



arteeducarte

DESCARGABLE

Zoótropos

Zoótropos que exploran el lenguaje y los sentidos



Un zoótrolo es un conocido instrumento con el cual se crea un corto relato en movimiento con pequeños dibujos en serie. Aquí te demostramos como agregarle sonido.¡ Que lo disfrutes!

Arteducarte es un espacio innovador que busca el desarrollo de destrezas, habilidades, creatividad y diversión en el aula de clase, a través de una interesante combinación del arte con el currículo. En cada una de las actividades aquí desarrolladas, el maestro encontrará nuevos caminos para que sus estudiantes logren por medio del juego y la vivencia reforzar temas de clase de una manera creativa y artística.

El pretexto inicial es el temario escolar, para finalmente desarrollar ejes significativos de los mundos sociales de los estudiantes: ciudadanía, comunidad, migración, participación, diversidad, multiculturalidad, patrimonio,

medioambiente, interculturalidad, género, equidad, inclusión, identidad, memoria, educación para la paz...

Estos son algunos de los temas que te ofrecemos en la siguiente serie de proyectos, que mediante la expresión, la interpretación y la construcción de significados, se aterrizan los pilares de la educación por competencias para el siglo XXI: conocer, hacer, vivir y ser.

Título: Zoótropos

Escuela: Gabriel García Márquez

Nivel: Sexto de Básica

Materias relacionadas: Lenguaje

Valores a trabajar: Cooperación y trabajo en equipo

Eje significativo: Comunicación, pertenencia

Vocabulario: Secuencia, zoótropo, animación, utilería

Descripción del proyecto:

A partir de la noción de las etapas componentes de la estructura narrativa, los estudiantes forman grupos de trabajo para crear un cuento corto, luego ilustrarlo en varias imágenes en secuencia de movimiento con el objetivo de construir un zoótropo con las mismas. La construcción del zoótropo se utiliza material reutilizable.

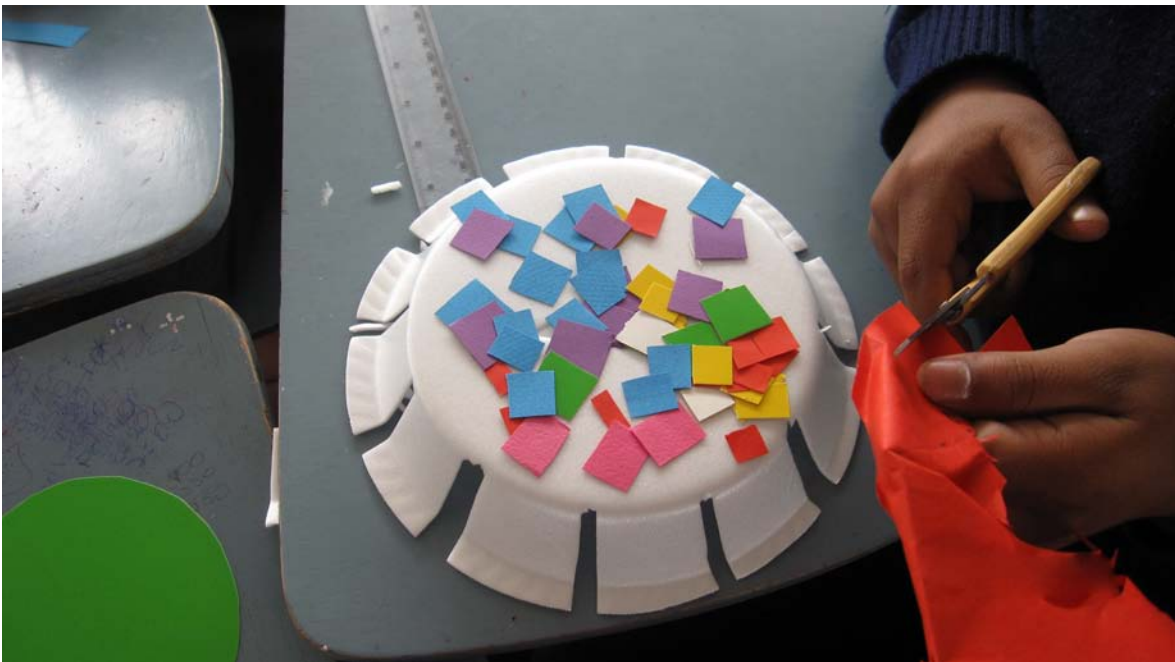
En una segunda etapa, una vez que la animación esté lista, los estudiantes crean los sonidos o efectos especiales de la animación que se documentan en una grabación.

Objetivos:

- Reforzar la comprensión de la estructura narrativa de un cuento: Exposición, nudo y desenlace.
- Comprender las tradiciones orales y leyendas como partes constitutivas de la cultura local.
- Desarrollar destrezas plásticas como el dibujo, pintura y construcción manual.
- Descomponer el movimiento en imágenes estáticas.
- Reconponer el movimiento: comprender el mecanismo del cine y la animación.

