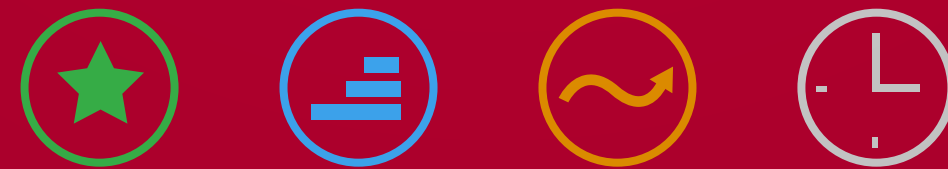


Comunicación Escolar
—— Experiencias de ——
innovación pedagógica
—— y creatividad ——



Presidente del Consejo de Fundadores

P. Diego Jaramillo Cuartas, cjm

Rector General Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

P. Harold Castilla Devoz, cjm

Vicerrectora General Académica

Marelen Castillo Torres

Rector Sede Principal

Jefferson Enrique Arias Gómez

Directora General de Investigaciones

Amparo Vélez Ramírez

Vicerrectora Académica Sede Principal

Luz Alba Beltrán Agudelo

Director de Investigación Sede Principal

P. Carlos Germán Juliao Vargas, cjm

Coordinadora General de Publicaciones

Rocío del Pilar Montoya Chacón

Decana (e) Facultad de Ciencias de la Comunicación

Eliana del Rocio Herrera Huerfano

Directora Escuela de Medios

Ruth Carolina Mejía Romero

Coordinadora de Publicaciones Sede Principal

Paula Liliana Santos Vargas

COMUNICACIÓN ESCOLAR
Experiencias de innovación pedagógica y creatividad

ISBN/Magnético: 978-958-763-243-9

Dirección General

Ruth Carolina Mejía Romero

Compiladores

Giordano Alvarado

Alejandra Zárate

Autores textos académicos

Paola Chaparro Borja

Carolina Mejía Romero

Llerly Darlyn Guerrero Gómez

Andrea Neira Cruz

María Paula Lizarazo

Ruth Carolina Mejía

Yuly Paulín Moya

Corrección de estilo

Felipe Chavarro López

Diseño y diagramación

Julián Alberto Valencia Cortés

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Calle 81 B # 72 B – 70

Bogotá D.C. - Colombia

2017

Reservados todos los derechos a la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. La reproducción parcial de esta obra, en cualquier medio, incluido electrónico, solamente puede realizarse con permiso expreso de los editores y cuando las copias no sean usadas para fines comerciales. Los textos son responsabilidad del autor y no comprometen la opinión de UNIMINUTO.



Tabla de Contenido

Introducción	4	Formatos cortos.....	25	Yo soy tú	46
Guía para interactuar con el documento	5	Zapping.....	26	Déjate ver	47
Iconografía	6	Mi banda sonora.....	27	Ejercicio de concentración	48
Cromática.....	6	Figuras geométricas que nos hablen del mundo	28	Radio	48
RECURSOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS.....	7	Fotografía.....	28	Improvisación y creación de personajes	49
Prensa.....	8	Observando el contexto	29	Trabalenguático.....	50
Historias del mundo.....	8	Retratando realidades	30	Adapta emociones	51
Historias cruzadas	9	Fotografías panorámicas.....	31	¿Palabras difíciles?	52
Binomio fantástico	12	Stop motion	32	Atrapa la palabra	53
Construyendo historias colectivas.....	13	Quema fiebre	33	Historias sonoras.....	54
Creando mi personaje	14	La última foto, la primera historia.....	34	Spots publicitarios	55
Creación de personajes Fantásticos	15	Lighting painting, dibujando con la luz	35	Déjate llevar	56
Antónimos.....	16	Lighting painting, dibujando orbes o esferas con la luz....	36	Charla radiofónica.....	57
Los cuentos al revés.....	17	Retos fotográficos	37	TEXTOS ACADÉMICOS.....	58
Apuestas comunes	18	Creando espacios por medio de cintas.....	38	Hacia la educomunicación creativa.....	59
Video.....	18	Plástica, Cuerpo y Movimiento	38	Comunicación Escolar	60
Planos y composición de la imagen.....	19	Dibujando en arena	39	Modus Operandi	61
Ilusiones ópticas	20	Instrucciones para dibujar un rostro	40	PRODUCCIONES.....	62
Cine foro.....	21	Piérdase y encuéntrese	41	Infografía para activar la creatividad	63
Creación de una historia en colectivo	22	Monotipos	42	Laboratorio Modus Operandi.....	64
Pregunta, interrogación o cuestionamiento, esa es la cuestión.....	23	Ejercicio de retrato	43	Imagina La Paz	66
Narramos con objetos el mundo.....	24	Cartografía del cuerpo	44		
		Máquinas imbéciles.....	45		

Introducción

COMPILAR, JUNTAR, UNIR, ARMAR,

Hasta hace relativamente poco tiempo los medios de comunicación y las tecnologías dejaron de ser simples herramientas dentro de los procesos de aprendizaje, para ser entendidos como catalizadores y promotores de nuevas formas de acceso al conocimiento, ampliando así los escenarios de experimentación pedagógica en las aulas y fuera de ellas.

Todos de alguna manera estamos convocados a promover una revolución educativa dirigida a crear nuevos modelos que estimulen la utilización de contenidos mediáticos, que fomenten las atmósferas creativas, la creación de audiencias sensibles y críticas, y que propondan por una educación cada vez más humana que le dé cabida a las emociones; a otro tipo de conocimientos y experiencias, y en donde los lugares donde sucedan los aprendizajes sean entendidos como laboratorios para la creación y la experimentación.

Comunicación Escolar: experiencias de innovación pedagógica y creatividad, representa la síntesis de un trabajo amoroso, colectivo y colaborativo, en el que han participado, durante más de 6 años, personas maravillosas provenientes de diversas disciplinas, que han aportado sus saberes, motivaciones y formas de enseñar.

Desde esta perspectiva, lo que ustedes descubrirán es nuestro aporte a esa revolución educativa que se está gestando. El cruce de caminos de estas experiencias tiene como trasfondo el anhelo de potenciar un proceso comunicativo y educativo en donde se privilegie la libertad, la expresión, que nos permita reinventarnos cada vez que se aprende algo nuevo jugando, equivocándonos, experimentando, dando lugar a un viaje siempre creativo y fascinante.



Guía para interactuar con el documento

The diagram illustrates the layout of a digital document interface. It features a top navigation bar with a logo and several menu items. Below this is a main content area with a red sidebar on the left and a white main body on the right. The sidebar contains a large number '1' and the title 'Hacia la Educomunicación Creativa'. The main body contains two paragraphs of placeholder text. Labels with arrows point to various elements: 'Tema' points to the title; 'Contenido' points to the text; 'Menú principal (Interactivo)' points to the top navigation bar; 'Menú secundario (Interactivo)' points to the sidebar navigation items; 'Botón de Retroceso' points to a left arrow; 'Descargas y/o enlaces externos (Interactivo)' points to a download button; 'Numeración' points to the page number '15'; and 'Botón de Avance' points to a right arrow.

Tema

Contenido

Menú principal (Interactivo)

Menú secundario (Interactivo)

Comunicación Escolar
— Experiencias de —
innovación pedagógica
— y creatividad —

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos

Inicio Tabla Contenido Recursos didácticos y pedagógicos Textos Académicos Producciones

1 Hacia la educomunicación creativa 2 Comunicación Escolar 3 Modus Operandi

1 Hacia la Educomunicación Creativa
Un campo para la creación

Autora:
Llerly Darlyn Guerrero Gómez

Descarga **aquí** el texto completo

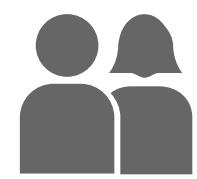
Botón de Retroceso

Descargas y/o enlaces externos (Interactivo)

Numeración 15

Botón de Avance

Iconografía



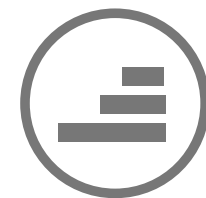
Recursos didácticos
y pedagógicos



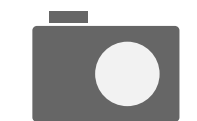
Nombre del
ejercicio



Textos Académicos



Metodología y/o
Actividad



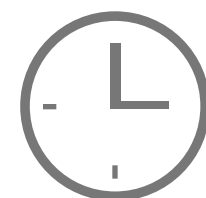
Producciones



Finalidad del
ejercicio



Materiales



Tiempo

Cromática

Prensa



Textos Académicos



Video



Producciones



Fotografía



Plástica, cuerpo y
movimiento



Radio



Recursos didácticos y pedagógicos



En esta sección hallarás las actividades y ejercicios prácticos realizados por los profesionales que han hecho posibles nuestras experiencias formativas para trabajar lenguajes como la Fotografía, el Video, la Prensa, la Radio, las artes Plásticas y el Cuerpo. Esperamos se conviertan en una herramienta didáctica y pedagógica para trabajar en clase y suscitar nuevos aprendizajes.

Prensa

Video

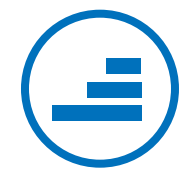
Fotografía

Plástica,
cuerpo y
movimiento

Radio



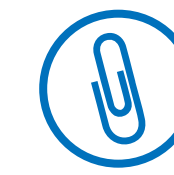
Nombre
del ejercicio



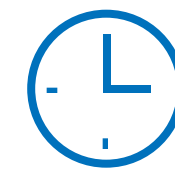
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

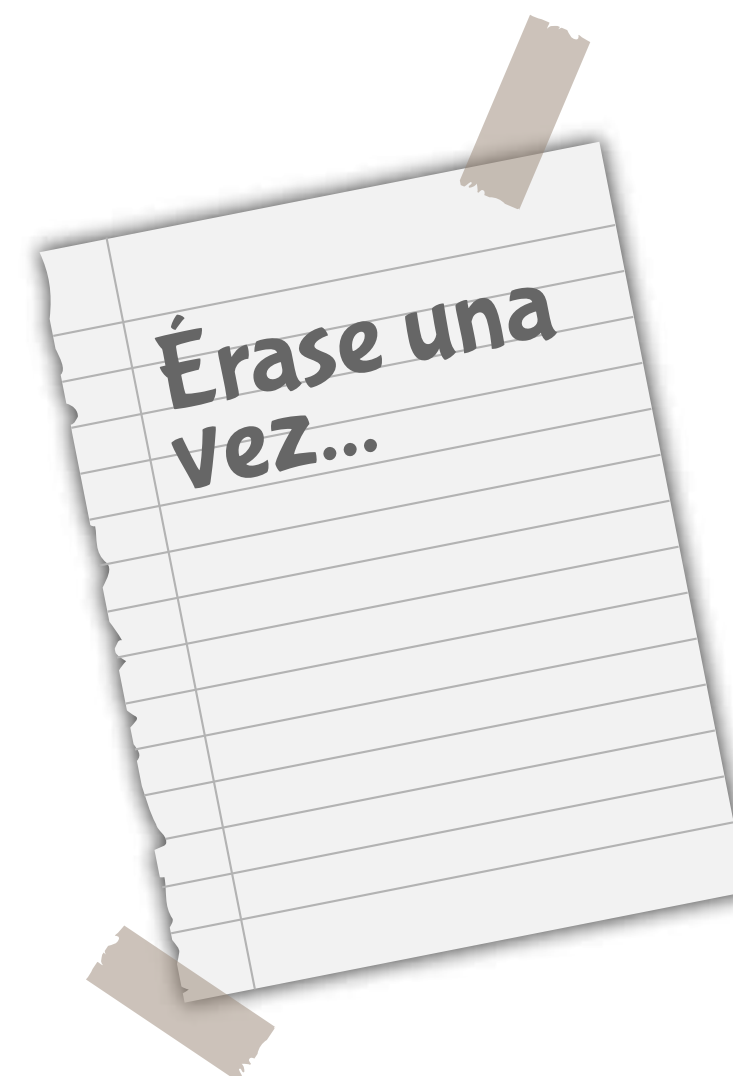
HISTORIAS DEL MUNDO

Pide a los participantes que escojan un elemento cotidiano. A continuación, ellos deberán redactar una historia o un cuento en donde le atribuyen a ese objeto características humanas. Por ejemplo la historia de un pañal, de un esfero etc...

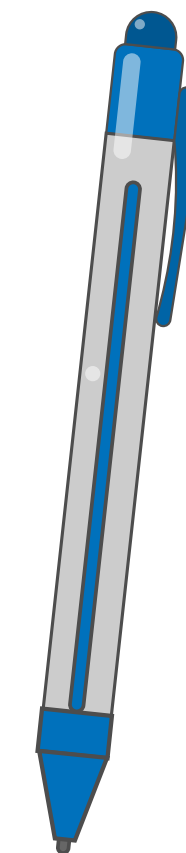
Reconocer en objetos cotidianos elementos narrativos que permitan desarrollar la creatividad.

Hojas de papel, esferos, colores, lápices.

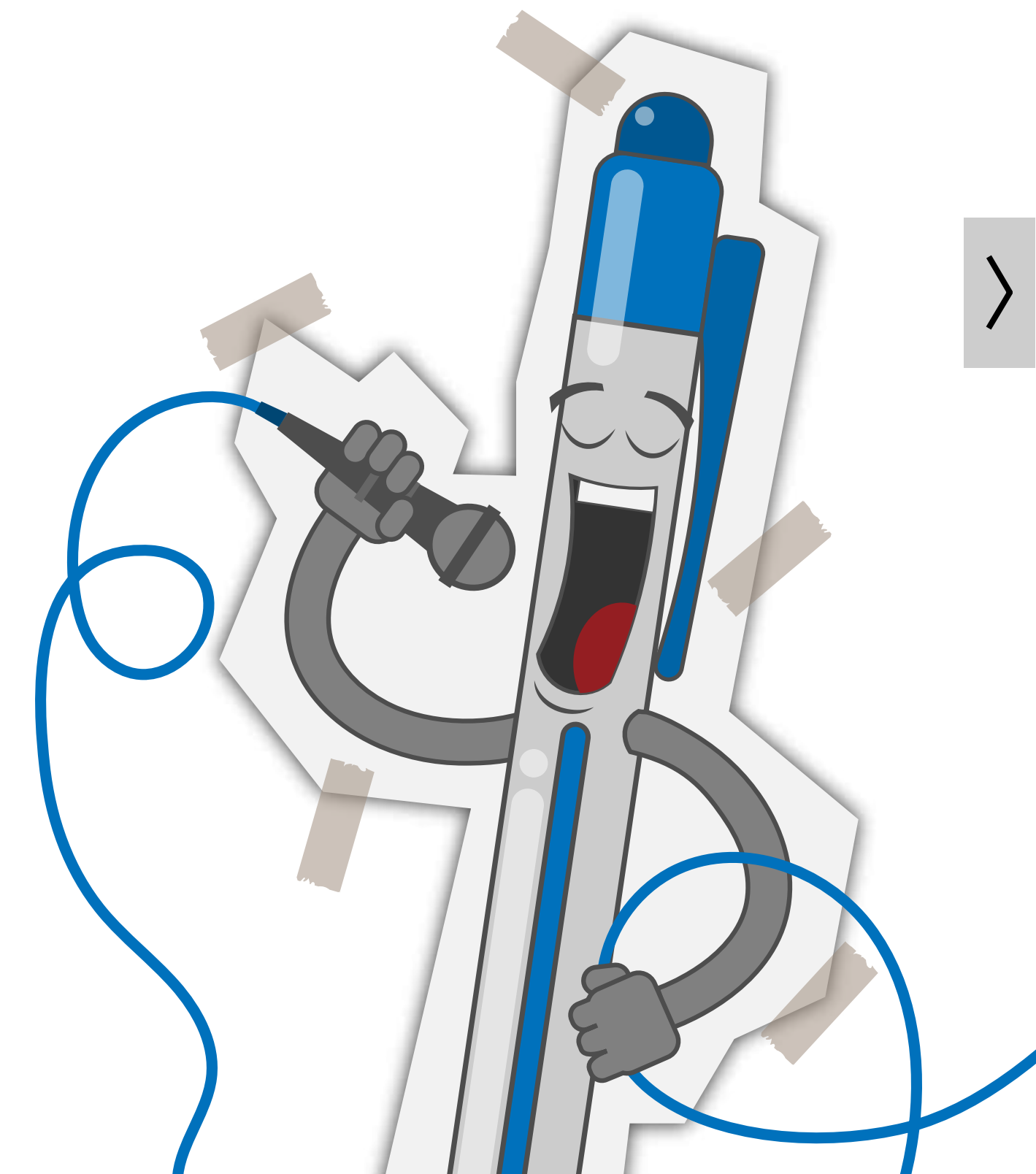
1 Hora



+



=

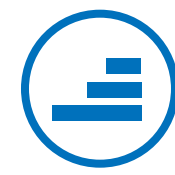


Prensa

Ejercicio 1 de 10



Nombre
del ejercicio



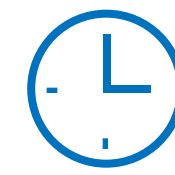
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

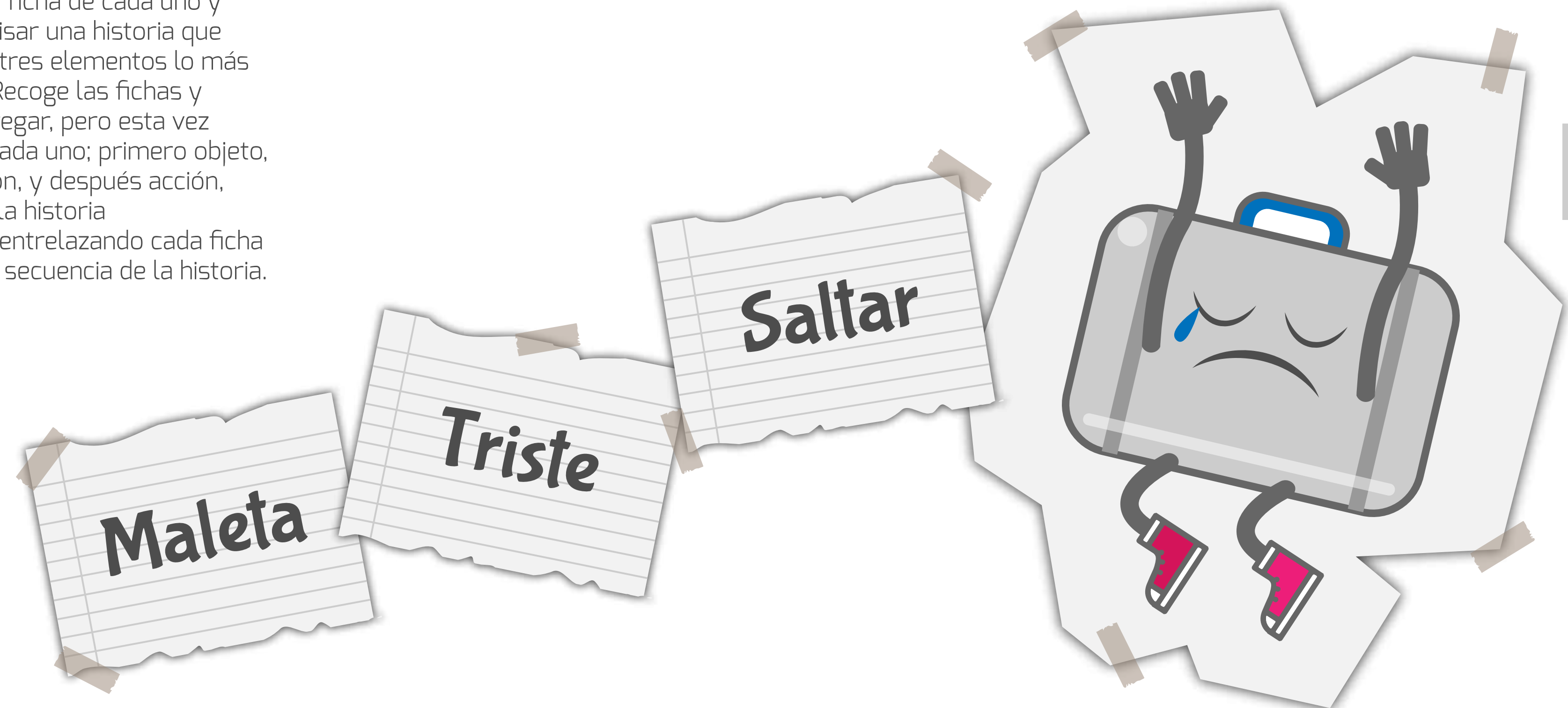
HISTORIAS CRUZADAS

En tres grupos de fichas bibliográficas relaciona objetos, emociones y acciones. Aleatoriamente pide a los participantes que escojan una ficha de cada uno y deberán improvisar una historia que relacione estos tres elementos lo más rápido posible. Recoge las fichas y vuévelas a entregar, pero esta vez asígnale una a cada uno; primero objeto, después emoción, y después acción, deberán armar la historia colectivamente entrelazando cada ficha y recordando la secuencia de la historia.

Desarrollar procesos creativos a partir de la improvisación narrativa.

Fichas bibliográficas, esferos y lápices

2 Horas

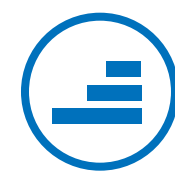


Prensa

Ejercicio 2 de 10



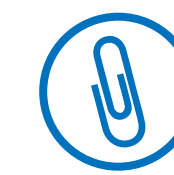
Nombre
del ejercicio



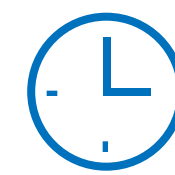
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

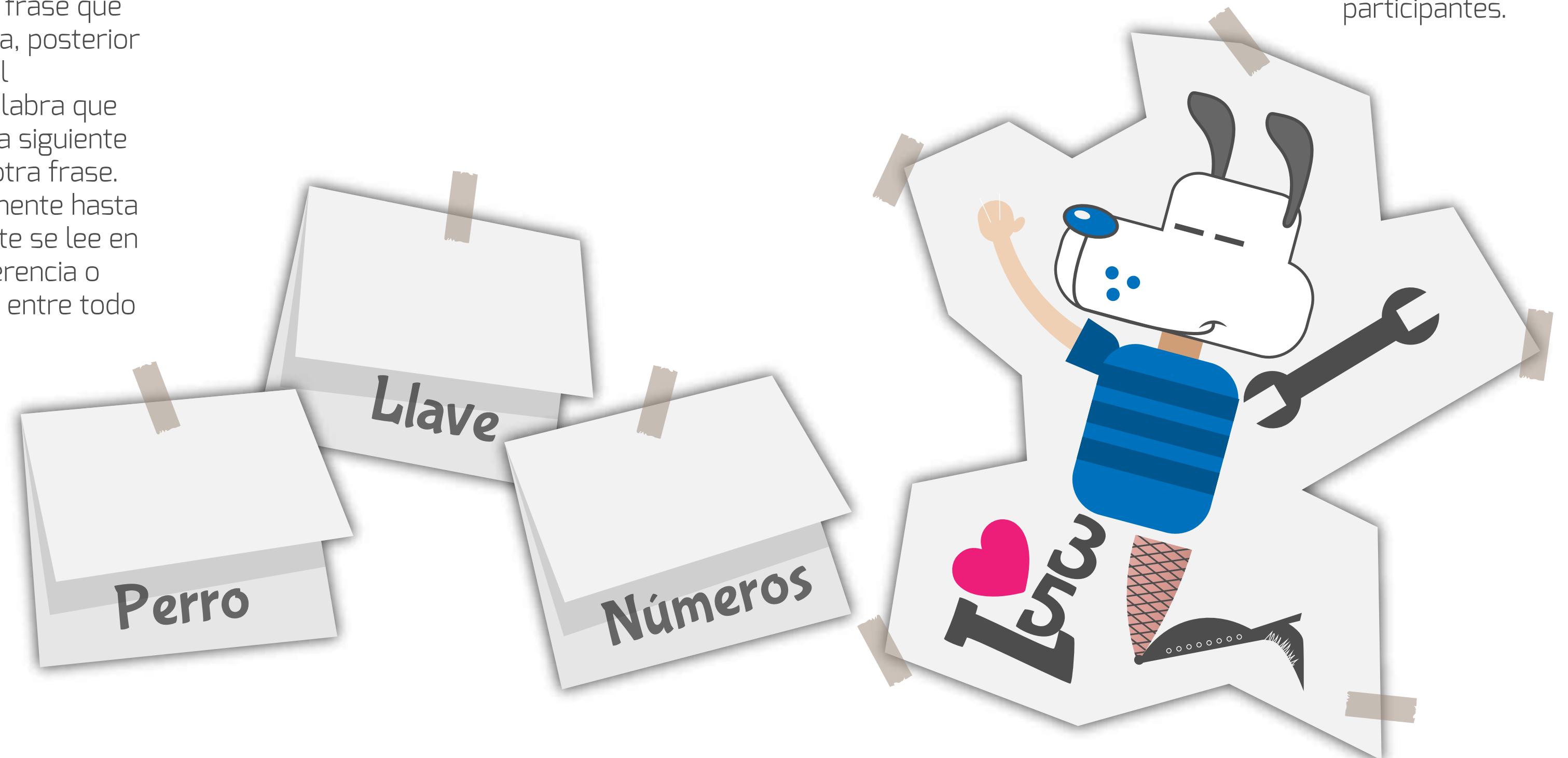
CADÁVER EXQUISITO

Los participantes se sientan en círculo. La actividad propuesta es realizar colectivamente un "cadáver exquisito" que consiste en construir una historia donde una persona inicia una frase que se le ocurra al inicio de la hoja, posterior a ello dobla la hoja dejando al descubierto sólo la última palabra que empleó, la cual dará pista a la siguiente persona para continuar con otra frase. La acción se repite sucesivamente hasta terminar el círculo. Finalmente se lee en voz alta para detallar la coherencia o locura de la historia obtenida entre todo el grupo.

