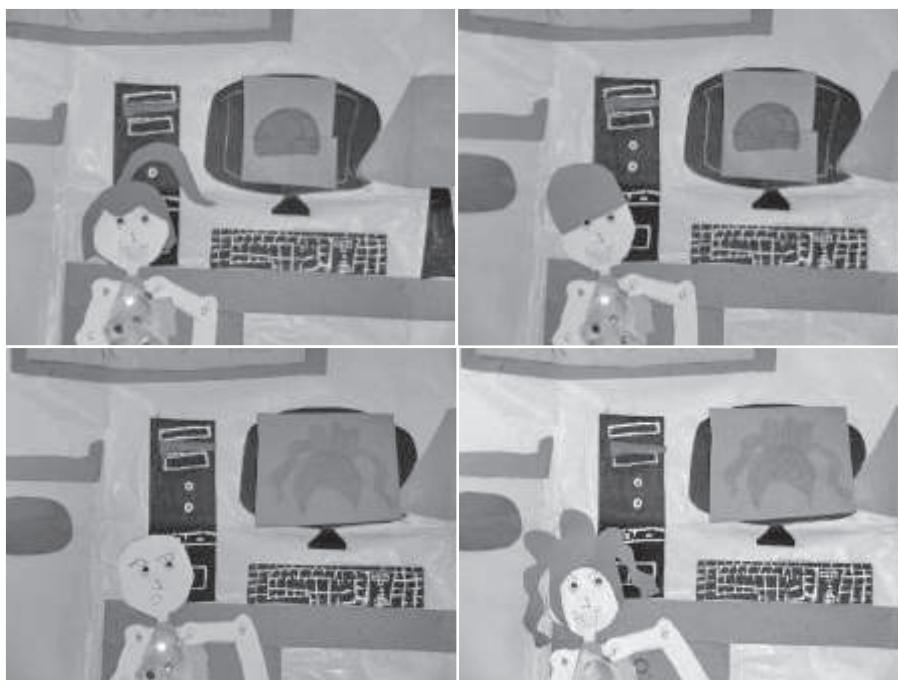


Alfabetización multimodal a partir de la creación de animaciones *Stop Motion*

MODO	ELEMENTOS	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
ESPACIAL	Planos	No se evidencia manejo técnico ni aplicación de planos y posiciones de la cámara en el transcurso de las escenas que conforman la animación.	Es notable un nivel mínimo del manejo técnico para ubicar la cámara y registrar distintos planos en la animación.	Se destaca un buen nivel del manejo técnico para ubicar la cámara y registrar distintos planos en la animación. Sin embargo, en la secuencia animada resaltan fallas de enfoque y transición en los planos.	Es evidente un buen nivel del manejo técnico para ubicar la cámara y registrar distintos planos en la animación. No hay fallas de enfoque y transición en los planos.
	Posiciones de la cámara				
CONTENIDO	Tema relacionado con los inventos. El propósito y su alcance comunicativo. Relación de los modos.	No hay relación entre los modos utilizados en la animación. No hay coherencia entre los elementos narrativos (introducción, nudo y desenlace), por lo que no es claro el propósito comunicativo.	Resalta con dificultad la relación entre los modos utilizados en la animación. Hay poca coherencia entre los elementos narrativos. El propósito se intuye de manera general.	Destaca parcialmente la relación entre los modos utilizados. Existe coherencia entre los elementos narrativos. Sin embargo, el espectador tiene dificultad en comprender el tema y el propósito.	Es claramente notable la relación entre los modos utilizados. Existe total coherencia entre los elementos narrativos, por lo que es evidente el propósito comunicativo de la animación. El espectador comprende claramente el tema.

Se presentan, a modo de ejemplo, algunas de las animaciones creadas en el taller:

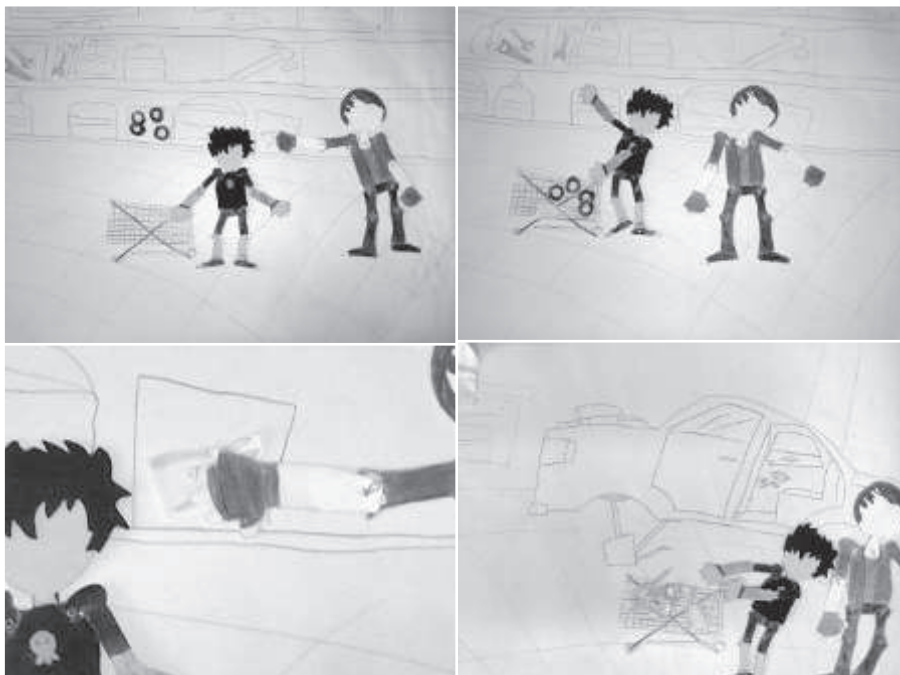
El peluquero mágico<sup>5</sup> es un programa de computador que le permite a cualquier persona seleccionar un color de cabello y tipo de corte. Al hacerlo, de manera inmediata cambia el aspecto del usuario.