Desarrollo

Clase 1

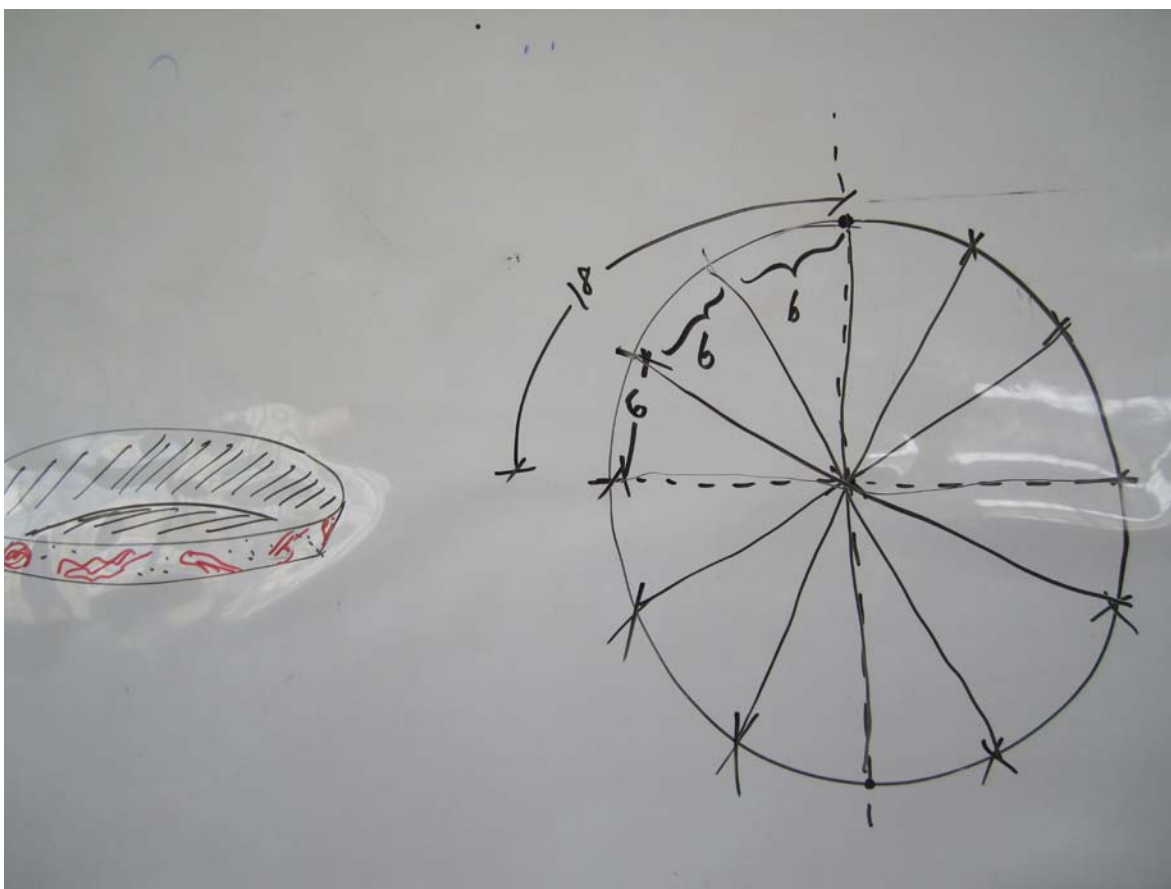


- Iniciar el taller con un juego para conocerse todos y los que deseen, narran sus vacaciones o fin de semana.
- Explicación del proyecto.

- Provocar reflexión a través de preguntas como ¿Qué puedo encontrar en un cuento? ¿Cómo se cuenta un cuento? Se aprovecha para revisar la estructura de un cuento.
- La clase se divide en grupos. Una vez organizados, cada grupo crea un cuento y una parte pequeña del mismo para ilustrarlo en varias imágenes que relaten a través de sus movimientos el cuento o historia.
- Se les da a cada grupo varios papeles para realizar las ilustraciones.
- En un círculo, se reflexiona sobre el proceso de la clase.

Materiales: Recortes cuadrados de papel de 5 x 5, lápices, cajas de marcadores.

Clase 2:



- Iniciar con un diálogo sobre la manera de nuestros antepasados de narrar historias. Hablar sobre la importancia de la narración oral.

- Explicación y comprensión de la mecánica y funcionamiento de un zoótropo.
- Dividen la circunferencia del plato en 12 pedazos iguales, cortando una hendidura de 0.5 cm a sus lados.
- Se puede decorar el objeto con papel brillante.
- Todos sentados en círculo, se dialoga sobre el proceso de la clase.

Materiales: Tijeras, platos de poli estireno o espuma flex de 15 cm (1 por grupo), palos de pinchos, retazos de papel de colores, masquen, gomas.

Clase 3:



- Todos sentados en el piso, narran un poco de su día anterior.

- Para retomar el tema, se les hace preguntas como: ¿Saben cómo se hace el cine o los dibujos animados? ¿Les gustan los comics o las historietas? ¿Cómo se cuenta la historia en un comic?
- Cada equipo se encarga de recortar las imágenes dibujadas y ubicar cada dibujo de secuencia en cada pedazo del plato, que quedan entre los espacios recortados.
- De acuerdo a las imágenes de cada grupo, deben crear y explorar sonidos que representen y cuenten las escenas ilustradas.
- Para cerrar la clase, se dialoga sobre el proceso del día.

Materiales: Lápices, cajas de marcadores, gomas, tijeras, recortes cuadrados de papel brillante, zoótrpos construidos la clase anterior.

Clase 4:



- Para empezar todos se sientan en el piso, narran un poco de su día anterior.
- Se les da a los estudiantes unos consejos sobre cómo utilizar el zoótropo, girándolo no muy rápido ni muy lento, mientras se observa por uno de los espacios entre las ilustraciones; y cómo hacer la presentación.
- Se expone de manera secuencial, los trabajos de cada grupo, ambientándola con los efectos de sonido de cada grupo.
- Todos en un círculo, se evalúa y dialoga sobre el proceso durante todo el proyecto, conocer las inquietudes y los elementos que aprendieron en el proceso de este proyecto.
- Un aplauso para todos por el esfuerzo realizado.

Materiales: zoótropos realizados, grabadora de voz.

Artista: Carlos Arboleda para Arteducarte

Adaptación: María Isabel Martínez para Arteducarte

[Link de interés: ¿Cómo hacer un zootropo?](#)

COPYRIGHT Arteducarte 2014