Potenciar los procesos creativos en la producción escrita.

Hojas de papel, esferos, colores, lápices.

El tiempo estimado depende de la cantidad de participantes.

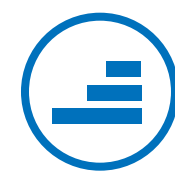


Prensa

Ejercicio 3 de 10



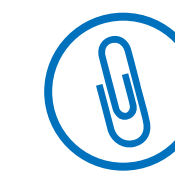
Nombre
del ejercicio



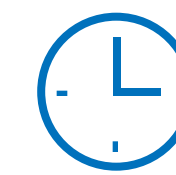
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

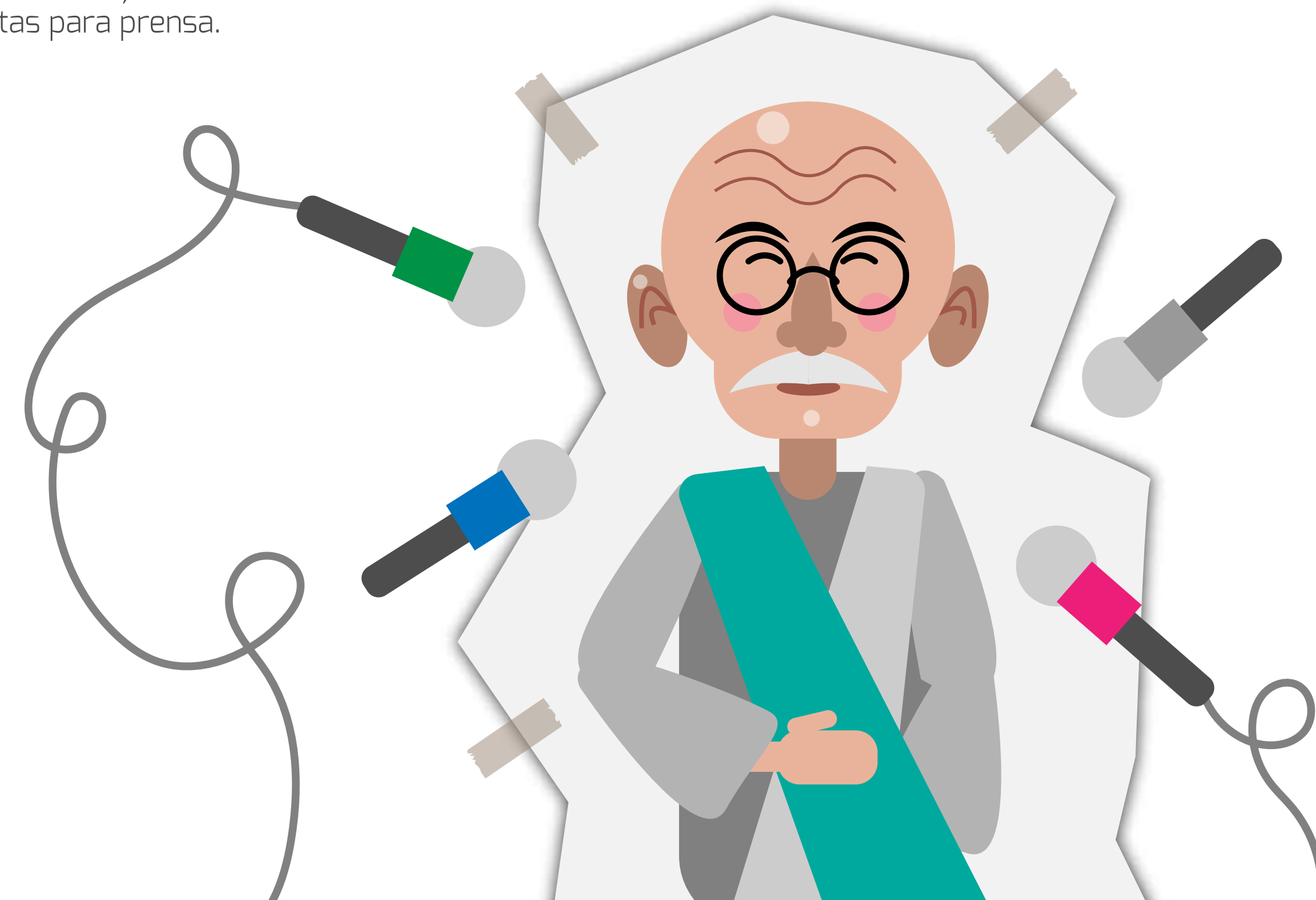
RUEDA DE PRENSA

Escoge 5 o 6 participantes, asigna a cada uno un personaje del ámbito social (un político, un deportista, un escritor, un artista, un científico) ellos tendrán que personificarlo investigando algo de su biografía. Pide a los demás estudiantes que redacten una serie de preguntas relacionadas con los personajes elegidos. Inicia la rueda de prensa y busca la participación y aporte de todos. Pide a los entrevistadores que graben audio, video o fotografía y escriban un artículo sobre dicha rueda de prensa con el personaje que más llamó su atención.

Reconocer la importancia del cuerpo y la imaginación para el manejo de roles, personificación y la creación de preguntas para prensa.

Espacio amplio, grabadoras de audio, cámaras fotográficas y/o de video.

2 Horas

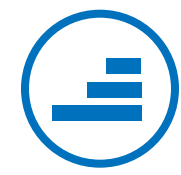


Prensa

Ejercicio 4 de 10



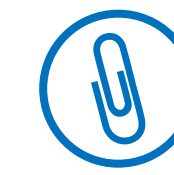
Nombre
del ejercicio



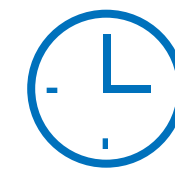
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

BINOMIO FANTÁSTICO

Prensa

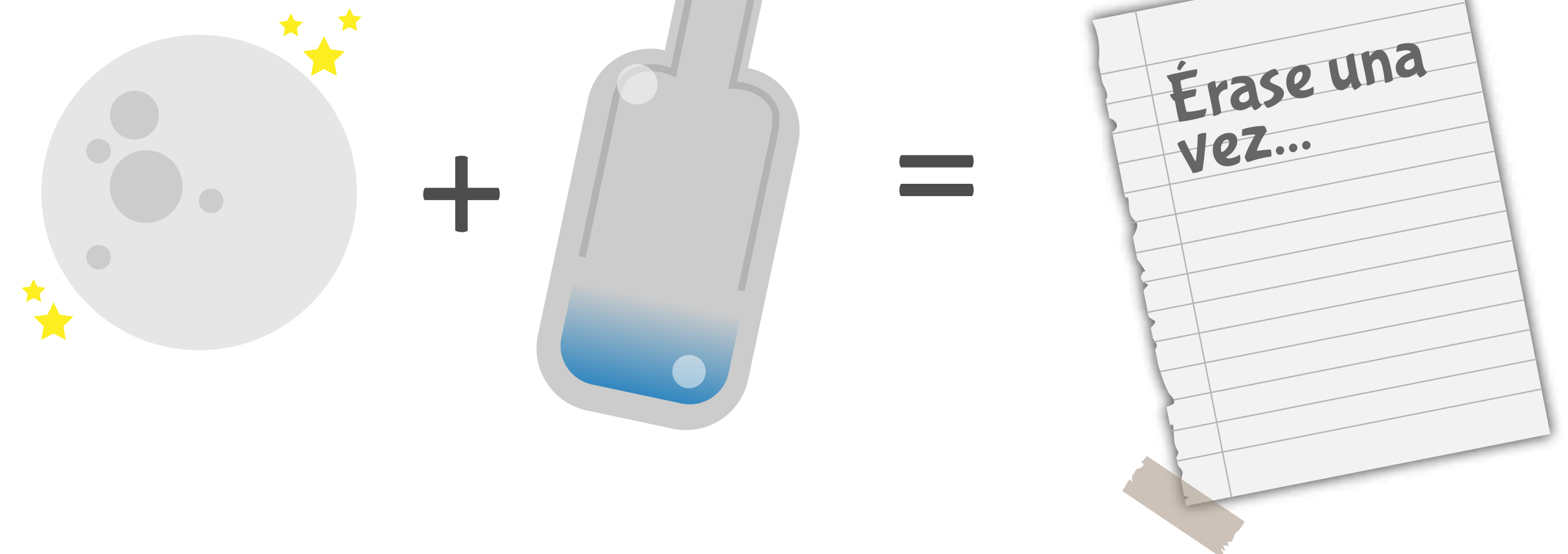
Ejercicio 5 de 10

La actividad puede ser trabajada individual o grupalmente. Consiste en dar a los participantes dos palabras que no tengan ninguna relación entre sí y crear una historia a partir de las mismas. En el proceso de escritura creativa los chicos tienen la oportunidad de construir un inicio, un nudo y un desenlace con situaciones y personajes fantásticos, sin perder de vista las dos palabras claves. Una buena manera de construir un binomio fantástico es al azar. Por ejemplo se puede pedir a dos participantes que cada uno escriba una palabra en un papel, o poner el dedo sin mirar en una revista y construir el binomio con las parejas que salgan. Una vez que ya se ha elegido el binomio, por ejemplo luna-botella, se pide a los participantes generar ideas en torno a esas dos palabras y entre todos se va construyendo una historia, que dado el extrañamiento y la asociación de palabras resulta fascinante y distinta.

Estimular la imaginación como un elemento fundamental para desarrollar procesos de lectura y escritura.

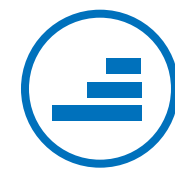
Hojas de papel,
esferos, colores,
lápices.

1 Hora





Nombre
del ejercicio



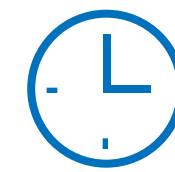
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

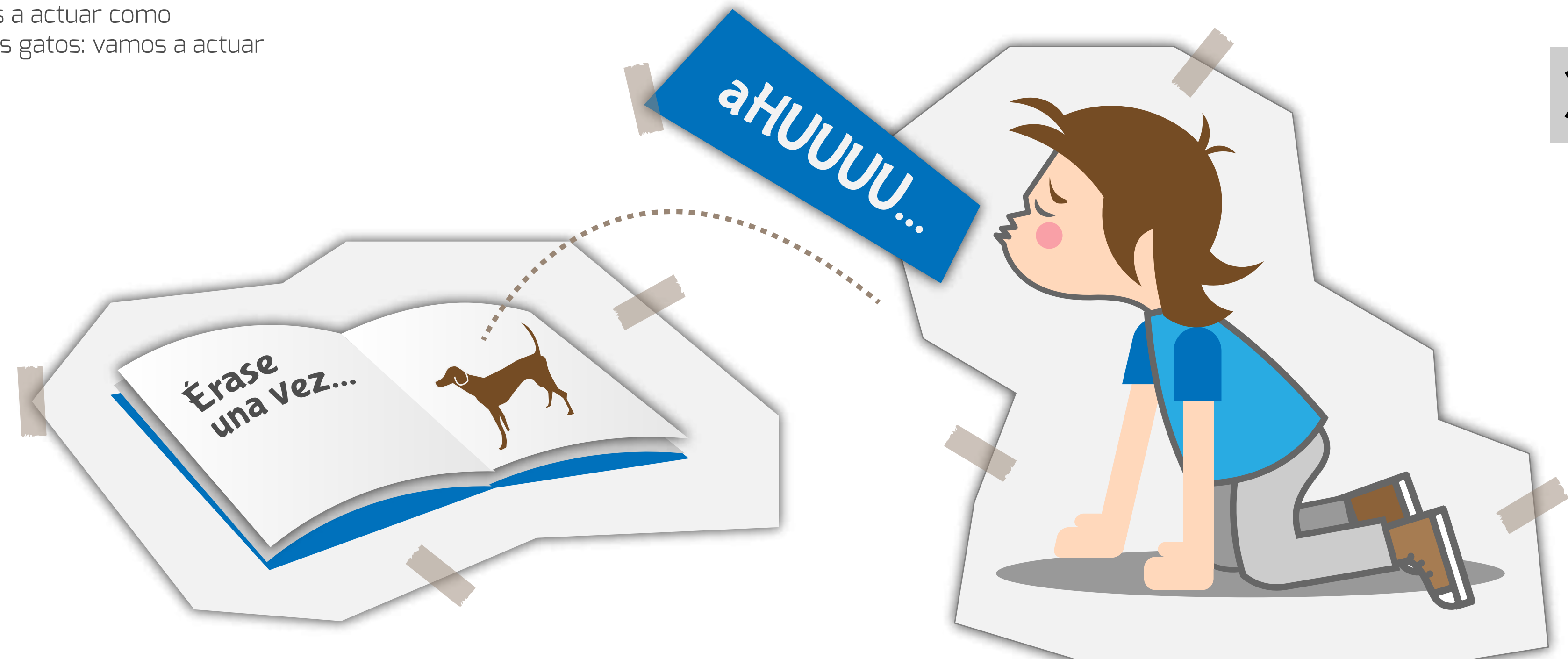
CONSTRUYENDO HISTORIAS COLECTIVAS

Creación colectiva: Se va a presentar un libro infantil donde los estudiantes antes de conocer la historia, la van a ir creando a medida que vamos avanzando con las imágenes del libro, a su vez vamos a jugar a imitar los personajes. Ej: si vemos un perrito vamos a actuar como perritos, si vemos gatos: vamos a actuar como gatos.

Construir colectivamente historias a partir de la interpretación de imágenes que permitan desarrollar el gusto por la lectura la creatividad y la imaginación.

Libros infantiles, hojas de papel, esferos, colores, marcadores.

40 Minutos

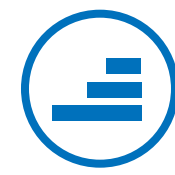


Prensa

Ejercicio 6 de 10



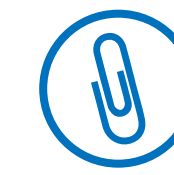
Nombre
del ejercicio



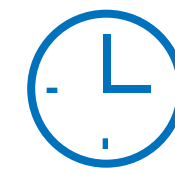
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

CREANDO MI PERSONAJE

Pregúntale a los participantes que si pudieran ser un animal ¿cuál sería?. El personaje que escojan lo van a dibujar en una bolsa de papel y en una hoja aparte escribir una posible historia de ese personaje. Presentación de la creación Individual. Cuando terminen algunos estudiantes pasarán al centro y nos van a contar la historia que crearon. Una vez finalizado el ejercicio lo vamos a pegar en una pared.

Estimular la creatividad a partir de elementos de la naturaleza donde se haga uso de la personificación como elemento narrativo.

Hojas de papel, esferos, colores, marcadores., tijeras, bolsas, pegante

40 Minutos

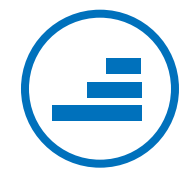


Prensa

Ejercicio 7 de 10



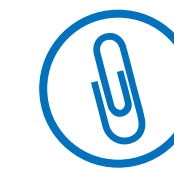
Nombre
del ejercicio



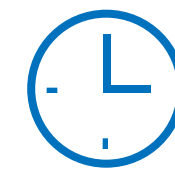
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

CREACIÓN DE PERSONAJES FANTÁSTICOS

En una bolsa van a estar escritos nombres de animales de diferente clase, no pueden estar repetidos. Por grupos de 3 personas van a sacar dos papelitos con dos animales diferentes y van a crear un animal fantástico. A partir del personaje deberán crear una historia y representarla tanto gráfica como textualmente.

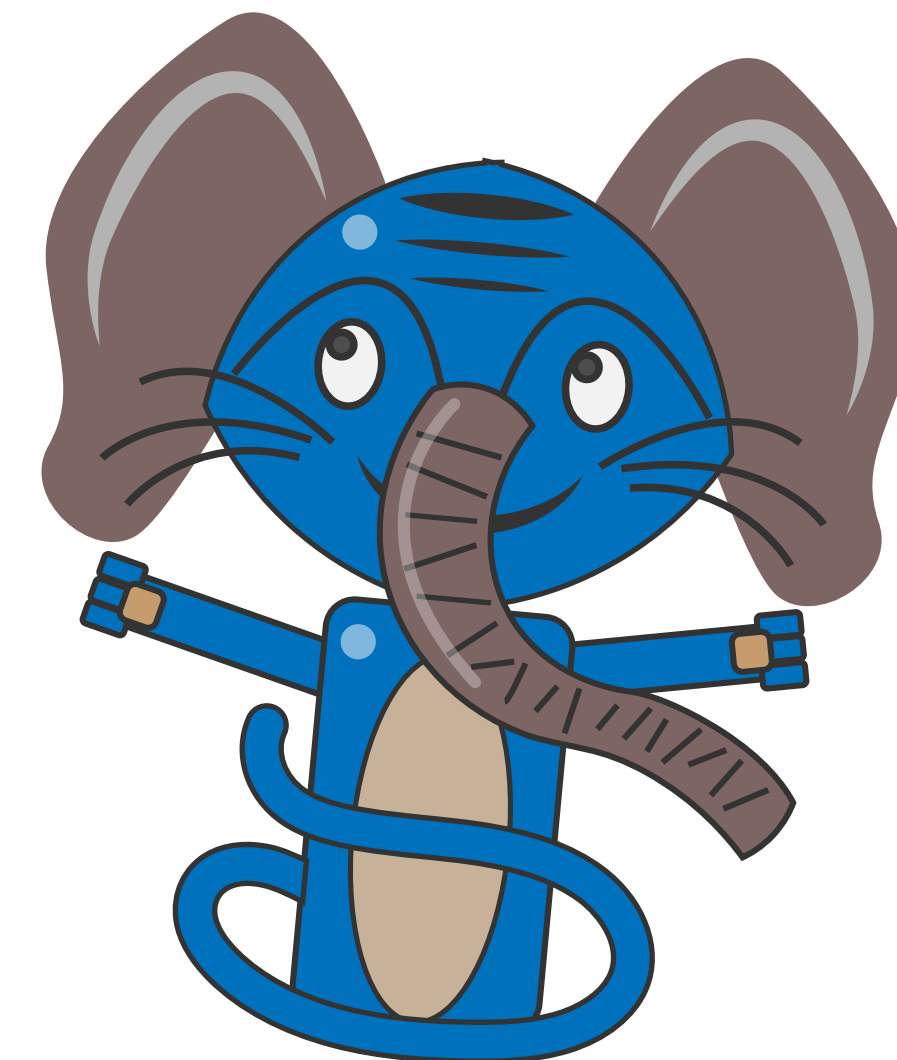
Fomentar la imaginación a partir de la creación de personajes míticos.

Bolsas, papelitos con nombres de animales, hojas, cartulina, revistas, tijeras.