---

5 <http://bit.ly/1E5bvrH>

El carro volador<sup>6</sup>, vehículo de uso doméstico que transporta a un grupo de personas de un lugar a otro mientras levita.



---

6 <http://bit.ly/1DISWVw>

El sombrero mágico<sup>7</sup> permite al usuario cambiar de vestuario sólo con pensar en el tipo de ropa que quiere utilizar.



## Reflexiones finales

La alfabetización multimodal reseña el significado de decisiones que se originan a través de la lectura, visualización, comprensión, producción e interacción con multimedia y textos digitales. La técnica de animación *Stop Motion* se convierte en un pretexto pedagógico para entrelazar el desarrollo de habilidades motrices y de pensamiento relacionadas con el uso de distintos modos de representación de la información, y con el currículo y uso de las TIC como herramienta para alcanzar objetivos de aprendizaje.

La técnica de animación, así como la creación de cualquier producto audiovisual, exige que los niños desarrollen las actividades en equipo.

---

7 <http://bit.ly/1JsVhNz>

Esto los incentiva a trabajar con otros, a discutir sus ideas y compartir experiencias, a explorar materiales y recursos visuales y sonoros para producir sus animaciones con distintos contenidos, a crear, expresarse y trabajar en la consecución de un objetivo común.

Desde el modo visual los estudiantes aprenden a combinar elementos en una composición, en particular, en un escenario en el que ocurren determinados eventos, integrando de manera deliberada el color, la forma y la textura de los objetos para transmitir sensaciones, entre otras, de tranquilidad, alegría y tristeza. Para ello, aplican las generalidades del color, específicamente las implicaciones del uso de colores cálidos y fríos; aplican la expresividad de los distintos tipos de líneas, utilizando rectas para mostrar rigidez y curvas para generar sensación de movimiento; además, adicionan formas y figuras que apoyan el concepto de textura visual e incorporan texto escrito en el producto para mostrar la ubicación de lugares y objetos.

Con respecto al modo gestual, los estudiantes logran identificar las posiciones que adoptan cada una de las partes de la cara y del cuerpo para expresar diferentes emociones y las plasman en los personajes de sus animaciones. Se concluye que si se hace un buen trabajo corporal, las expresiones faciales pueden ser complementarias pero no necesariamente indispensables y viceversa. Este aspecto cobra relevancia, pues sirve de referente para abordar el lenguaje no verbal en el aula.

Por otra parte, los niños son conscientes de que en una producción audiovisual las voces son fundamentales para lograr mayor realismo en la obra, así como para crear significado y transmitir el mensaje de manera concreta. Por esta razón deciden incorporar en sus productos la voz del narrador —encargado de plasmar información que la imagen no presenta en determinado momento—, integrar efectos de sonido característicos de objetos y lugares y articular los pensamientos y habla en sus personajes.

Estas acciones están directamente relacionadas con la coherencia que los niños, en cada equipo de trabajo, le asignan al texto digital desde la relación con la imagen que aparece en pantalla, así como con la habilidad de identificar, descargar, guardar, editar e incluir los elementos auditivos

en sincronía con la imagen en la secuencia del video, antes de publicarse como archivo de película.

Al utilizar la cámara para generar una secuencia fotográfica, los estudiantes logran comprender la importancia de hacer un encuadre. Para contextualizar al observador, emplean el plano general tomando el lugar y situación que vive uno o varios personajes, y enfatizan detalles al hacer un cambio de toma.

Es importante tener presente que el hecho de que los participantes del taller desconocieran aspectos generales de las prácticas multimodales, evidencia la necesidad de contemplar estos asuntos en el currículo de educación básica primaria, pues son primordiales para ser partícipes en la era digital. Por ello es pertinente probar sistemáticamente la estrategia con grupos de diversas edades, en distintos contextos, para contar con los elementos que permitan diseñar ambientes de aprendizaje en los que se fomente exitosamente la alfabetización multimodal.

## Referencias

- Cuenca, D. Perea, I. García, G. Pomares, J., & Torres, F. (2012). *RASMA: Plataforma para la Creación de Animaciones Stop Motion con Asistencia Robótica*. Trabajo presentado en la xxxiii Jornada de Automática de la Universidad de Vigo, Pontevedra, España.
- García, D. (mayo de 2012). *Stop Motion: comunicación, creación y diversión*. Revista *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*. Vol. 1, No. 1, pp. 107-118.
- Grant, D. (2009). *Animation-Digital Storytelling in the Classroom*. Recuperado de: <http://bit.ly/1FHW7Rk>
- Karmioli, L., & Rossaro, A. (2013). *Introducción a la técnica de Stop Motion. Reflexión académica en Diseño y Comunicación*. Recuperado de: <http://bit.ly/1GIoi4q>
- Ruiz, A. (2012). *El uso del Stop Motion como medio para potenciar y desarrollar las capacidades del alumnado*. (Tesis). Universidad de la Rioja, España. Recuperado de: <http://reunir.unir.net/handle/123456789/1272>

Secretaría de Educación de Bogotá. (2012). *Bases para el plan sectorial de Educación 2012-2016: Calidad para todos y todas*. Recuperado de: <http://bit.ly/1Nnkg66>

Walsh, M. (2010). *Multimodal Literacy: What does it Mean for Classroom Practice?* Recuperado de: <http://www.alea.edu.au/documents/item/63>