40 Minutos



=

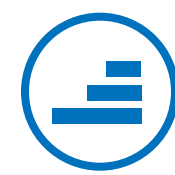


Prensa

Ejercicio 8 de 10



Nombre
del ejercicio



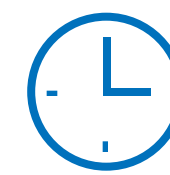
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

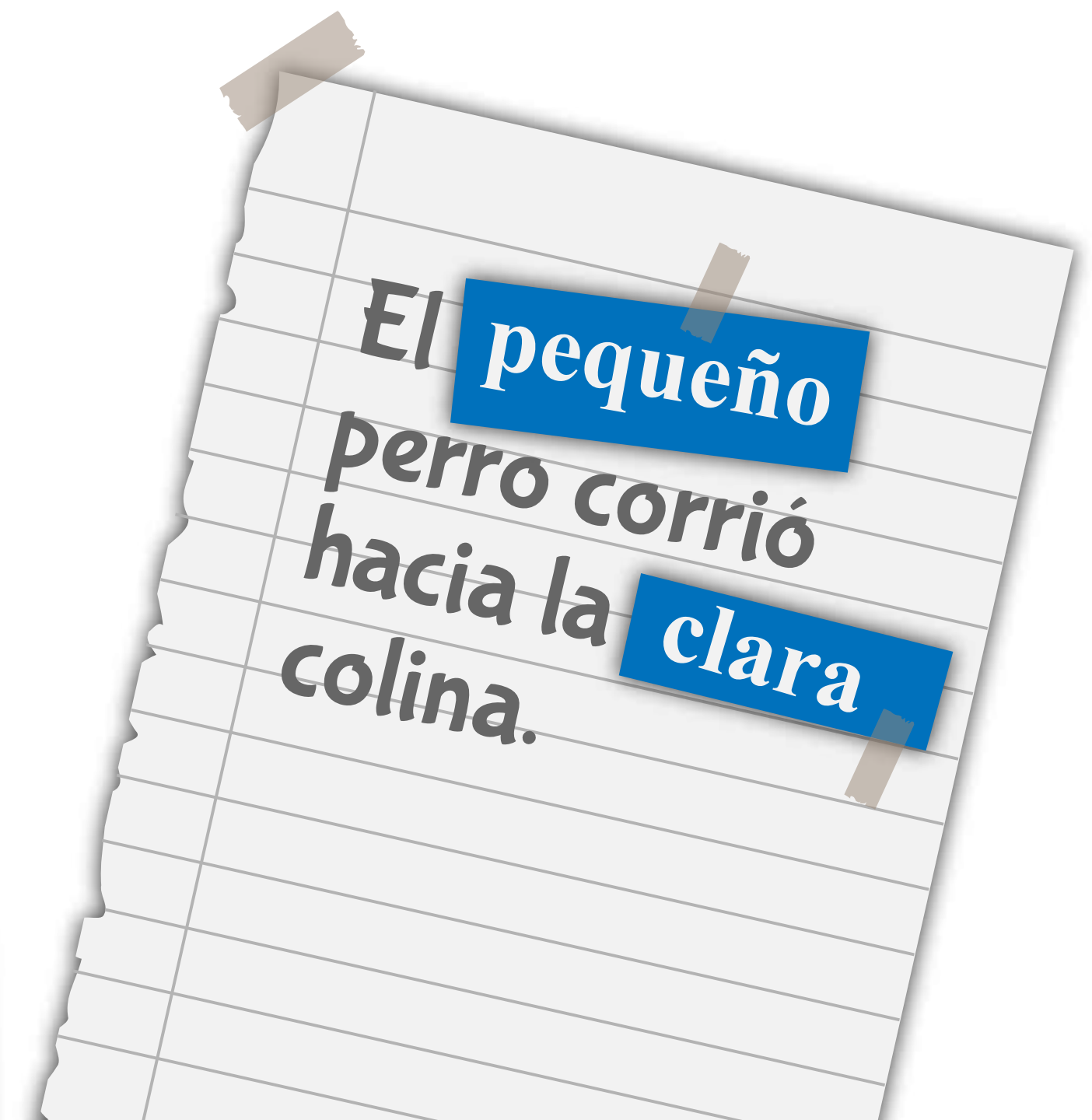
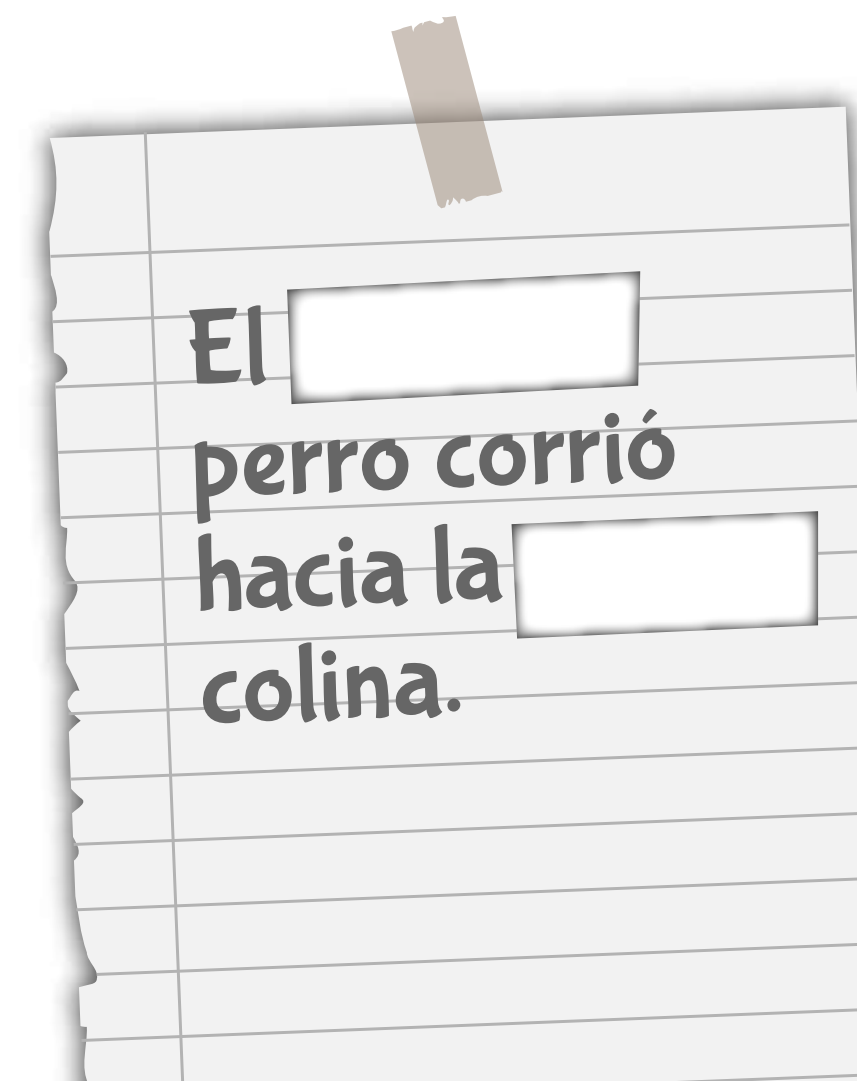
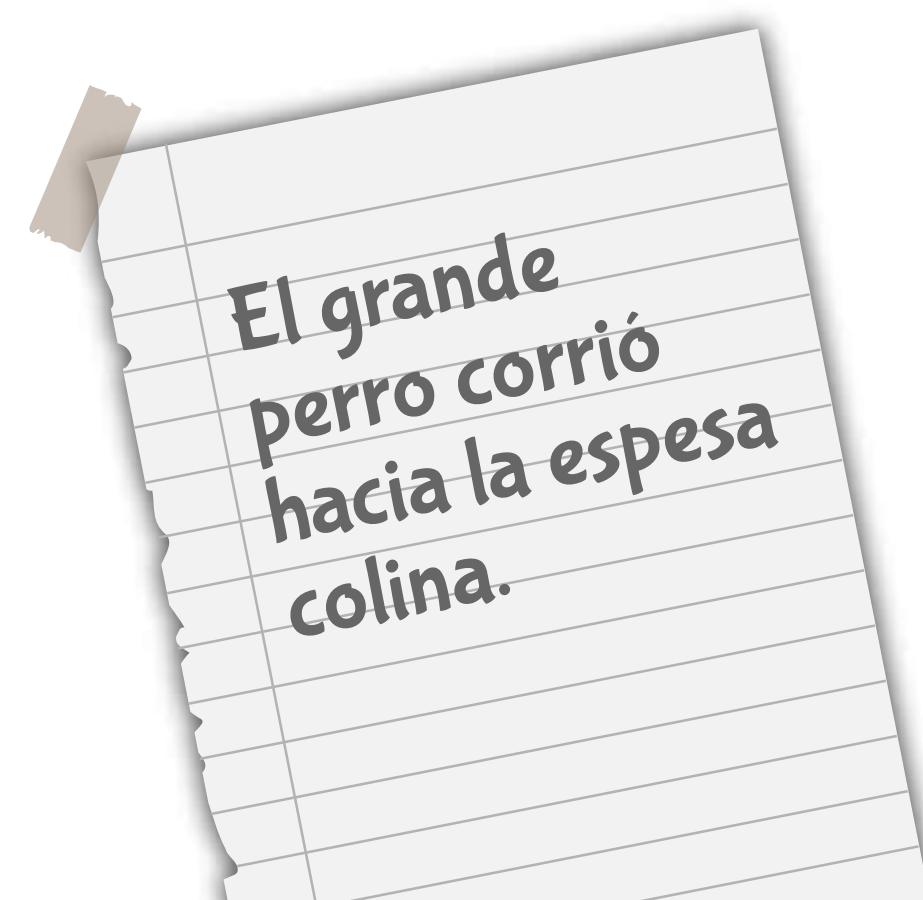
ANTÓNIMOS

Escoge una noticia que te interese y tómale una foto. Identifica todos los adjetivos en la noticia. Córtalos dejando un hueco en el papel. Busca en el diccionario los antónimos de cada adjetivo que encontró. Escribe cada antónimo en un pedazo de papel que quepa en los vacíos que dejó. Finalmente, lee tu noticia en voz alta.

Activar el pensamiento creativo y reconocer la importancia de la forma como se construyen las noticias.

Un periódico, Bisturí, Diccionario de sinónimos - antónimos, Pegante, Lápiz y Papel

40 Minutos

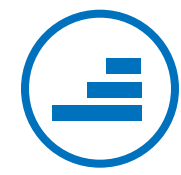


Prensa

Ejercicio 9 de 10



Nombre
del ejercicio



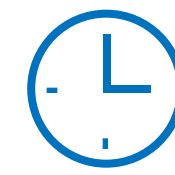
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

LOS CUENTOS AL REVÉS

Partiendo de un cuento clásico, se propone a los participantes darles un giro, invertirlos y cambiar la historia tal y como se conoce. Por ejemplo: Caperucita verde, va en helicóptero a recoger frutos al bosque. ¿Cómo sigue la historia? ¿Qué pasa después?

Estimular la curiosidad y puntos de vista divergentes sobre múltiples miradas de una historia mil veces contada.

Lápiz, papel,
marcadores.

40 Minutos

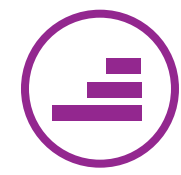


Prensa

Ejercicio 10 de 10



Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

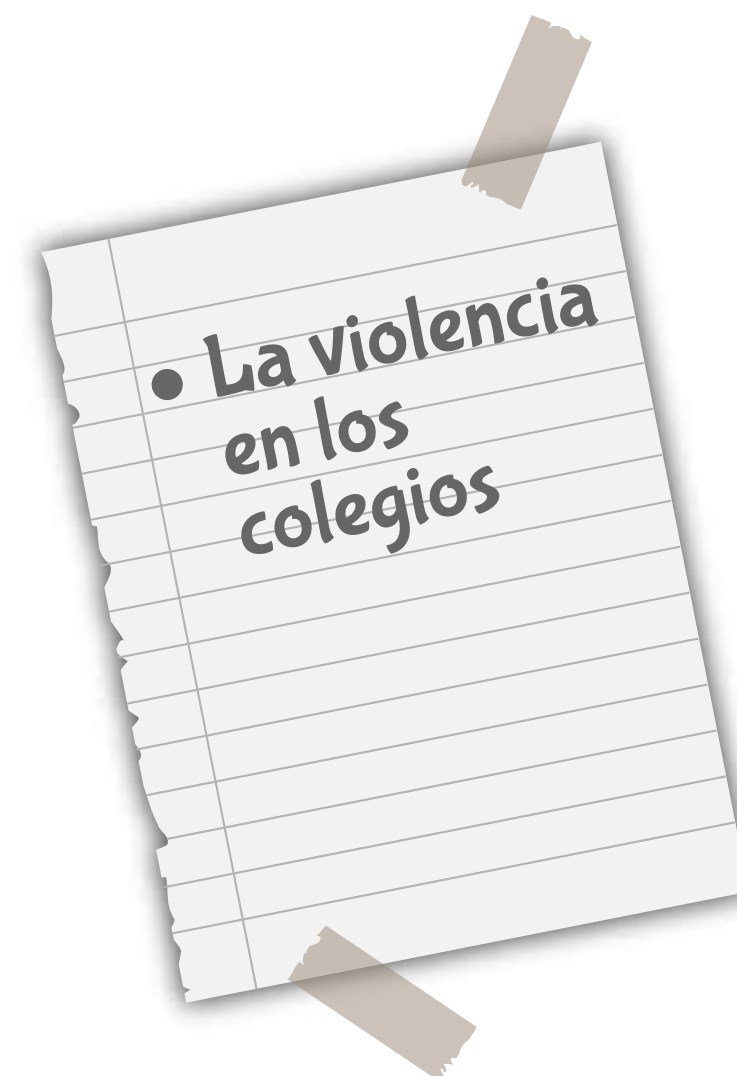
APUESTAS COMUNES

Los y las participantes deberán escribir cuáles son los hechos sobre los cuales quieren contar una historia. Pégalos en la pared y entre todos se agrupan los temas más generales, identificando las preocupaciones generalizadas que están detrás de las historias particulares ("a un compañero lo golpean"-la violencia en los colegios). Luego se agrupan y escogen uno de los temas que están en la lista que se hizo anteriormente, para grabar una secuencia de acciones que hablen del tema.

Reconocer en el lenguaje audiovisual una estructura narrativa a partir de intereses comunes.

Hojas de papel, cinta,
lapices, marcadores

1 Hora



=



Video

Ejercicio 1 de 10

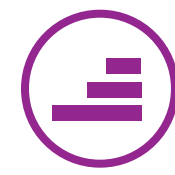


Nombre
del ejercicio

PLANOS Y
COMPOSICIÓN
DE LA
IMAGEN

Video

Ejercicio 2 de 10



Metodología
y/o Actividad

Con la ayuda de una cámara de video y un proyector o televisor, proyectar en vivo y preguntarles ¿Cómo creen que es un plano general? La persona que responde tiene que manejar la cámara y dar a entender lo que para él o ella es un plano general y así sucesivamente, quien dirige la actividad irá aclarando en simultáneo estos aspectos.



Finalidad
del ejercicio

Reconocer en la composición de la imagen los diferentes planos y movimientos de cámara: Paneos, Travel & zoom y posición de la cámara.



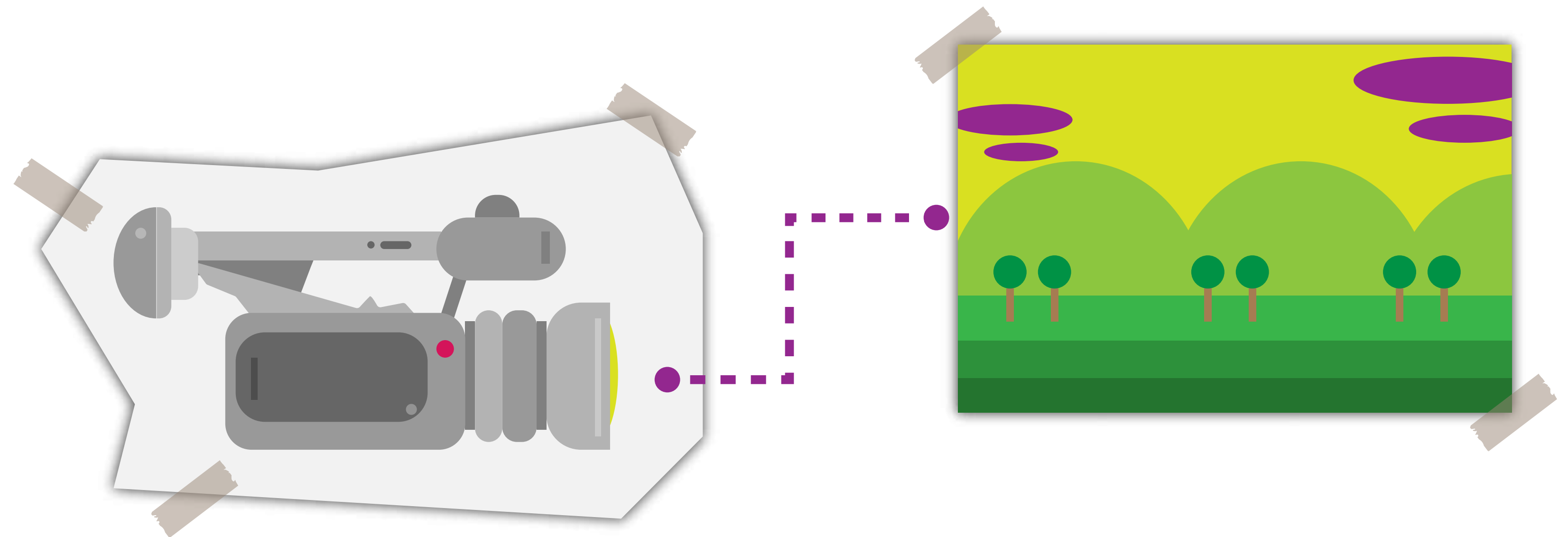
Materiales

Cámaras de video,
Proyector
VideoBeam o
Televisor, cable de
conexión para la
cámara con el
Televisor.



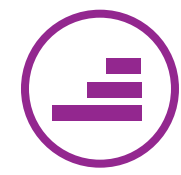
Tiempo

40 Minutos





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

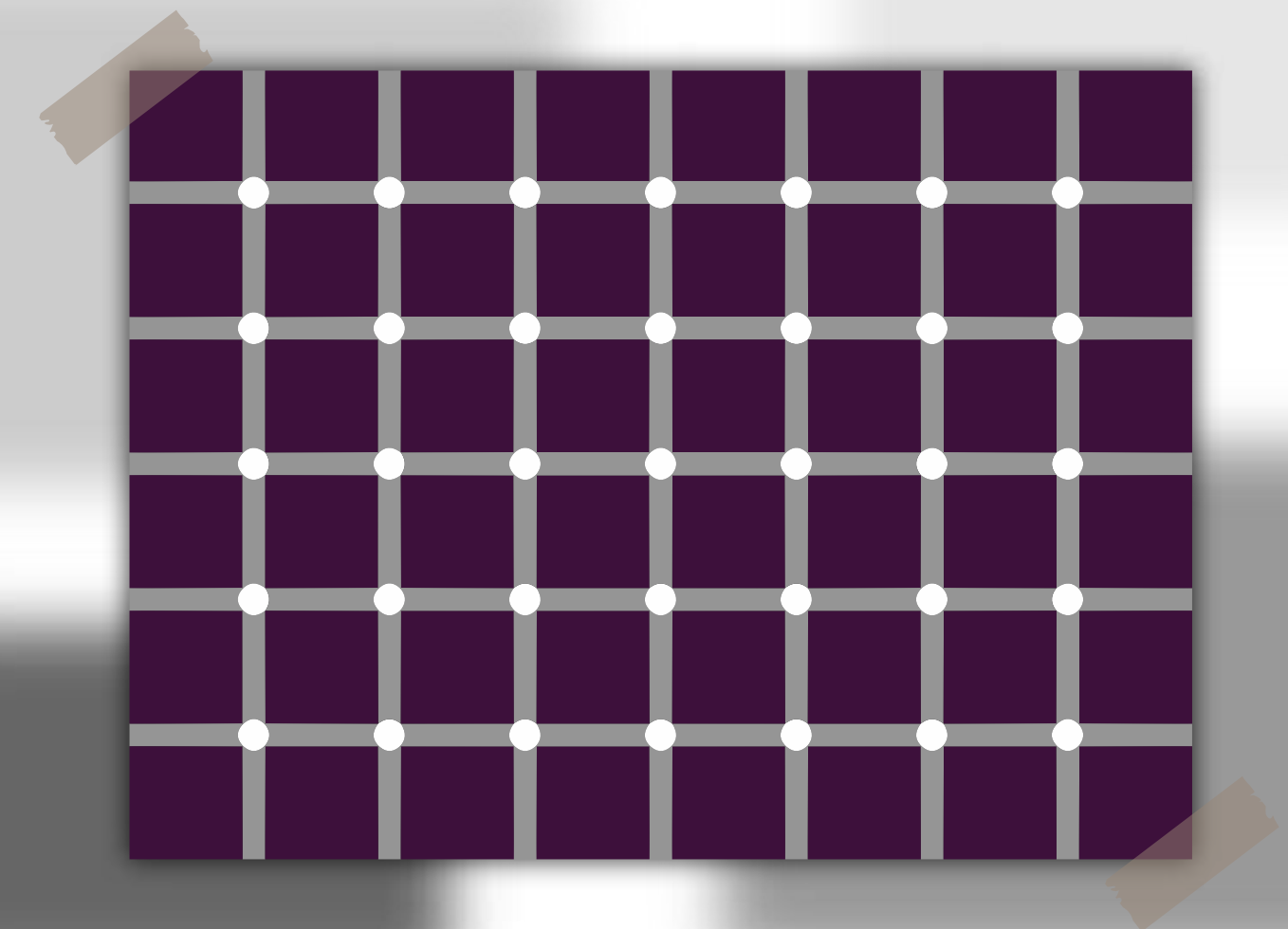
ILUSIONES ÓPTICAS

Se proyectan en Video Beam, una selección de mínimo cinco imágenes de ilusiones ópticas, donde se mezclan grados de dificultad en cuanto a la percepción visual y los temas que refleja la imagen. Durante la presentación de cada imagen se realiza un diálogo colectivo para encontrar de manera conjunta, las diversas manera de percibir la realidad.

Reconocer la vista como dispositivo fundamental de la sensibilidad y la percepción, para aprender a mirar.

Proyector Video Beam
o Televisor

30 Minutos

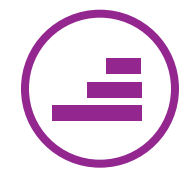


Video

Ejercicio 3 de 10



Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

CINE FORO

Exhibición de un film:

1. Presentación de la película y su director.
2. Exhibición de la película.
3. Foro: Diálogo colectivo donde se aprecian y se analizan los aspectos fundamentales de la obra, en relación con las emociones y sensaciones que ha dejado en el público.

Aportar elementos para la interpretación del lenguaje audiovisual en su forma y contenido, para develar los sentidos profundos que propone cada film, así como llegar a las sensaciones profundas del espectador.

Video Beam, PC, auditorio,
aula múltiple, sonido.

3 Horas

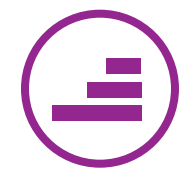
Video

Ejercicio 4 de 10





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

CREACIÓN DE UNA HISTORIA EN COLECTIVO

Video

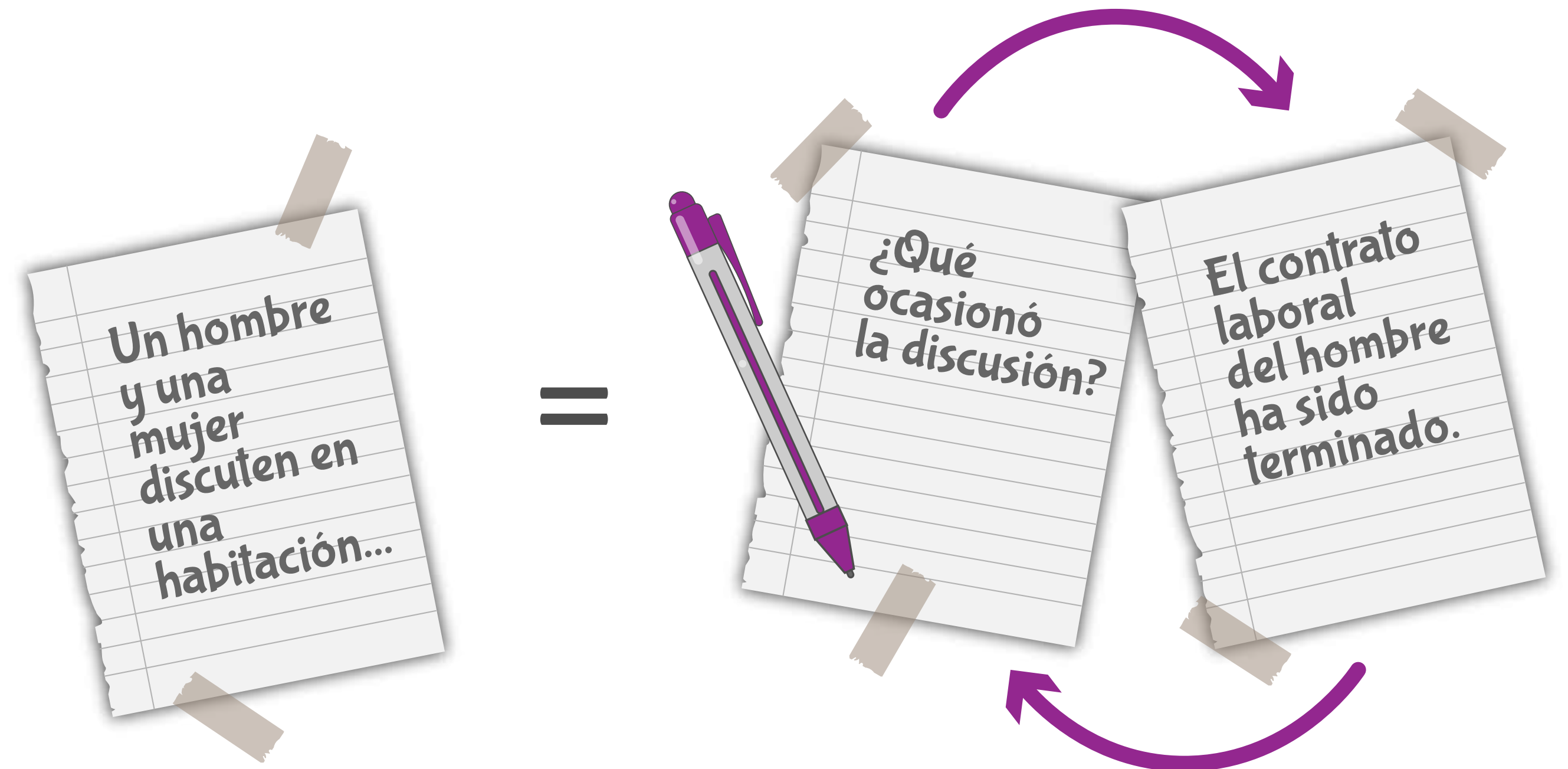
Ejercicio 5 de 10

El grupo propone en una frase dos temas de interés o una acción. Por ejemplo: "Un hombre y una mujer discuten en una habitación". Todo el grupo se organiza en círculo y de derecha a izquierda hace preguntas y respuestas hacia el futuro de esta historia. En el sentido contrario realizan preguntas y respuestas sobre el pasado de la historia. Al mismo tiempo van tomando nota de la historia que están construyendo.

Reconocer los elementos narrativos claves para contar una Historia y su implicación colectiva en la creación del relato.

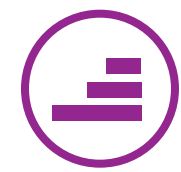
Hojas de papel, cinta,
lapices, marcadores

2 Horas





Nombre del ejercicio



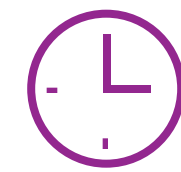
Metodología y/o Actividad



Finalidad del ejercicio



Materiales



Tiempo

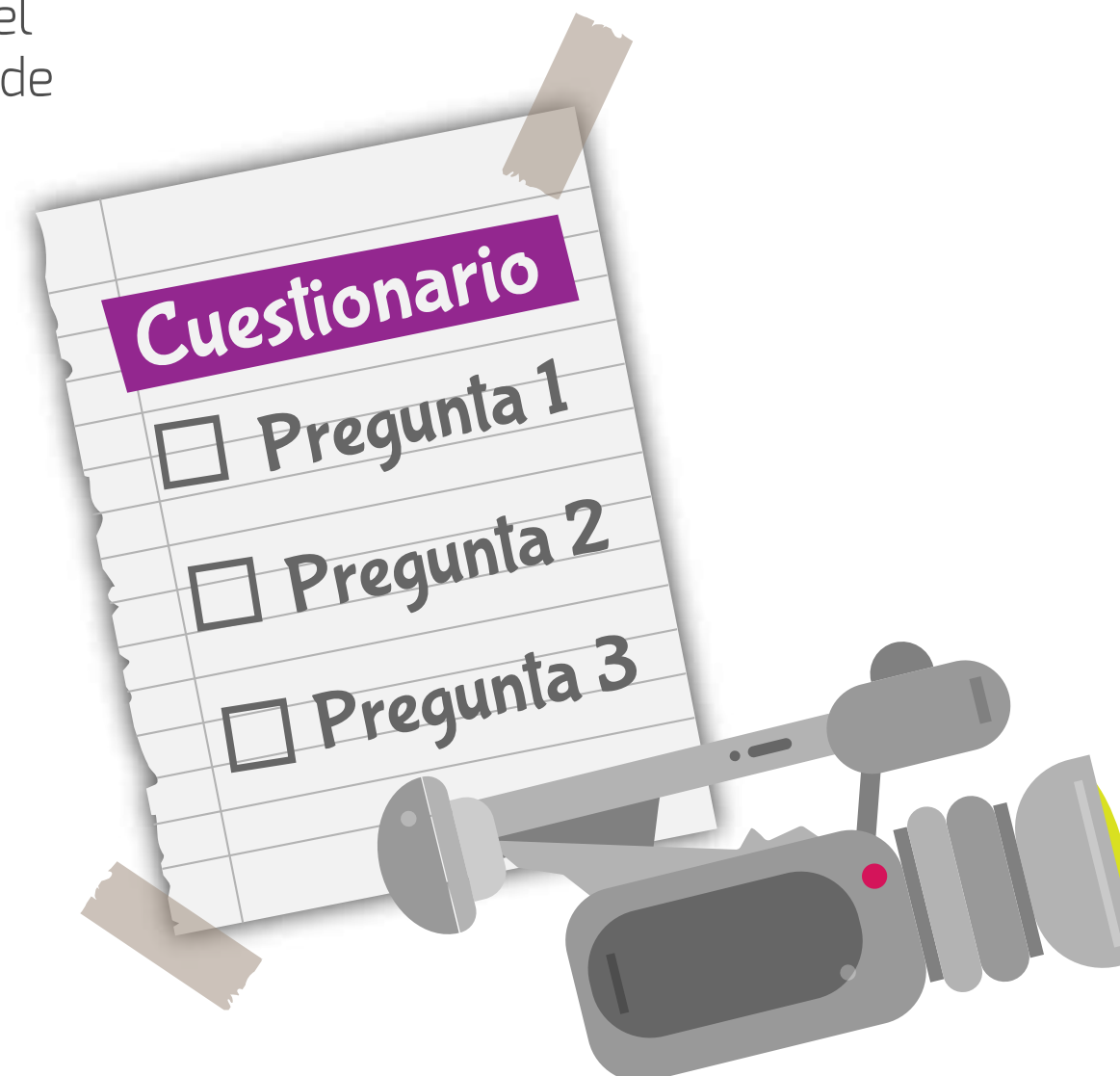
PREGUNTA, INTERROGACIÓN O CUESTIONAMIENTO, ESA ES LA CUESTIÓN

Realizar una entrevista de corta duración en cámara a un compañero de la clase . El grupo decide dónde y cómo realizar la entrevista. Deben preparar el cuestionario de preguntas, calcular el tiempo, y encontrar la manera de manejar la conversación. En cámara solo se registra al personaje. Luego de hacer la entrevista, se presentan en el aula a todo el grupo y se analizan los aspectos fundamentales de una conversación, el tratamiento de un personaje y el uso de la planimetría de la imagen.

Reconocer la pregunta, el interrogante y el cuestionamiento como elementos fundamentales para crear un relato.

Proyector Video Beam o Televisor, Cámara de video, sonido

4 Horas



Video

Ejercicio 6 de 10

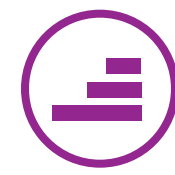


Nombre del ejercicio

NARRAMOS CON OBJETOS EL MUNDO

Video

Ejercicio 7 de 10



Metodología y/o Actividad

Los estudiantes se organizan en grupos, eligen un tema y crean un conflicto que debe ser narrado con espacios, lugares, objetos, ruidos y sonidos en vídeo. Una duración máxima de cinco minutos. La actividad se realiza fuera del aula. Al regreso todo los grupos presentan sus piezas de vídeo. Realiza un foro donde en diálogo colectivo se retroalimenta la experiencia.



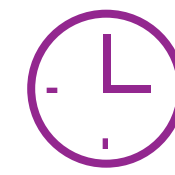
Finalidad del ejercicio

Experimentar diversas formas de narrar y de decir a partir de la significación y el sentido. Desarrollar Técnicas y principios de la narración del espacio y el tiempo.



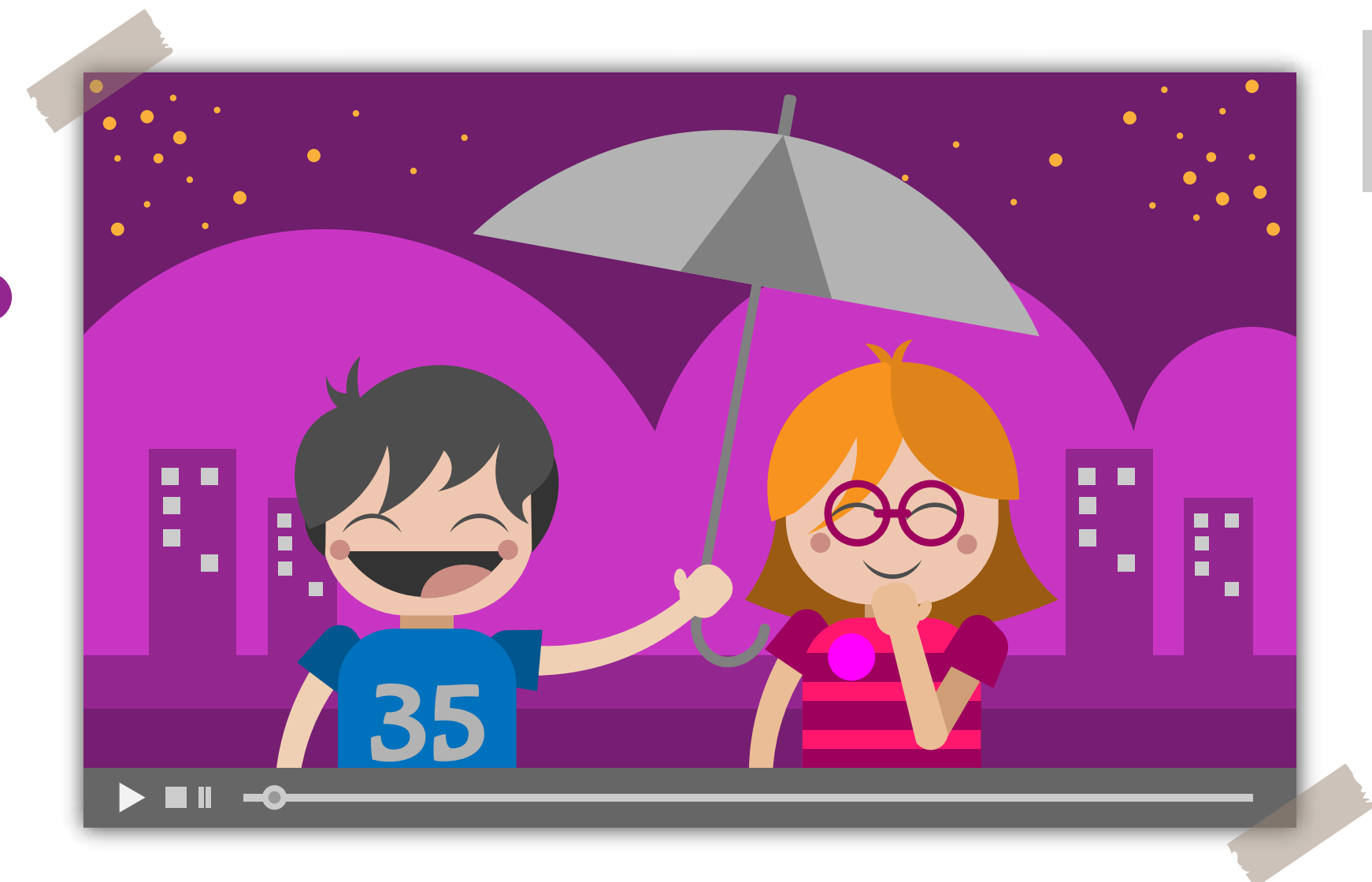
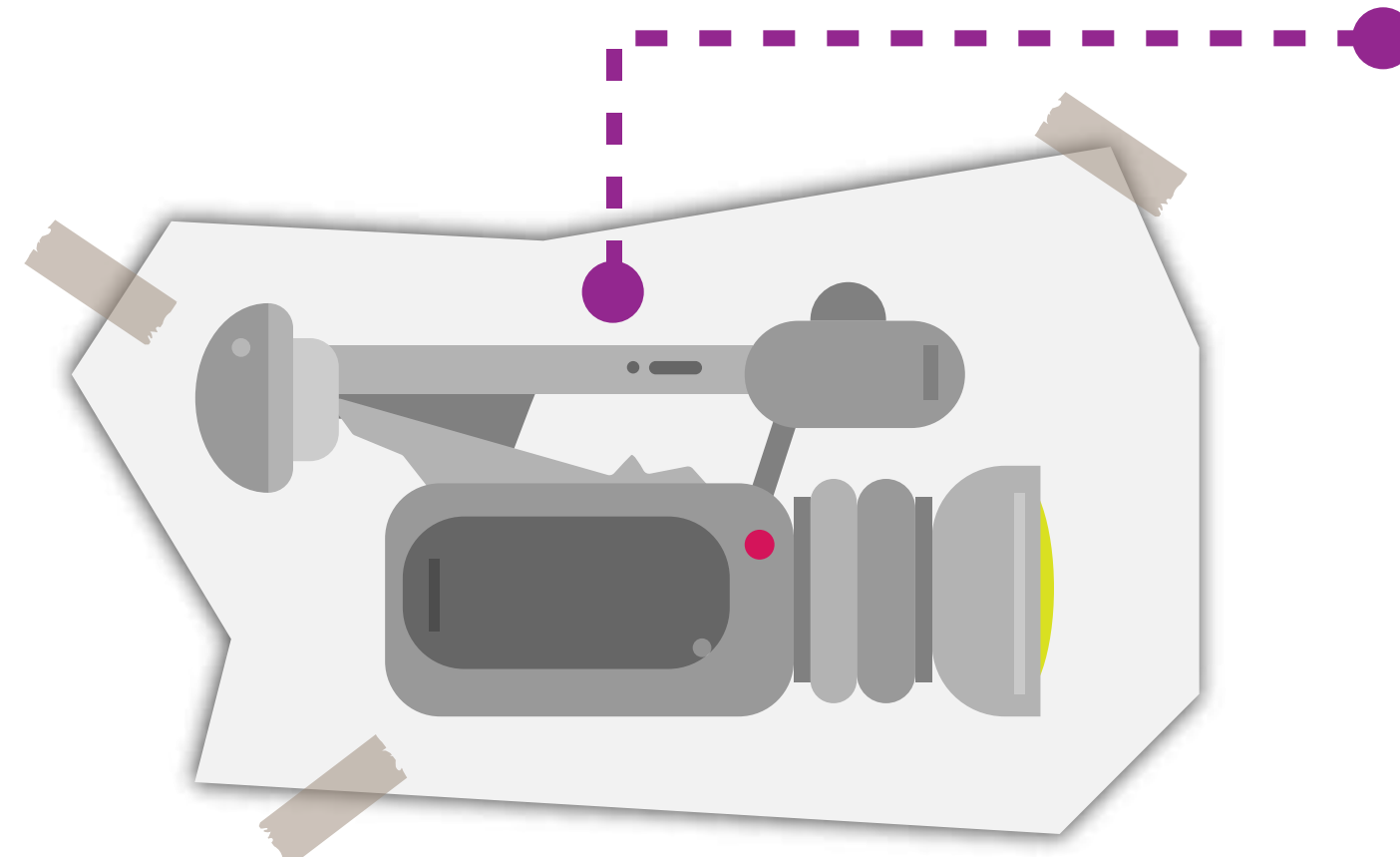
Materiales

Proyector Video Beam o Televisor, Cámara de video, sonido, microfono



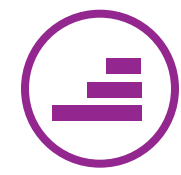
Tiempo

3 Horas





Nombre del ejercicio



Metodología y/o Actividad



Finalidad del ejercicio



Materiales



Tiempo

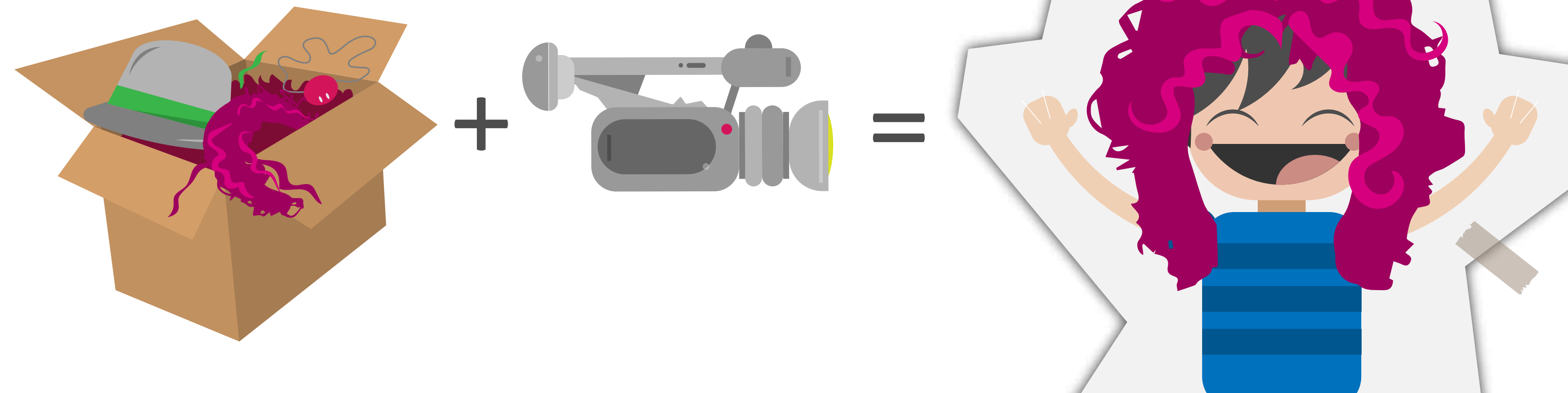
FORMATOS CORTOS

Llevar en una caja elementos (pelucas, narices, sombreros, etc), como detonantes creativos. Se divide al grupo en equipos, y a cada equipo se le pide que escoja uno de los objetos. Una vez elegido se les pide que graben frente a la cámara la historia de ese objeto, sin que tengan tiempo para pensar, es lo que se les ocurra en el momento. Si se quiere ampliar el ejercicio se puede trabajar con esos mismos detonantes y pedir a los participantes que desarrollen una historia en un formato corto. Film Minuto, Spot, Video clip.

Activar la creatividad, la improvisación y el conocimiento de formatos audiovisuales cortos.

Pelucas, narices, sombreros, disfraces, instrumentos musicales, etc. Cámara de video, trípode, proyector o televisor

3 horas

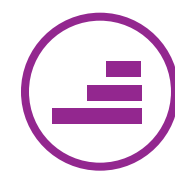


Video

Ejercicio 8 de 10



Nombre
del ejercicio



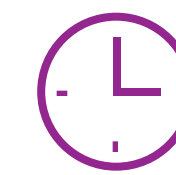
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

ZAPPING

El zapping es la acción de cambiar de canal, sin detenerse, ni fijar la atención en ningún programa en específico. Quizás más conocido como el acto de "canalear". La intención de este ejercicio es proponer a los participantes que representen pequeños fragmentos televisivos, que hagan la parodia de un comercial, de un reality, un noticiero, un dramatizado, etc. El ideal es que la grabación se haga en un salón con "croma", para luego poder montar los fondos de los escenarios en edición. Y así crear un video a partir de la idea del ZAPPING.

Impulsar una reflexión sobre nuestros hábitos televisivos, con la intención de desarrollar capacidades creativas y corporales con los participantes.

Pelucas, narices, sombreros, disfraces, instrumentos musicales, etc. Cámara de video, trípode, proyector o televisor.

4 horas

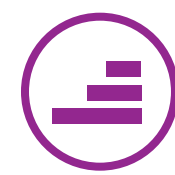
Video

Ejercicio 9 de 10





Nombre del ejercicio



Metodología y/o Actividad



Finalidad del ejercicio



Materiales



Tiempo

MI BANDA SONORA

Se muestran escenas de películas a los participantes donde la música es un factor relevante y le da una intención narrativa específica a la historia. Luego se les pide que escojan una de esas escenas, la que más llamó su atención y que le pongan una música totalmente diferente y la editen con esa música. Al finalizar, la música le habrá dado otro tono distinto a la escena y se tendrá una historia totalmente distinta.

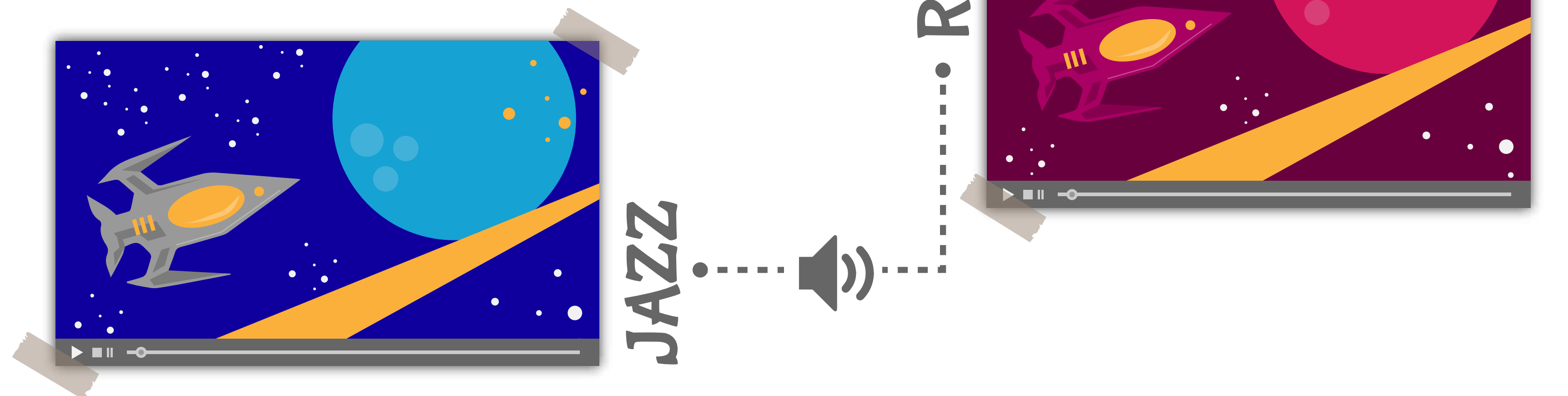
Evidenciar la importancia y escogencia de la música y el sonido en la construcción de historias, en función de su intencionalidad comunicativa y el impacto que se quiera generar en el espectador.

Televisor, videos musicales, música, computador, software de edición

4 Horas

Video

Ejercicio 10 de 10





Nombre
del ejercicio

FIGURAS
GEOMÉTRICAS
QUE NOS
HABLEN DEL
MUNDO

Fotografía

Ejercicio 1 de 10



Metodología
y/o Actividad

En exteriores, pide a los participantes que formen un círculo, todos deberán quedar mirando al exterior del círculo. Tendrán 5 minutos para observar el ambiente y encontrar: un círculo, un cuadrado y un triángulo. Mientras transcurren los cinco minutos, quien dirige la actividad, realizará preguntas orientadoras como: ¿Qué estoy fotografiando? ¿Desde qué perspectiva debo hacerlo? ¿Cómo debo componer el encuadre? ¿Hay algo adicional que deba traer a la escena que me ayude en la composición? ¿Cómo puedo comunicar la emoción que siento o que quiero sentir? ¿Te imaginas la fotografía ya tomada?. Pasados los 5 minutos el participante que ya tenga identificados los elementos saldrá a realizar la toma. Según el resultado se aumentará la dificultad del ejercicio aumentando la cantidad de figuras.



Finalidad
del ejercicio

Aprender a observar, planificar y componer la imagen antes de su captura.



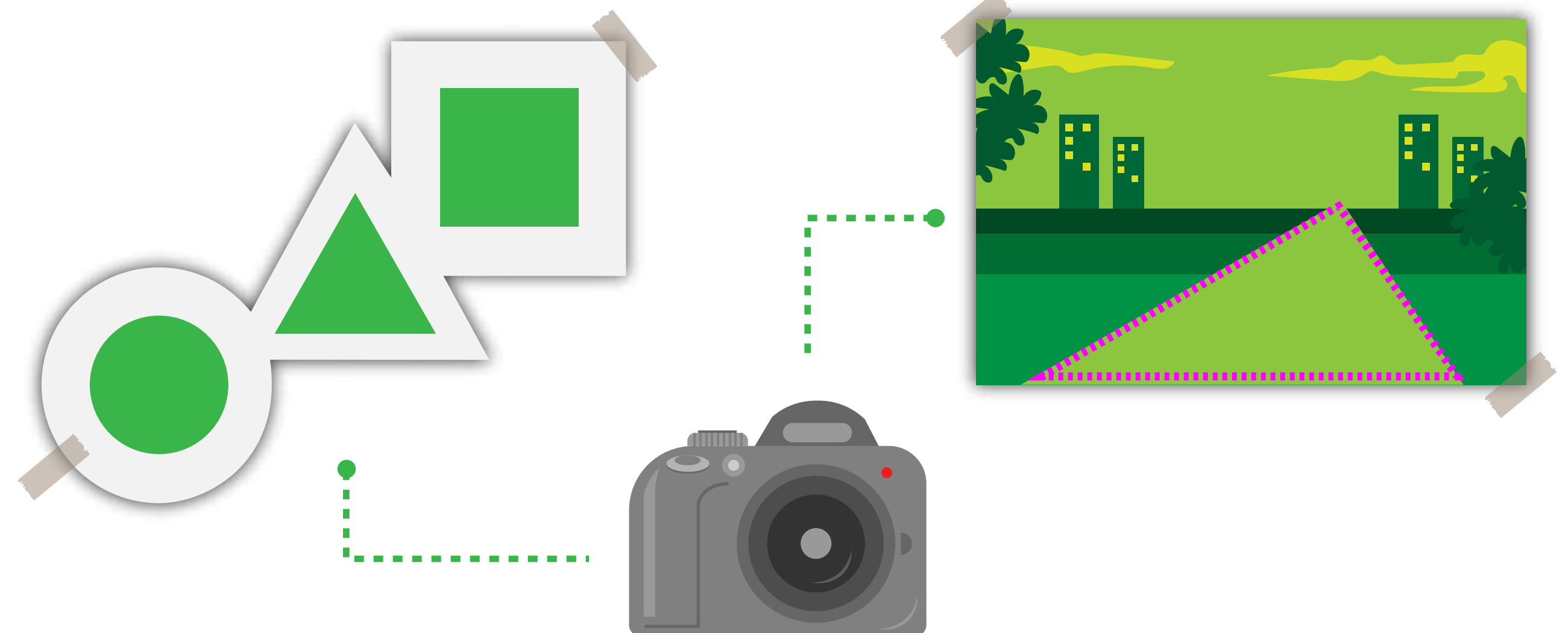
Materiales

Cámaras Digitales
Compactas o Reflex,
proyector o televisor.



Tiempo

1 Hora





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

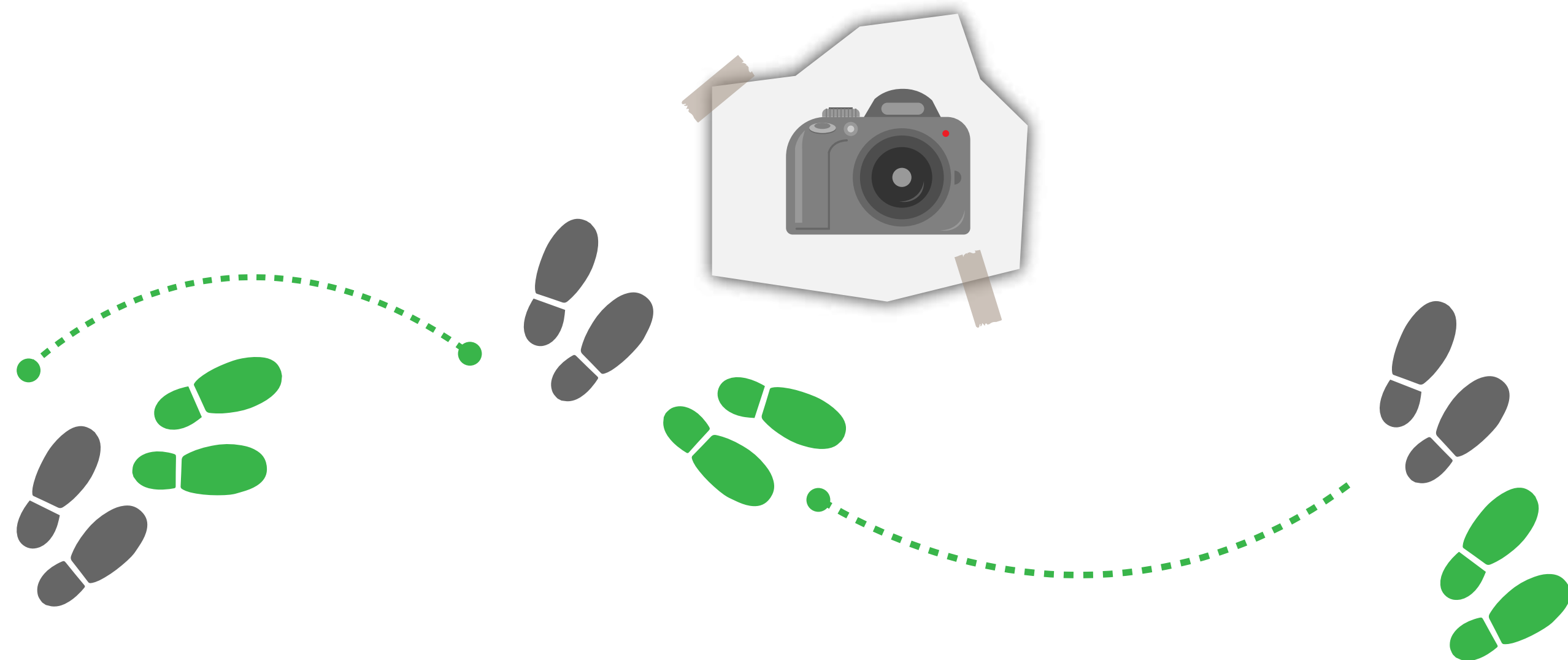
OBSERVANDO EL CONTEXTO

Por parejas, saldrán a caminar y uno de los participantes decidirá en qué momento su compañero deberá detenerse y realizar una toma, buscando encontrar un objetivo de comunicación. Se turnarán la cámara sucesivamente hasta lograr un máximo de 5 tomas por participante.

Reconocer la importancia de la composición de la imagen como un hecho comunicativo

Cámaras Digitales
Compactas o
Reflex

30 Minutos



Fotografía

Ejercicio 2 de 10



Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

RETRATANDO REALIDADES

Fotografía

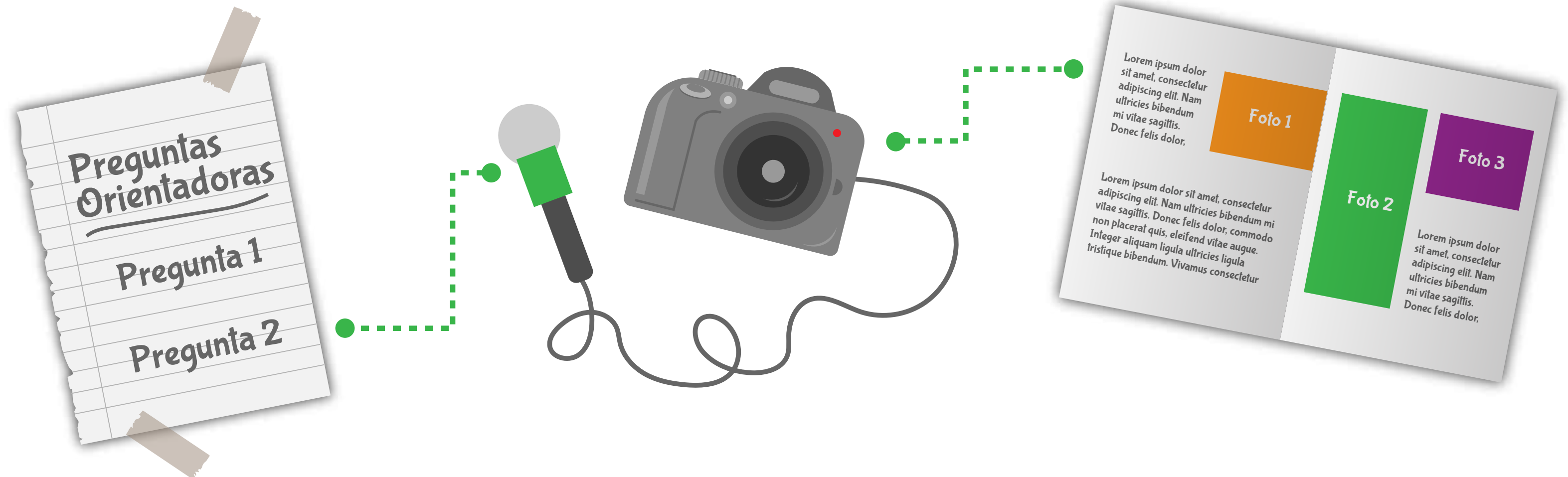
Ejercicio 3 de 10

Redactar una serie de preguntas orientadoras frente a un tema de su interés. Deberán salir a preguntar en sus contextos y realizar la entrevista con el registro fotográfico correspondiente. Finalmente redactarán un reportaje, sea desde su experiencia o desde los hallazgos de la entrevista, diagramar la entrevista con sus fotos correspondientes, puede ser con la ayuda de word o power point.

Realizar un Reportaje Gráfico teniendo en cuenta el contexto donde se desarrollan las imágenes y la intención comunicativa que se propone

Cámaras Digitales Compactas o Reflex, Grabadoras de Audio, hojas de papel, lápices, esferos.

2 Horas





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

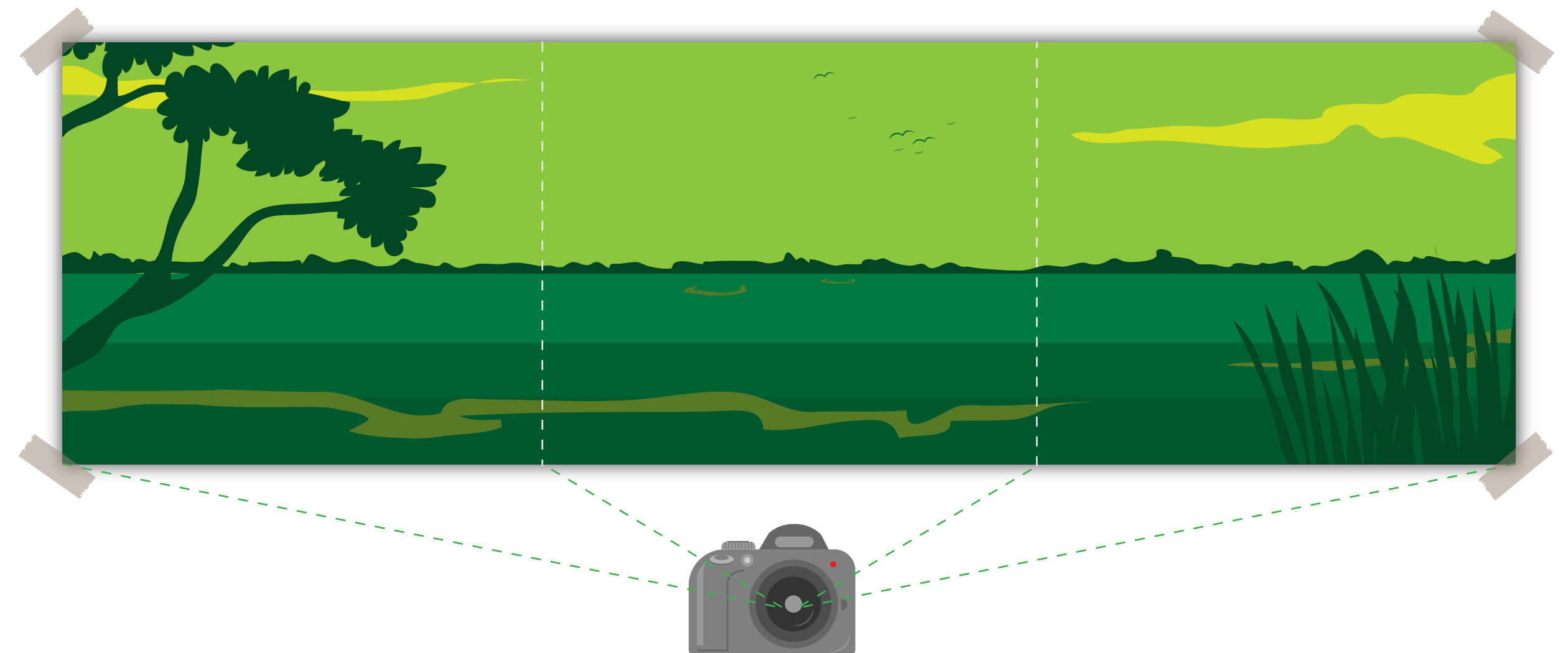
FOTOGRAFÍAS PANORÁMICAS

Una panorámica es una fotografía de proporciones "alargadas", esto se logra mediante múltiples fotos unidas (Stitching) y consiste en tomar una secuencia de fotografías levemente superpuestas con el fin de retratar una escena completa que resulte mucho más ancha que alta (panorámica). A medida que vayas tomando las distintas fotografías, debes mantener el centro óptico de tu cámara fijo, esto lo logras con la ayuda de un trípode, ve girando la cámara gradualmente y realizando las tomas correspondientes. Una vez tomadas las fotografías, mediante algún programa en el ordenador (o función dentro de tu cámara si es que esta lo permite) debes unirlas para lograr una gran fotografía panorámica.

Identificar la importancia de los encuadres en los planos generales, movimientos y angulación de la cámara como aspectos técnicos a tener en cuenta en la composición de la imagen.

Cámaras réflex o digitales, trípode. Dado el caso programa de edición digital como Photoshop, televisor o proyector

1 Hora



Fotografía

Ejercicio 4 de 10



Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

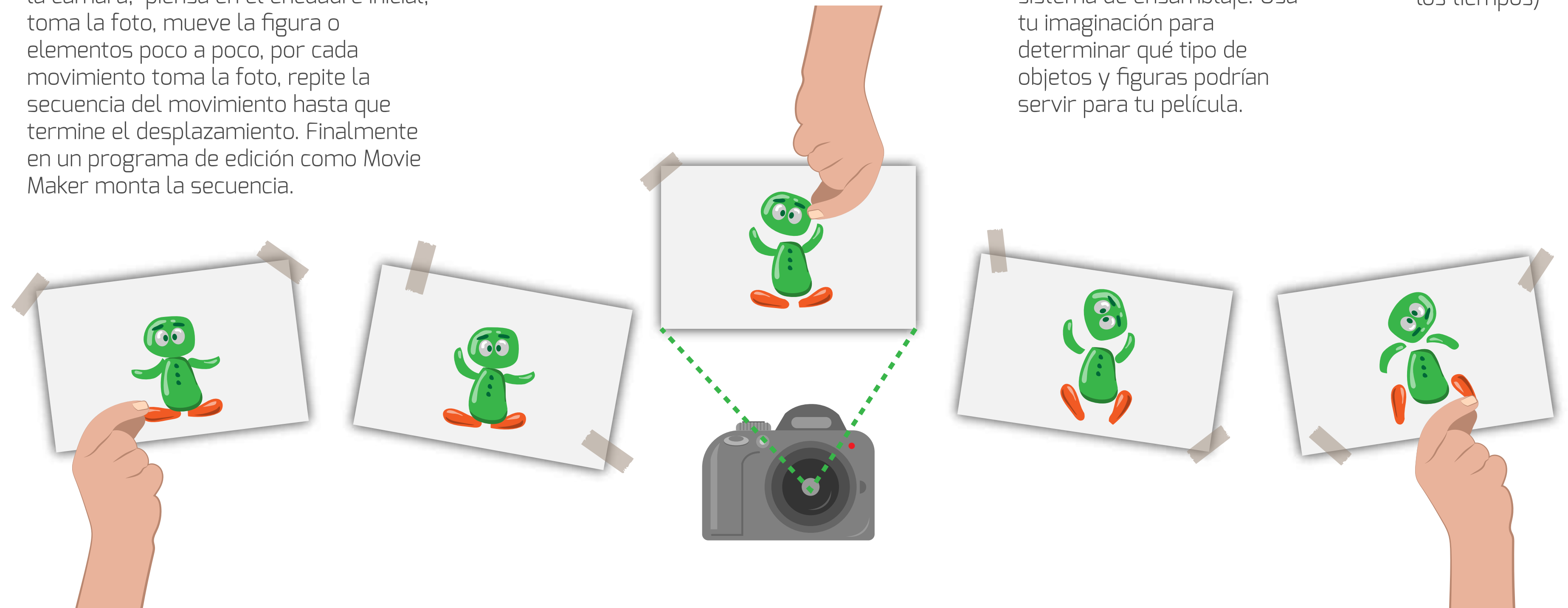
STOP
MOTION

Planifica y realiza un pequeño guión en donde relaciones los planos y las escenas que quieres conseguir, coloca los elementos o personas en la ubicación inicial y con la ayuda de un trípode ubica la cámara; piensa en el encuadre inicial, toma la foto, mueve la figura o elementos poco a poco, por cada movimiento toma la foto, repite la secuencia del movimiento hasta que termine el desplazamiento. Finalmente en un programa de edición como Movie Maker monta la secuencia.

Realizar un pequeño montaje audiovisual teniendo en cuenta el guión fotográfico, la captura y el montaje.

Cámara digital, trípode, programa de edición como movie maker, muñecos de arcilla, de alambre, de bloques Lego o cualquier otro sistema de ensamblaje. Usa tu imaginación para determinar qué tipo de objetos y figuras podrían servir para tu película.

2 horas de sesión (la edición depende de la disposición y los tiempos)



Fotografía

Ejercicio 5 de 10



Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

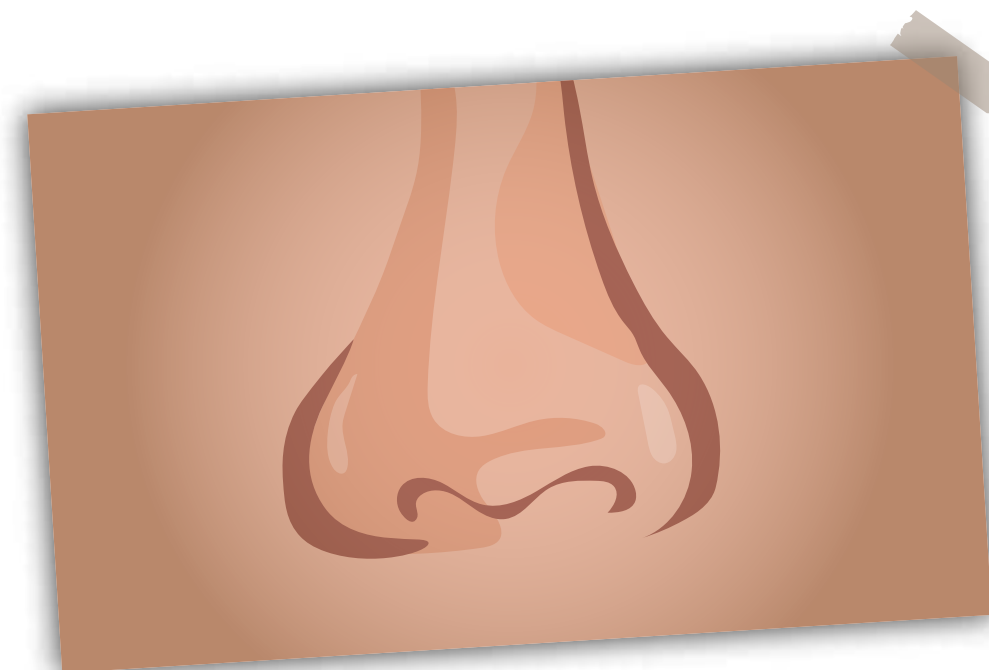
QUEMA FIEBRE

Los participantes reciben la cámara y la exploran a través de una búsqueda concreta de imágenes que se da con antelación: ojos, narices, pies, manos, hojas, pájaros. Cuando terminan le cuentan a quien dirige el taller qué dificultades, dudas y sugerencias tienen.

Desarrollar estrategias que le permitan a los estudiantes sumergirse en elementos técnicos de la cámara y puedan reconocer en la mirada otra forma de narrar.

Cámaras Digitales
Compactas o Reflex

30 Minutos



Fotografía

Ejercicio 6 de 10



Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

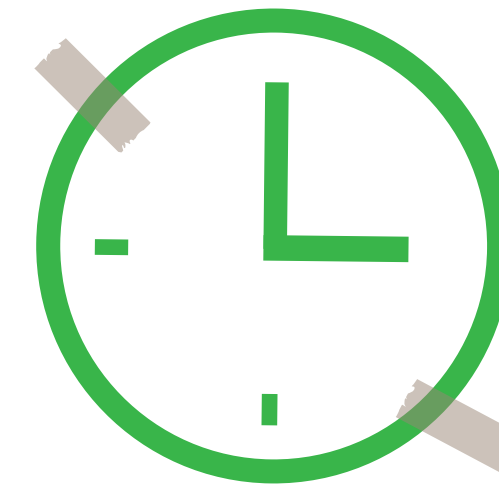
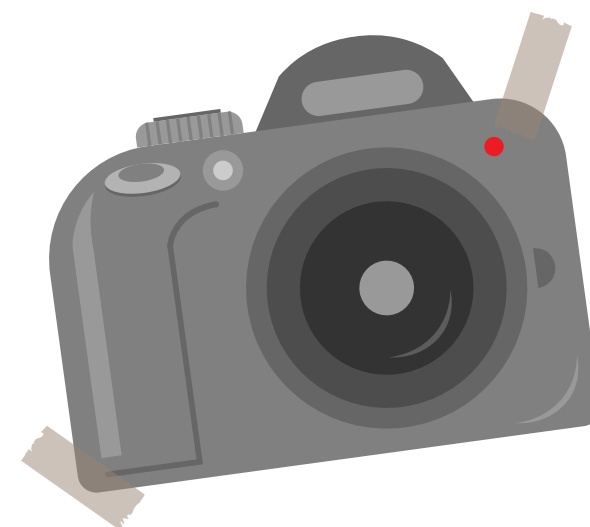
LA ÚLTIMA FOTO, LA PRIMERA HISTORIA

El participante del taller se transporta al tiempo de la fotografía análoga; está en una situación en la que sólo le queda una fotografía del rollo y con ella debe contar una historia o representar un sentimiento que le fue pedido por quien dirige el taller. El participante, entonces, debe aprender a observar, a esperar, a encontrar el momento justo, el encuadre perfecto. Una vez tomadas las fotografías, se expone al grupo. El fotógrafo no puede hablar y los demás deben decir qué historia o concepto ven ahí. El ejercicio también nos permite ver elementos como los planos, los ángulos, los encuadres y cómo éstos son parte de la narrativa.

Desarrollar estrategias que promuevan aspectos sensibles de la mirada desde un número finito de fotografías.

Cámaras Digitales
Compactas o Reflex

30 Minutos



Fotografía

Ejercicio 7 de 10



Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

LIGHTING
PAINTING,
DIBUJANDO
CON LA LUZ

Fotografía

Ejercicio 8 de 10

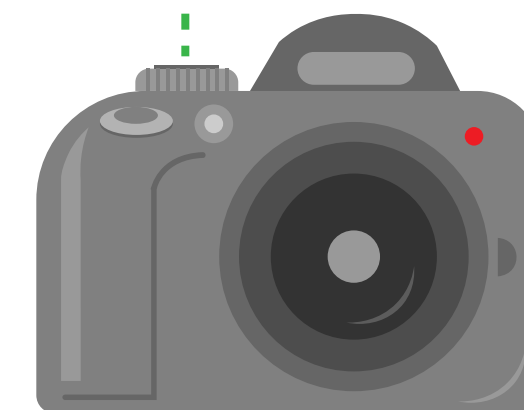
De acuerdo a la cantidad de estudiantes y de cámaras réflex disponibles divide a los participantes por grupos. Indícales como funciona, la velocidad de obturación en las largas exposiciones y cómo se manipula la misma desde las cámaras con las que cuentas. Configura las cámaras en modo Bulb, es decir, que pueda exponer la escena por más de 30 segundos. Ayúdate de un trípode o pide a alguno de los participantes que se encargue de mantener el encuadre de la cámara, de tal manera que quede en un punto fijo. Pide a los demás participantes (de acuerdo a la cantidad de linternas y lo que quieras conseguir) que se ubiquen frente a la cámara para establecer la distancia y el encuadre en el que vas a hacer el registro. Apaga las luces y deja el espacio completamente a oscuras, oprime el obturador, si tienes una cámara réflex y la configuraste en modo Bulb, deberás tener oprimido el obturador el tiempo que quieras que la cámara dure capturando la escena. Indica a los participantes cuando deben empezar a dibujar con las linternas en el aire. Cuando dejas de oprimir el obturador o se acaban los segundos de exposición, la cámara ya habrá tomado el registro y podrás observar los resultados.

Reconocer la luz como principio fundamental en la fotografía teniendo en cuenta la velocidad de obturación.

Aula o espacio completamente oscuro, linternas led o flashes de varios colores de ser posible, trípode, cámaras réflex o compactas que permitan manipular en modo manual el tiempo de exposición.

1 Hora

Bulb





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

LIGHTING
PAINTING,
DIBUJANDO
ORBES O
ESFERAS
CON LA LUZ

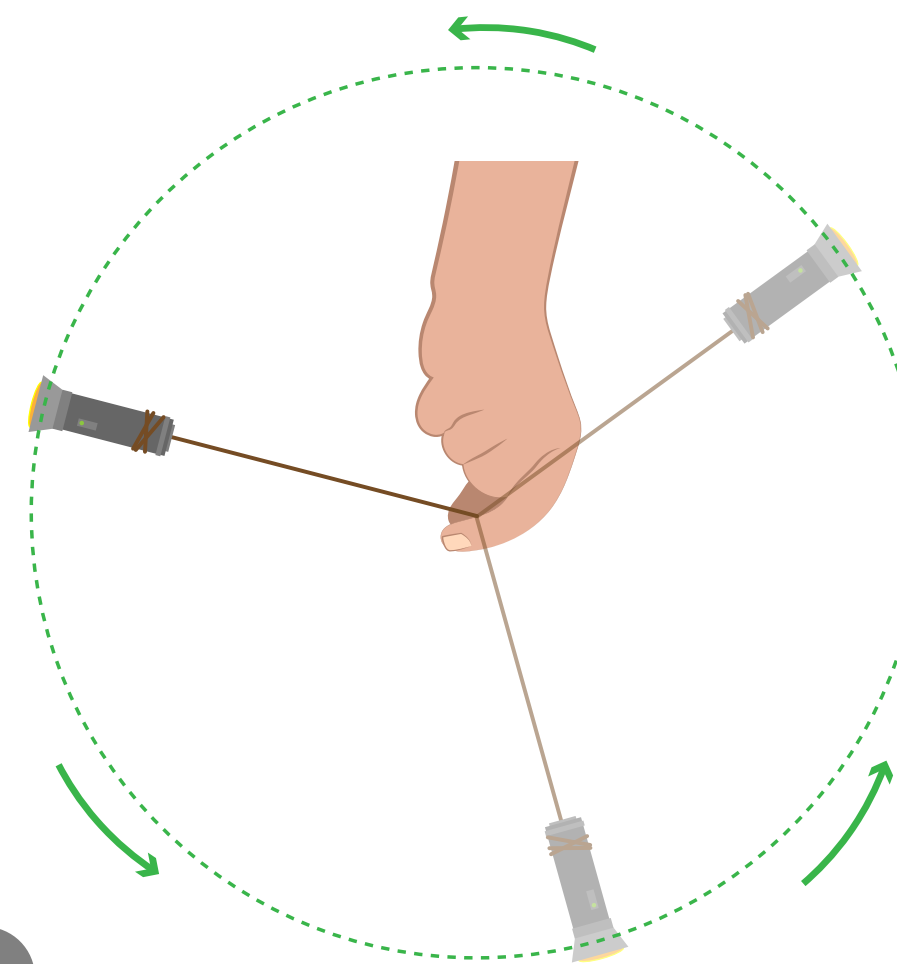
Fotografía

Ejercicio 9 de 10

Bajo el mismo principio del lighting painting este ejercicio requiere de mucha paciencia. Con la ayuda de la cinta, pega muy bien en un extremo de la soga la linterna para poderla hacer girar siempre en la misma orbita. Para ello puedes ubicar tu mano a la altura de tu ombligo y sólo girar la muñeca, de modo que la circunferencia resulte perfecta y constante. A medida que la haces girar, debes ir rotando, pero con el debido cuidado de mantener el eje de rotación en el centro, es decir, que debes rotar tú, pero tratando de que tu mano quede siempre en el mismo lugar o a la misma altura, para poder conseguir una circunferencia perfecta.

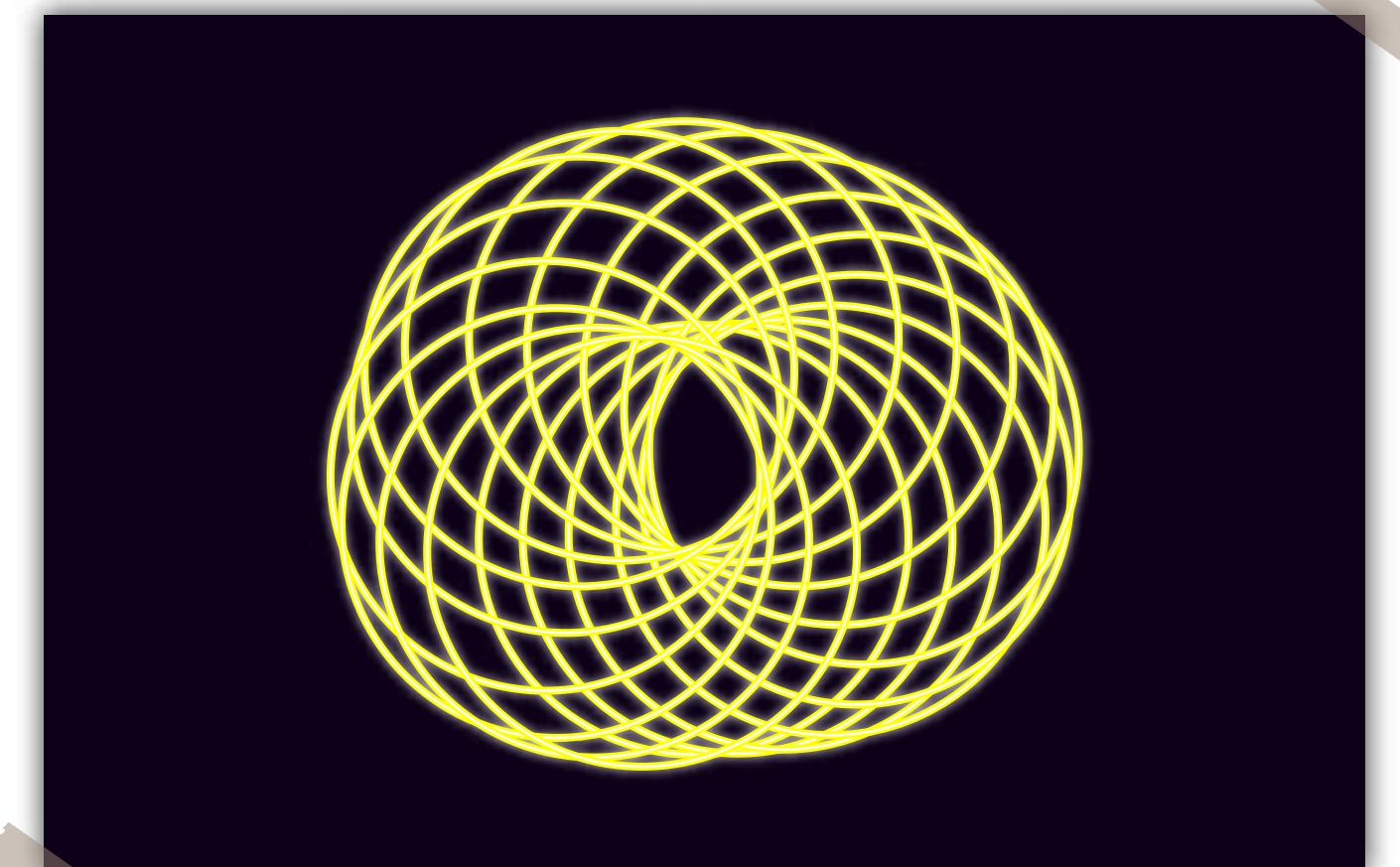


Reconocer la luz como principio fundamental en la fotografía teniendo en cuenta la velocidad de obturación.



Aula o espacio completamente oscuro, linternas led o flashes de varios colores de ser posible, Nilon o rollo de cuerda, cinta, tripode, cámaras reflex o compactas que permitan manipular en modo manual el tiempo de exposición.

30 Minutos





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

RETOS FOTOGRAFICOS

Fotografía

Ejercicio 10 de 10

Abre un grupo en Facebook y pide a los participantes que ingresen en él. Publica retos fotográficos semanales, por ejemplo, fotografías contraluz, retrato de nubes, plano detalles, cosas que me hacen feliz, la espalda de las personas, sonrisas etc... Por cada reto los participantes deberán responder al post con la palabra "acepto el reto" y subirán en el transcurso de la semana las fotos correspondientes al mismo. Entre ellos irán eligiendo la foto de la semana y comentando las fotos de sus compañeros.

Quien dirige la actividad publicará el primer reto, los siguientes serán propuestos por los participantes.

Recuerda establecer las reglas desde un principio, como evitar el uso de filtros y efectos que puedan encontrar en las aplicaciones móviles y en las cámaras, y sobre todo una buena disposición y respeto en los comentarios que hagan de las fotografías de sus compañeros.

Al finalizar los retos podrás realizar una exposición itinerante con las mejores fotografías en un espacio que encuentres propicio.

Fomentar el trabajo autónomo, la participación colectiva, y el buen manejo de las redes sociales a partir de la fotografía.

Cámaras de celulares móviles, compactas o reflex, disponibilidad para acceso a internet y a las redes sociales.

Según la disposición y tiempos del proyecto.





Nombre
del ejercicio



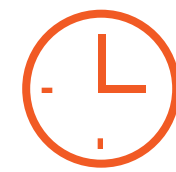
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

CREANDO ESPACIOS POR MEDIO DE CINTAS

Plástica,
cuerpo y
movimiento

Ejercicio 1 de 10

Divide el grupo de participantes en 2,3,4,5... subgrupos, según la cantidad. (Máximo 8 personas por grupo). Entrega a los integrantes de cada grupo la cinta de enmascarar y los post it o papel. Con la cinta divide el salón en partes iguales, según el número de subgrupos. Asigna un segmento a cada uno. Pide a los participantes de cada grupo que dibujen con las cintas un plano sobre el piso, todos los integrantes deben aportar ideas y trabajo para coexistir en ese espacio reducido. Se pueden hacer puertas, ventanas, baños, cocinas, habitaciones, estudios, salas, oficinas, zonas verdes. No olvides rotular las diferentes partes con la ayuda de Post It o pedazos de papel con cinta. Cada subgrupo debe pensar en acciones para hacer en ese lugar que crearon, todos deben habitarlo y no pueden salirse de su segmento pero sí moverse dentro del cuadrante. Las acciones deben representarse con la mímica e incluyen objetos y muebles imaginarios. Todos los subgrupos representan respectivamente las acciones pensadas frente al resto de los participantes. Finalmente cada subgrupo habla de su segmento, como lo organizaron y qué dificultades tuvieron para repartir el espacio. En una puesta común, hablar sobre espacio público y privado, la relación del ejercicio con este tema y los límites que nos hacen individuos.

Reinterpretar el espacio que percibimos a partir de la creación de elementos narrativos que construyan "lugares" donde sea posible desarrollarse una historia.

Cinta de enmascarar, post it, espacio amplio y despejado, material reciclable

2 Horas





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

DIBUJANDO EN ARENA

Plástica,
cuerpo y
movimiento

Ejercicio 2 de 10

Los participantes deben estar con los ojos vendados y repartidos por todo el espacio. A cada uno se le otorga un color determinado. De acuerdo a dicho color serían sus movimientos, ejemplo: “Amarillos: dos pasos a la derecha, uno a la izquierda, dos vueltas en el mismo punto”. Después de ello quien dirige la actividad elige un color al azar a quienes se les vendará los ojos; la idea es que los demás participantes al dar la indicación de abrir los ojos, guíen a los participantes elegidos a través de palmas, silbidos o sonidos a un recipiente de arena que se encuentra en el centro del auditorio, una vez logren el objetivo, la persona dibujaría en la arena el camino que sintió y recorrió hasta llegar al recipiente.

Agudizar los sentidos y construir un espacio simbólico no solo a través de la visión, sino también desde el tacto, el oído y el olfato.

Recipiente con arena,
vendas para los ojos,
espacio amplio.

30 Minutos





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

INSTRUCCIONES PARA DIBUJAR UN ROSTRO

Plástica,
cuerpo y
movimiento

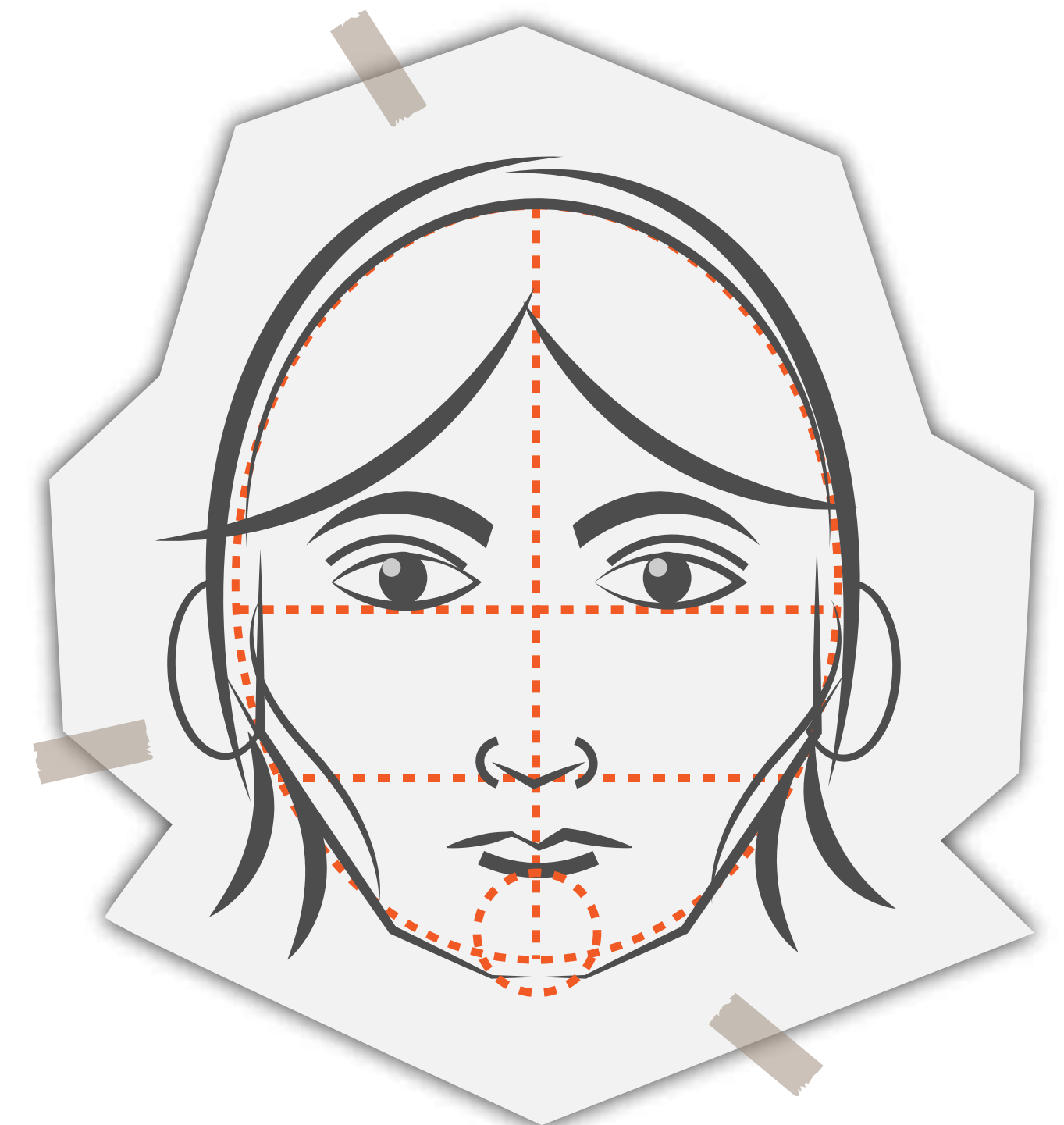
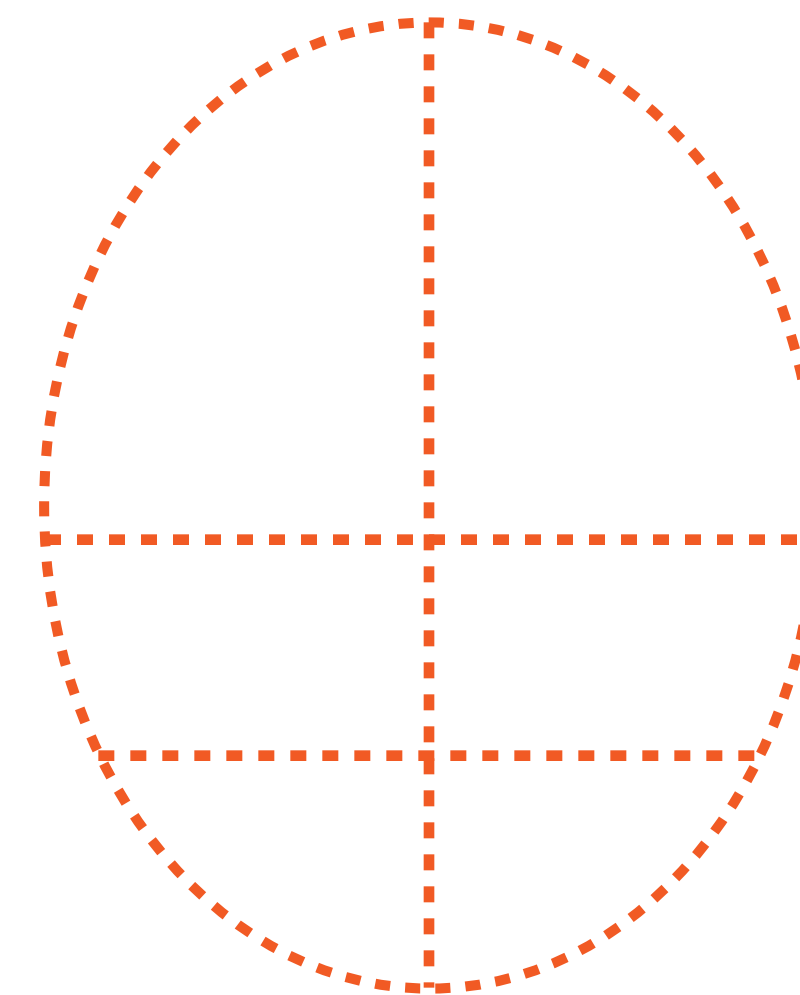
Ejercicio 3 de 10

Escoge una herramienta (lápiz, color, crayola, pintura, barro, etc) y una superficie sobre la cual quieras dibujar (pared, papel, piel, etc). Traza una línea vertical. Traza una línea horizontal sobre la vertical. El punto de cruce de las dos líneas, es el lugar donde empieza la nariz y de donde parten las cejas. Tomando como centro este punto, traza un círculo que toque todas las líneas, de manera que quede dividido en 4 partes iguales. Ubica las cejas sobre la línea horizontal y dentro del círculo. La nariz, en el cruce inferior del círculo con la línea vertical. Toma la distancia del centro del círculo a uno de sus lados. Traslada esta distancia a la línea vertical. Este punto es la barbilla. Divide la distancia en tres partes iguales. La zona del centro es la boca. Ya tienes un esquema, agrega orejas, ojos y cabello.

Reconocer la importancia de las proporciones y la percepción en la anatomía del dibujo

Hojas de papel,
lapices, borradores.

1 Hora





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

PIÉRDASE Y
ENCUÉNTRESE

Cite a los participantes en un lugar en el que regularmente se ven. Encuéntrese, únense en parejas. Pacten una cita en otro lugar (tranquilo) de la ciudad en un periodo de tiempo no menor a 1 hora y no mayor a 3 horas. escoja un elemento de interés al azar con personas de la calle. Ej. personas con pelo crespo, con prenda de color amarillo . Alguien hablando algo feo etc... Dé las siguientes instrucciones a su amigo que persiga a personas que tengan el elemento de interés hasta que éstos noten su presencia o hasta que entren a algún lugar. Si encuentra a otra persona con el elemento de interés debe perseguirla. Al encontrarse con sus parejas de trabajo deben describir detalladamente su deriva. Otra opción es dibujarla.

Reconocer la importancia de la observación en el espacio como elemento de creación y producción de elementos narrativos

La calle, el cuerpo, la mirada, hojas de papel, lapices, marcadores.

2 Horas
(depende del tiempo pactado entre los participantes)

Plástica,
cuerpo y
movimiento

Ejercicio 4 de 10





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

MONOTIPOS

Plástica,
cuerpo y
movimiento

Ejercicio 5 de 10

En parejas, deberán sentarse uno frente al otro, el compañero tomará el acetato y lo ubicará a la altura de su rostro, mientras que el otro compañero tratará de calcarlo con los marcadores. Al terminar los respectivos calcos, con el vinilo negro mezclado con algo de azúcar y con la ayuda de un pincel, realizarán las líneas del marcador. (recuerda que debes hacer esto de manera rápida antes de que seque el vinilo sobre el acetato). Pondrás la cartulina durex sobre el acetato y lo repasarás de tal manera que pueda absorber la pintura. Retíralo y descubre el rostro del primer monotipo en positivo. Ahora sobre el mismo acetato, lo pintarás todo de negro y con el pincho tratarás de dibujar (quitando la pintura) el mismo rostro. Pon la cartulina sobre el vidrio y repisala, retira la cartulina y descubre el segundo monotipo en negativo.

Promover el dibujo como un ejercicio cotidiano y divertido que no solo le pertenece a los artistas

Hojas de acetato tamaño carta, marcadores borrables, vinilo negro, azúcar, pinceles, (2) cartulinas durex por persona, palos de pincho.

1 Hora





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

EJERCICIO DE RETRATO

Plástica,
cuerpo y
movimiento

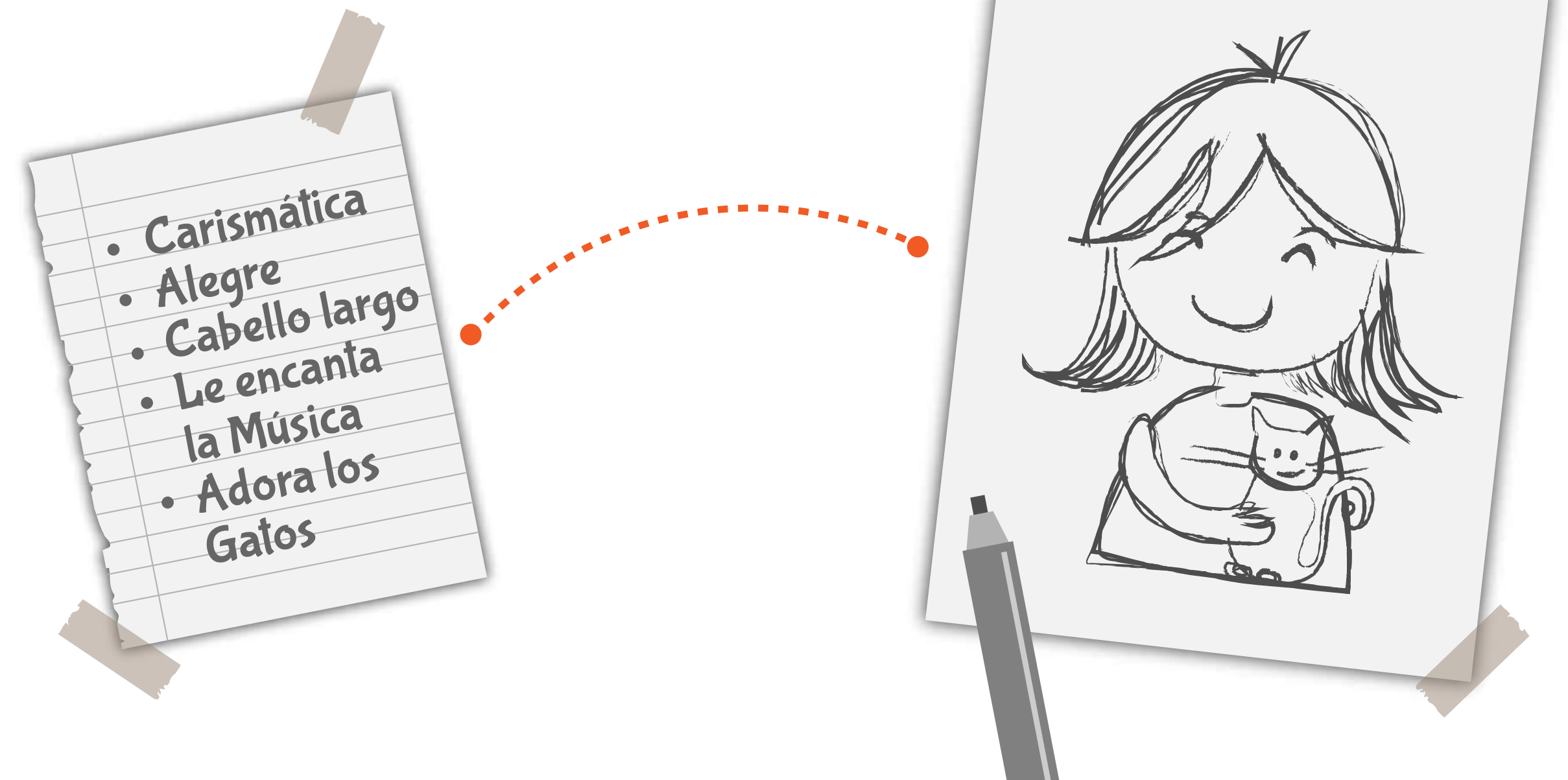
Ejercicio 6 de 10

Pide a los participantes que en una hoja sin marcar, escriban aspectos de su personalidad, puede ser algo de su físico, sus actividades favoritas, etc. De manera aleatoria distribuye las narraciones entre los participantes quienes en otra hoja deberán dibujar el retrato del compañero según la lectura. Se pegaran las narraciones y los retratos y se tratará de ubicar su correspondiente socializando los hallazgos.

Explorar la imagen a partir del retrato como elemento que permite desarrollar la percepción y la interpretación.

Hojas blancas, lápices,
colores, marcadores

1 Hora





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

CARTOGRAFÍA DEL CUERPO

Plástica,
cuerpo y
movimiento

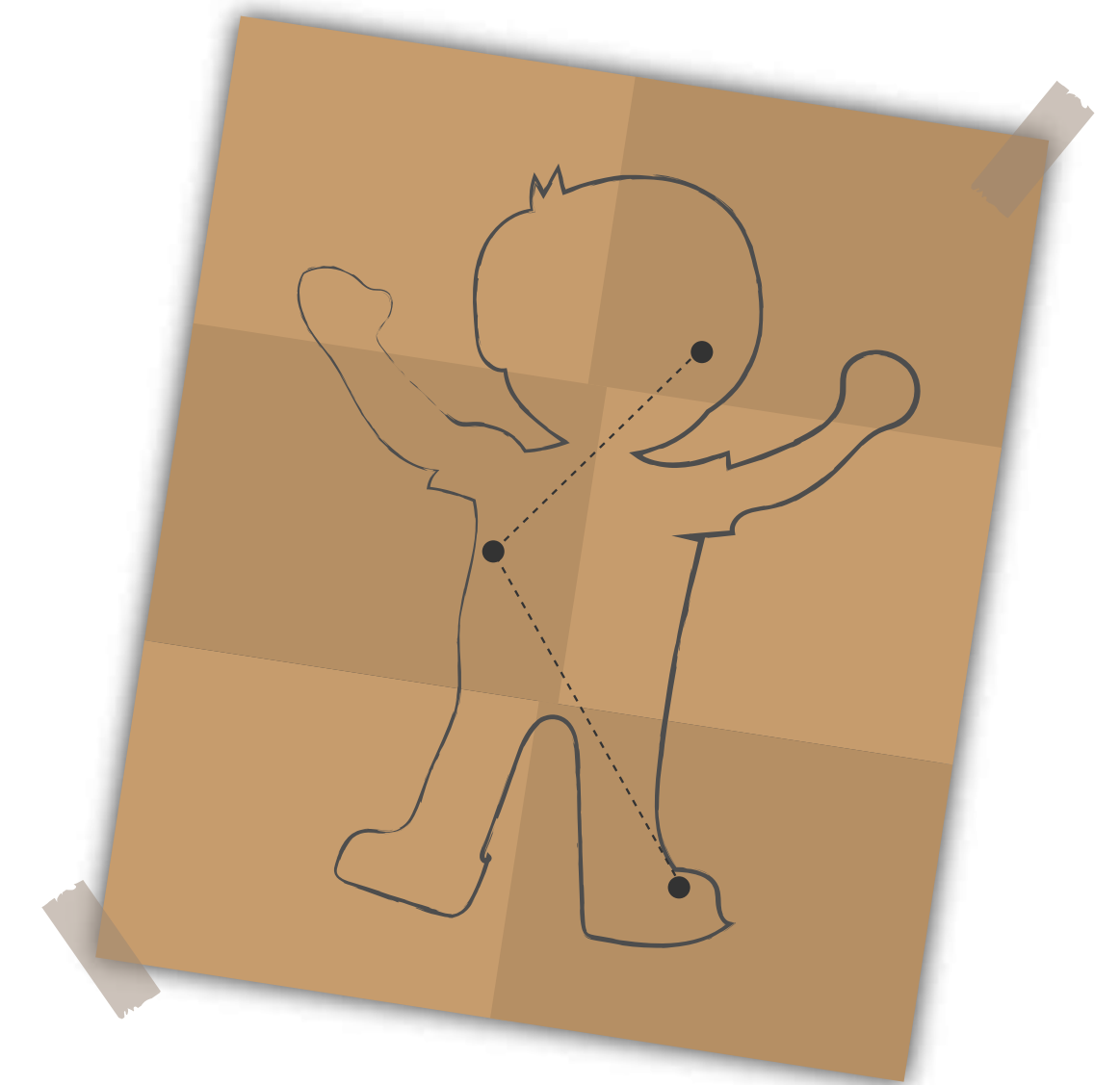
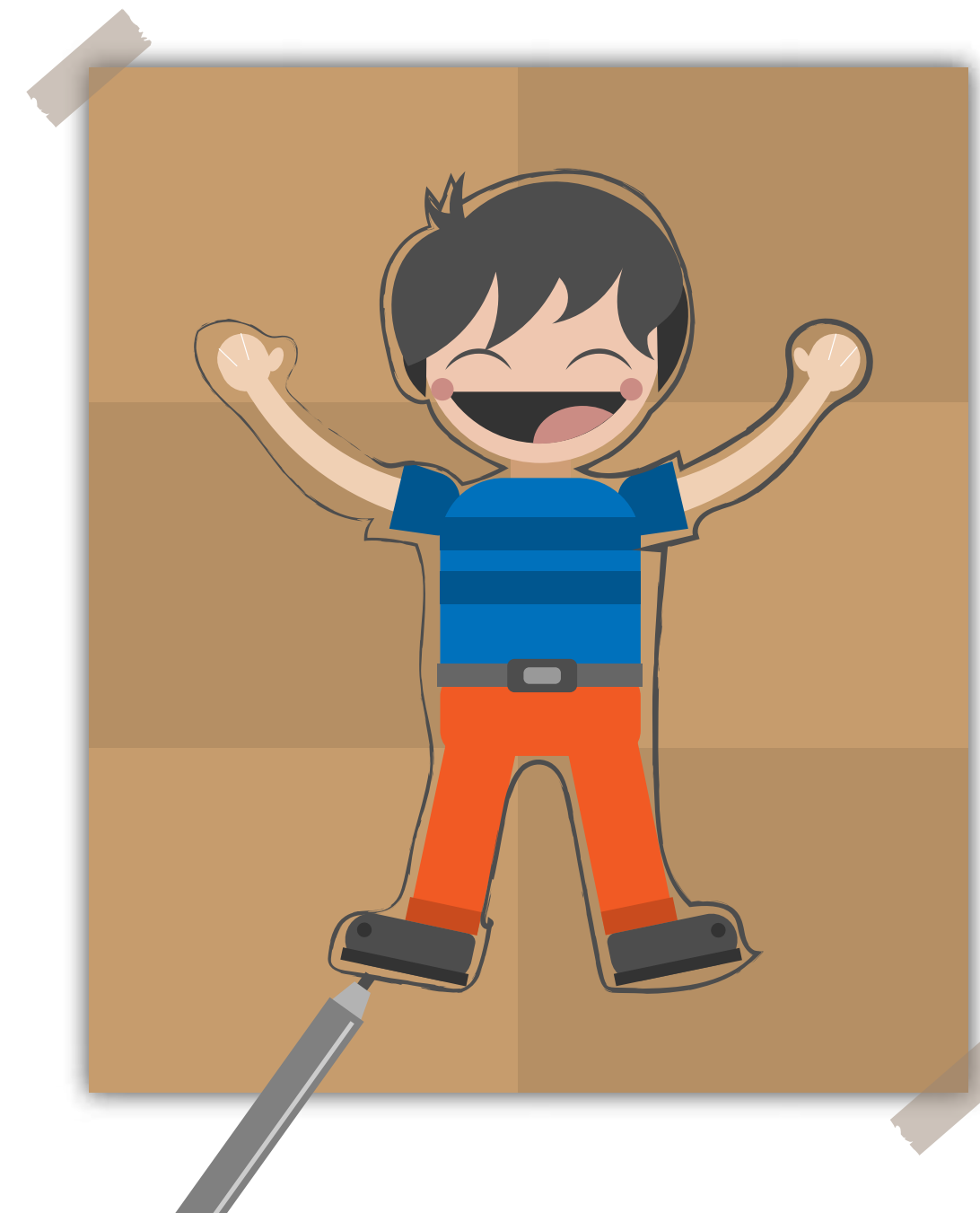
Ejercicio 7 de 10

Se pide a los participantes que se hagan en parejas. Uno de ellos le pide al otro que se tienda en el suelo sobre un papel craft que se ha dispuesto previamente en el piso y sobre él dibujará su silueta. Mientras uno dibuja al otro, le pide que hable de su cuerpo. Después, le pide que le hable de algún rasgo que lo caracterice, una cicatriz, un lunar, un dedo más corto, etc. Luego le pide a quien ha sido silueteado que ubique esos rasgos distintivos como puntos en la silueta para ir constuyendo el mapa de su cuerpo. Posteriormente se intercambian y quien ha sido dibujado ahora pasa a ser dibujante y procede a hacer la silueta de su compañero y realizar el mismo proceso anterior.

Reconocer el cuerpo, su memoria y sus historias a partir de la creación de siluetas y narraciones individuales.

Papel Craft, marcadores, colores y lapices.

1 Hora





Nombre del ejercicio



Metodología y/o Actividad



Finalidad del ejercicio



Materiales



Tiempo

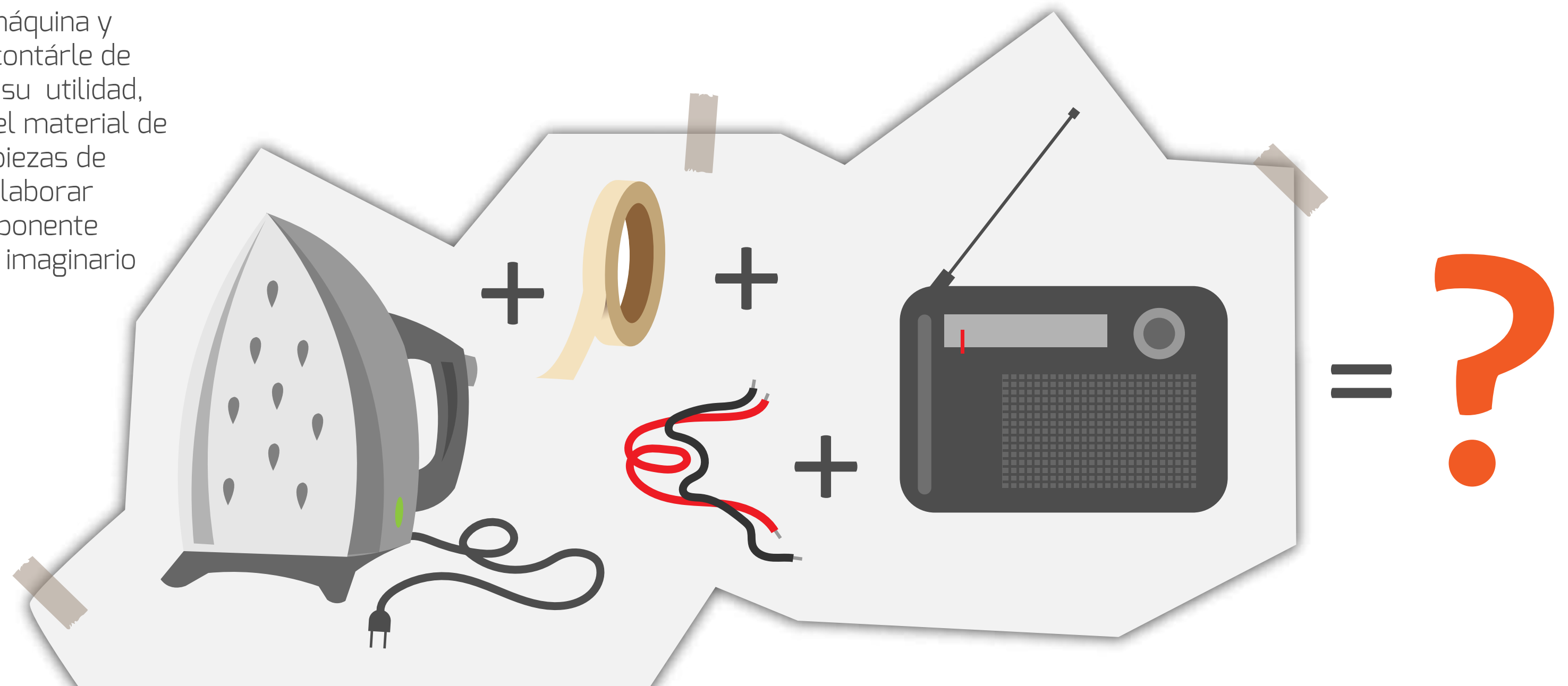
MÁQUINAS IMBÉCILES

La idea es motivar a los participantes a la realización de máquinas inexistentes, que suplan alguna necesidad absurda o generen acciones inútiles. En el taller se plantean las carencias que cada uno tiene en su día a día, y cómo suplirlas por medio del proceso creativo y la construcción de una máquina. Todos los integrantes del grupo deberán realizar una máquina y luego presentarla al grupo, contándole de dónde surgió su idea, cuál es su utilidad, para qué sirve. La relación del material de trabajo con el objetivo final (piezas de máquinas y tecnología para elaborar nuevas máquinas) es un componente importante para despertar el imaginario creativo de los participantes.

Estimular el pensamiento creativo desde la producción de máquinas inútiles desde infinitas posibilidades que nos ofrece la figura del "creador".

Cajas de cartón, material tecnológico de desecho, partes viejas de aparatos, audífonos, celulares, cables, tapas, etc.

2 Horas



Plástica, cuerpo y movimiento

Ejercicio 8 de 10



Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

YO SOY TÚ

Plástica,
cuerpo y
movimiento

Ejercicio 9 de 10

En este ejercicio se divide el grupo en dos. Se pide al primer grupo que se desplace por el salón con los ojos vendados y que empiecen a bailar al son de una música previamente seleccionada por el facilitador del taller. Al otro grupo de participantes se les pedirá que sigan a uno de sus compañeros que están vendados y asimilen sus movimientos, que los vean en detalle y no los pierdan de vista. Después se les pide a los participantes que estaban con los ojos vendados que se sienten, y se les pide a los que los estaban viendo con los ojos abiertos que imiten a la persona a la que decidieron seguir, que sean su espejo. Los participantes deberán identificar quién lo está imitando. Después cada uno de los integrantes le regala al compañero que siguió, un movimiento que enriquezca su expresión corporal y los movimientos que percibió. Luego se realiza el mismo procedimiento a la inversa.

Estimular el reconocimiento y la mirada del "otro" desde el cuerpo y el movimiento.

Dispositivo para poner la música, parlantes, espacio grande que permita el desplazamiento.

40 Minutos





Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

DÉJATE VER

La dinámica consiste en poner a cada uno de los participantes frente a frente con algún compañero, se les pide sólo detallarse sin musitar palabra. La idea es que estén frente a frente sin hacer ningún gesto extraño, simplemente mirarse con naturalidad. Luego se les pide hacer gestos, fruncir el ceño, reír, saltar, hacer el ruido de algún animal.

Reconocer la importancia de observar el cuerpo como un elemento narrativo que permite estimular la creatividad y el reconocimiento de "otro".

Salón, ropa cómoda.

20 Minutos

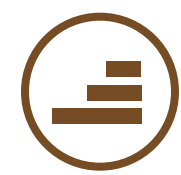
Plástica,
cuerpo y
movimiento

Ejercicio 10 de 10





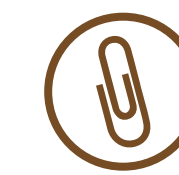
Nombre
del ejercicio



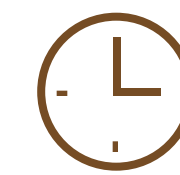
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

EJERCICIO DE CONCENTRACIÓN

La actividad se desarrolla de manera grupal. Se pide a los participantes que elijan colectivamente un tema que sea de su interés. Posteriormente pasan a la cabina de radio; el propósito es que generen cooperativamente un espacio de debate y opinión partiendo del tema elegido. Una vez se inicia la grabación, quien dirige la actividad, sin dar explicación alguna se acerca y empieza a susurrar al oído de quien tiene la palabra, cosas que no guardan ningún tipo de relación con el tema elegido. Naturalmente la reacción de los participantes es dirigir la atención al tallerista, quien rápidamente indica que no puede dejar de hablar de su tema, porque está al aire.

Estimular la concentración y la improvisación en ejercicios que desarrollen su oralidad.

Cabina de Radio, emisora escolar, micrófonos, parlantes

1 Hora



Radio

Ejercicio 1 de 10



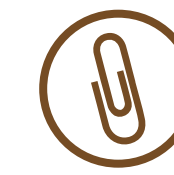
Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

IMPROVISACIÓN Y CREACIÓN DE PERSONAJES

Se conforman grupos de 5 integrantes. Se asigna a cada equipo personajes, un escenario y una situación detonante. Ejemplo: grupo 1: Personajes: paisa, extraterrestre, argentino, niño, perro. Lugar: la playa. Detonante: una ola gigante se acerca. Una vez cada equipo tiene sus premisas se reúnen a escribir el guión de su historia, la cual posteriormente se interpretará en la cabina de radio (los integrantes eligen libremente cuál será la organización de los roles). Finalizados los productos radiofónicos, se comparte con todo el curso las piezas obtenidas y se realiza simultáneamente la retroalimentación de toda la actividad.

Explorar el manejo de la voz (tonalidad, ritmo, respiración) con la intención de fortalecer los personajes que se van creando con la actividad.

Cabina de Radio, emisora escolar, micrófonos, parlantes, hojas de papel, lapices, colores, marcadores

2 Horas

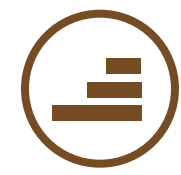
Radio

Ejercicio 2 de 10





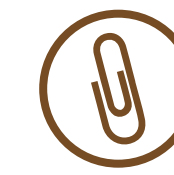
Nombre
del ejercicio



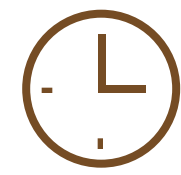
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

TRABALEN- GUÁTICO

El ejercicio se trabaja de manera individual. Se da a cada participante un trabalenguas el cual es leído posteriormente en público, con la particularidad, de que los participantes deben colocar un palito de bom bom bum de manera vertical en su boca, de esta manera, se busca que se module de manera exagerada, una vez terminado es leído de manera normal. Este ejercicio se repite en la cabina de radio.

Reconocer la importancia de la vocalización en ejercicios de expresión oral.

Cabina de Radio, emisora escolar, palito de bom bom bum, textos (trabalenguas)

1 Hora

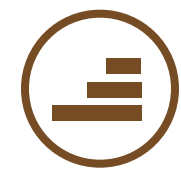


Radio

Ejercicio 3 de 10



Nombre
del ejercicio



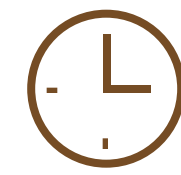
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

ADAPTA
EMOCIONES

Coge al azar un texto de un periódico, un libro, una revista, una web; el que sea. No muy largo. Un párrafo de unas 5 líneas. Intenta leerlo varias veces transmitiendo en cada ocasión un sentimiento y un estado de ánimo diferente.

Por ejemplo, léelo:

- Como si fuese un texto graciosísimo.
- Como si estuvieses muy enfadado.
- Como si hubiera mucho ruido a tu alrededor y tuvieses que gritar.
- Como si estuvieras entre el público asistente a una conferencia y tuvieras que hablar muy bajo.
- Como si fueses un político desde el atril, convenciendo a al público.
- Como si tu audiencia fueran los niños de una guardería.

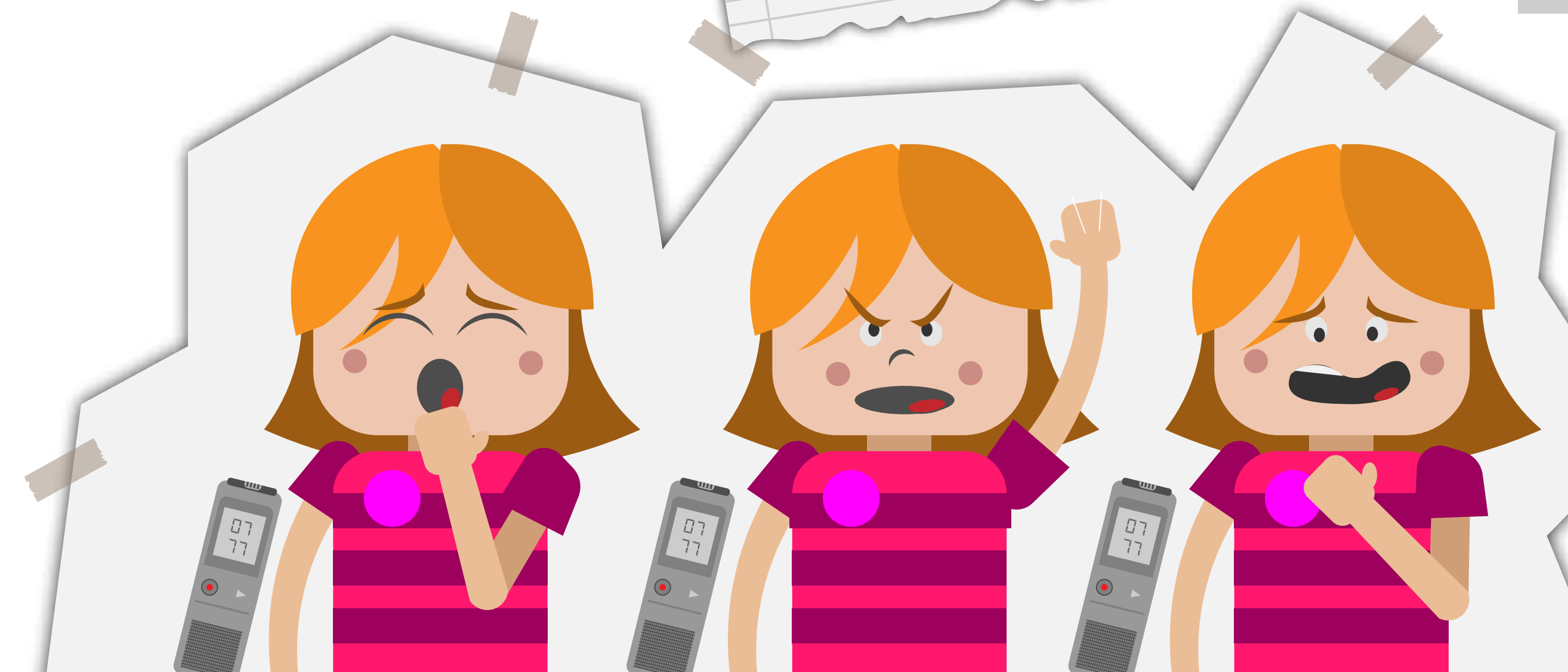
Grábate y escúchate. Comprueba si hay diferencias. Si ves que no las hay o hay muy pocas, inténtalo sin leer. Memoriza un texto fácil, una frase de uso cotidiano como por ejemplo: "Qué buen día hace hoy, seguro que me voy a la playa".

Este ejercicio conviene hacerlo con todo tipo de textos.

Reconocer la importancia de experimentar diferentes emociones en el texto escrito con la intención de traducirlas en ejercicios de vocalización e interpretación.

Grabadora de voz

40 Minutos

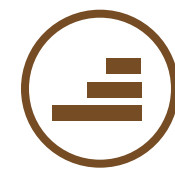


Radio

Ejercicio 4 de 10



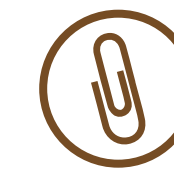
Nombre del ejercicio



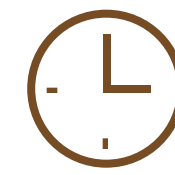
Metodología y/o Actividad



Finalidad del ejercicio



Materiales



Tiempo

¿PALABRAS DIFÍCILES?

Deberás empezar por leer las palabras que aquí te relacionamos, la lectura de palabras de difícil pronunciación ha de hacerse primero con mucha lentitud. Después de haberlo logrado sin equivocarte aumenta la velocidad. Si te equivocas, vuelve a empezar. Es importante mantener la velocidad lentísima al principio. Esto nos va a permitir ejercitar la vocalización, la concentración en la lectura, el control de velocidad.

Ejercitar la vocalización, la concentración en la lectura y el control de velocidad con palabras desconocidas o difíciles de pronunciar.

Grabadora de voz

1 Hora

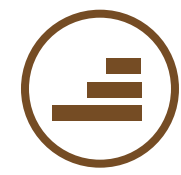
Apocalíptico	Arbtrista	Archimandrita	Bilbilitano	Bonificación	Caaguazense
Camastronería	Canaliculo	Canelonense	Catecúmeno	Catoptroscopia	Dicotiledona
Celastráceas	Cilindroaxil	Circunspecto	Cognoscitivo	Dipterocarpaceas	Encalabernarse
Enjalbegadura	Enladrilladura	Flatulento	Flebotomista	Frumenticio	Frustratorio
Genitourinario	Gimnospermas	Glandígero	Gorgojearse	Grandilocua	Güisclacuachi
Habitabilidad	Hamamelicláceas	Hebdomadario	Hierosolimitano	Hiperclorhídrico	Hidrargirismo
Hidrosulfuro	Hipocondríaco	Homogenización	Impalpabilidad	Imparidigito	Impenetrabilidad
Impensadamente	Impermeabilización	Implacablemente	Ignomiosamente	Illegible	Imperceptiblemente
Impostergable	Imperturbablemente	Kafkiano	Maltratamiento	Mbuyapeyense	Miramamolín
Miramelindos	Mojigatería	Morongada	Municipalización	Nacionalsindicalista	Neordarwismo
Neohegelianismo	Nitrotolueno	Noventayochista	Obligatoriedad	Obscenamente	Octosilábico
Miramelindos	Mojigatería	Morongada	Municipalización	Nacionalsindicalista	Neordarwismo
Omnisciente	Ornitorrinco	Oxiacetilénico	Ostealgia	Oxihemoglobina	Otorrinolaringología
Palatización	Paleontología	Palingenésico	Pampsiquismo	Panandabuán	Patetismo
Pasterización	Pasteuriano	Patentemente	Pataletear	Paternóster	Paulatinamente
Radioseñalización	Selenología	Segundogenitura	Sompancle	Sorrostrada	Suscintamente
Sulfhídrica	Tamarrizquito	Tarrabasquiña	Tarraconense		

Otorrino-laringología





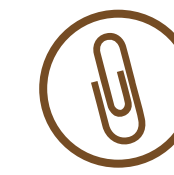
Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

ATRAPA LA PALABRA

Radio

Ejercicio 6 de 10

Se dará al participante una palabra elegida al azar, (Ejemplo: mango, tormenta, tristeza) deberá improvisar con esta palabra durante 2 minutos

Desarrollar la capacidad de improvisación, argumentación, creatividad, vocalización, respiración, postura y manejo de los nervios.

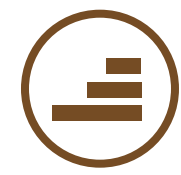
Grabadora de voz

40 Minutos
(dependiendo del
número de
participantes)





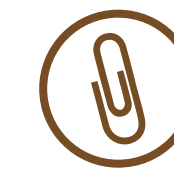
Nombre
del ejercicio



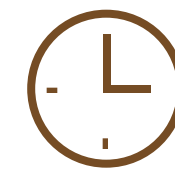
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

HISTORIAS SONORAS

Se le pedirá a los participantes que contruyan un historia a partir de sonidos, usando como último recurso la voz. Así que se les pide que desarrollen la sinopsis de la historia que quieren contar y luego la traduzcan en sonidos y vayan a capturarlos o recrearlos ellos mismos haciendo uso de su creatividad e imaginación.

Reconocer la importancia del sonido dentro del lenguaje radiofónico estimulando su creatividad y su capacidad para narrar de formas distintas y la experimentación sonora.

Grabadora digital

30 Minutos

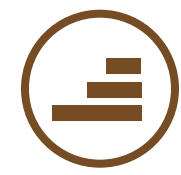


Radio

Ejercicio 7 de 10



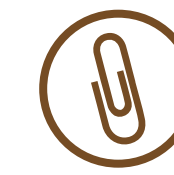
Nombre
del ejercicio



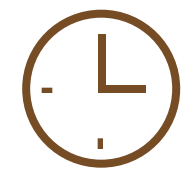
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

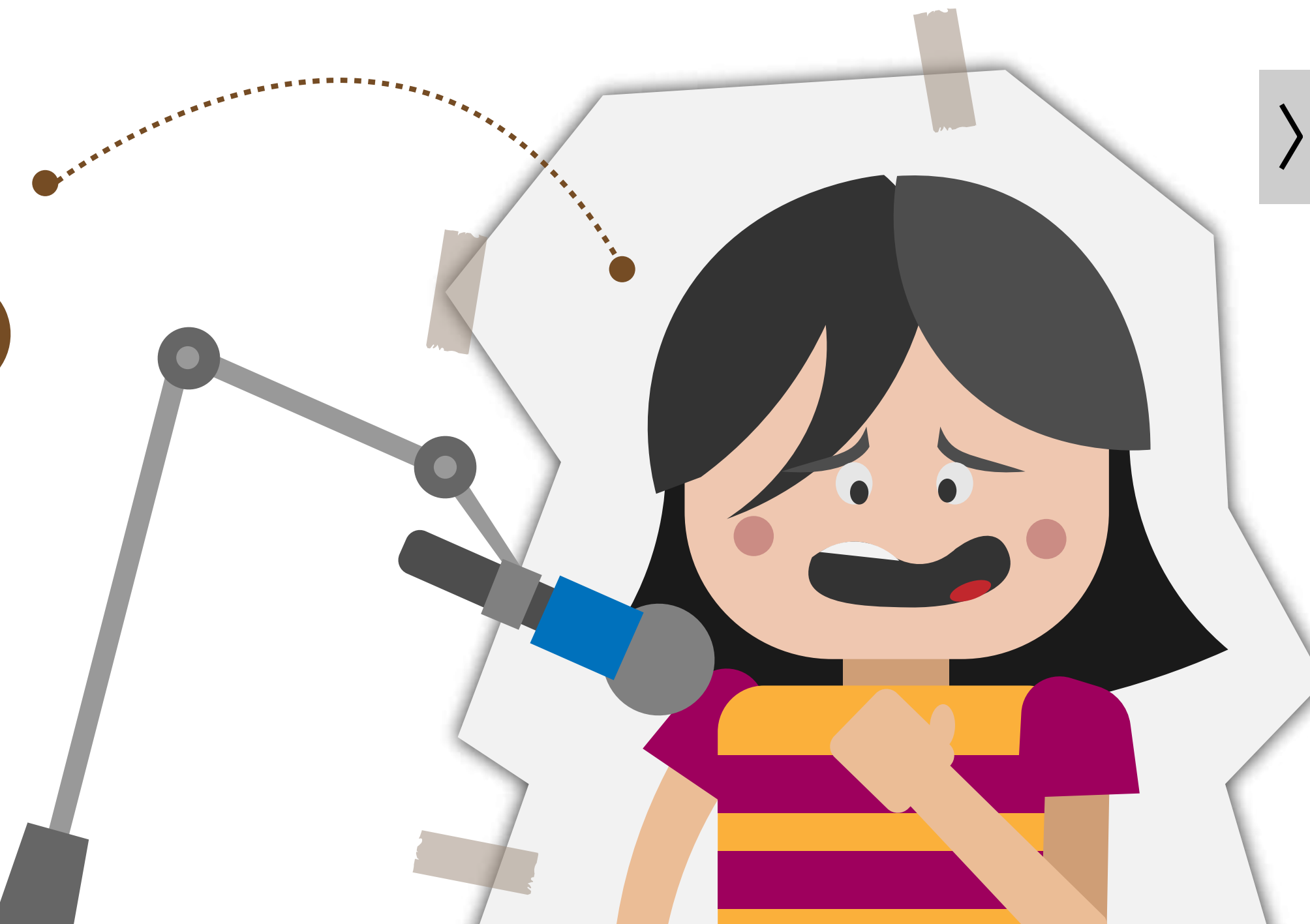
SPOTS PUBLICITARIOS

Se les pedirá a los participantes que desarrollen el comercial radial para un producto imaginario. Por ejemplo: La bicicleta voladora. Deberán crear todo un universo en torno al producto, mostrar sus bondades para impactar a la audiencia y cautivarla con su mensaje.

Explorar el lenguaje publicitario radiofónico desde diversas perspectivas y temáticas.

Grabadora digital.

30 Minutos

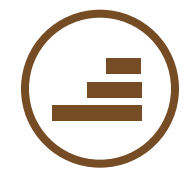


Radio

Ejercicio 8 de 10



Nombre
del ejercicio



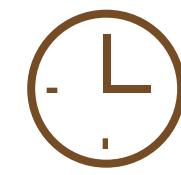
Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

DÉJATE LLEVAR

Se les pide a los participantes que cierren los ojos y se dejen llevar por la música que suena de fondo y que es de carácter muy variado. La única indicación que se les dará es que se concentren en las sensaciones, imágenes y emociones que la música les provoca. Al finalizar el recorrido musical se les pide que describan las sensaciones vividas mediante una narración escrita o dibujada.

Explorar las riquezas y posibilidades del lenguaje radiofónico, explorando la música para evocar recuerdos, activar la memoria y conducir al oyente a nuevos universos a partir del sonido.

Reproductor de audio.

30 Minutos



Radio

Ejercicio 9 de 10



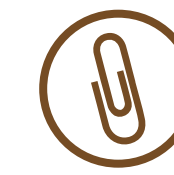
Nombre
del ejercicio



Metodología
y/o Actividad



Finalidad
del ejercicio



Materiales



Tiempo

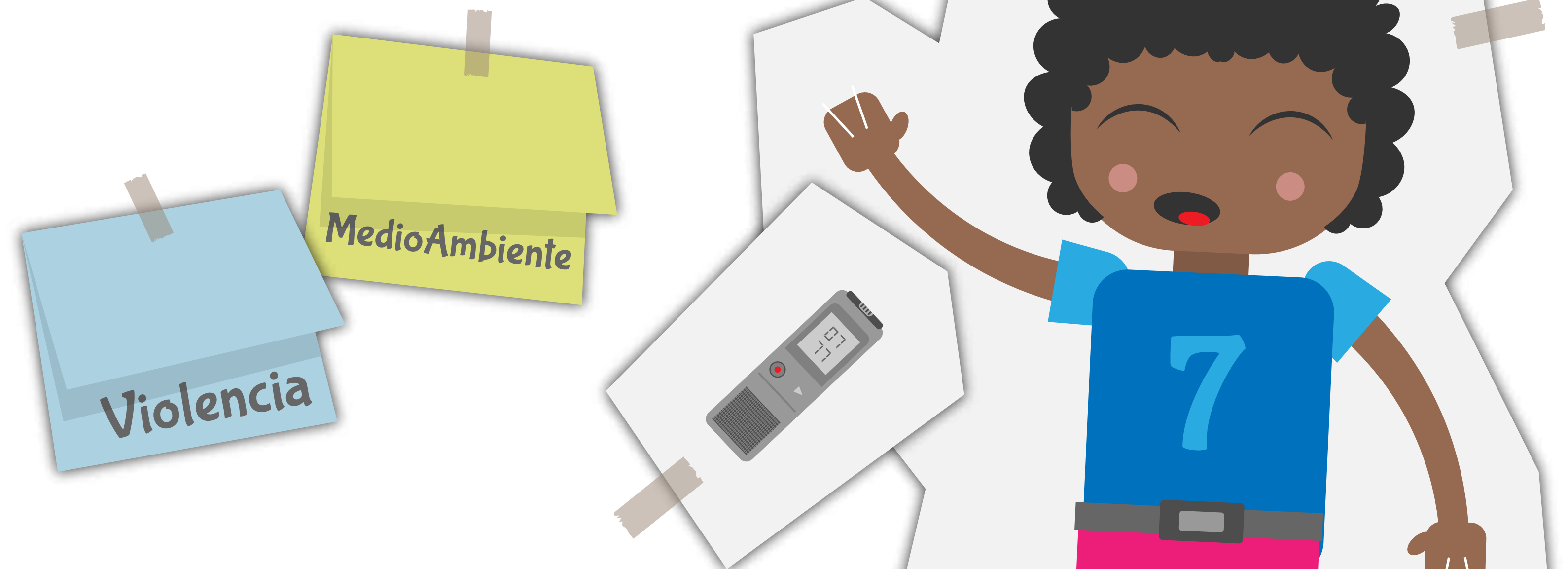
CHARLA RADIOFÓNICA

Se generan unas fichas con temas diferentes, se sortean entre los participantes y cada uno debe grabar una pequeña charla sobre el tema elegido. Si el ejercicio se quiere fortalecer el tema de la charla se puede convertir en una pequeña narración a modo de noticia, crónica, o reportaje, que será luego ser grabada por el escritor.

Conocer y explorar diferentes géneros periodísticos en radio.

Grabadora digital.
Fichas bibliográficas,
hojas de papel, lapices,
marcadores. Estudio
de radio

30 Minutos



Radio

Ejercicio 10 de 10

1 Hacia la educomunicación creativa

2 Comunicación Escolar

3 Modus Operandi

Textos Académicos



Los textos académicos que aquí se presentan, son producto de las sistematizaciones desarrolladas por el área de Comunicación Escolar: Medios Escolares para la Formación Ciudadana, los Talleres Modus Operandi y el curso libre de Formación en Comunicación Escolar y Creatividad. Todas forman parte de nuestras propuestas de innovación pedagógica y se convierten en un ejercicio de revisión de las prácticas que subyacen a sus procesos, metodologías, alcances y hallazgos.



1

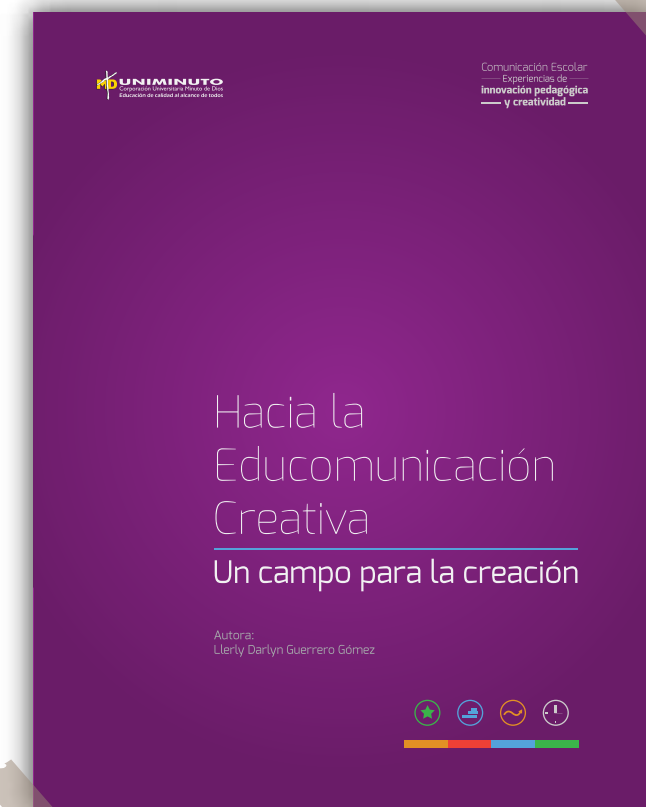
Hacia la Educomunicación Creativa

Un campo para la creación

Autora:
Llerly Darlyn Guerrero Gómez



Descarga **aquí** el texto completo



1 Hacia la educomunicación creativa

2 Comunicación Escolar

3 Modus Operandi

Este artículo presenta la síntesis de la sistematización del Curso Comunicación Escolar y Creatividad, llevado a cabo por el área de Comunicación Escolar de la Escuela de Medios para el Desarrollo (Esmedios) de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de Uniminuto, y el componente “acciones afirmativas para la inclusión escolar de jóvenes talento” de la Secretaria de Educación Distrital (SED). Dicha experiencia explora la formación creativa para la producción en medios de comunicación a partir de las potencialidades del lenguaje.

Para llevar a cabo la sistematización de la experiencia se toma la perspectiva praxeológica, propuesta por Carlos Germán Juliao Vargas en su libro “Una pedagogía praxeológica” como guía para la organización e interpretación de la información. En ese sentido se organiza la experiencia en las cuatro fases del proceso praxeológico de la siguiente manera; “Ver el cuerpo”, reconoce la corporeidad como un horizonte nuevo desde el cual reconocerse así mismo, “Descifrar entre lenguajes” Expresa relaciones del mundos subjetivo frente al universo del lenguaje, “Crear en movimiento” la creatividad como eje transversal para la formación en medios de comunicación, finalmente el texto cierra con la “Devolución creativa” donde se fija aprendizajes de la experiencia educativa en prospectiva hacia los procesos futuros en Educomunicación.

2

Comunicación Escolar

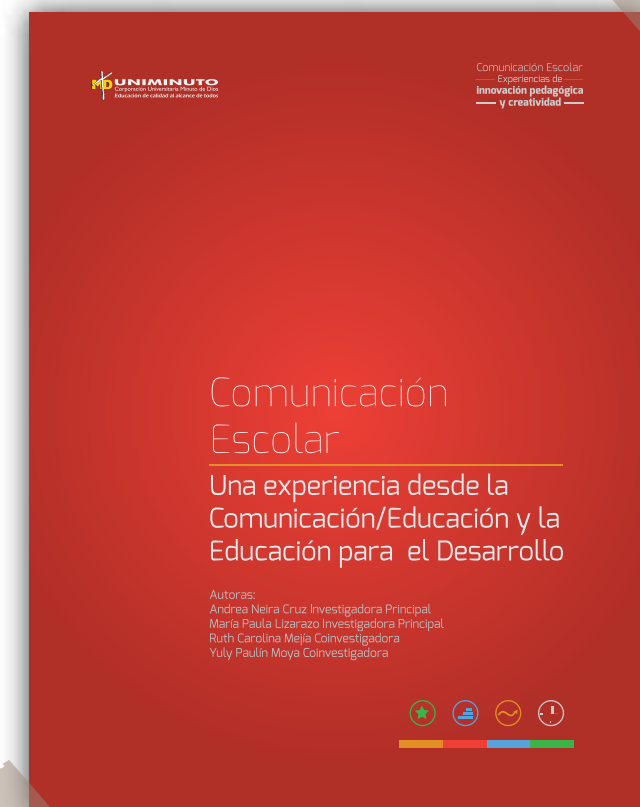
Una experiencia desde la Comunicación/Educación y la Educación para el Desarrollo

Autoras:

Andrea Neira Cruz Investigadora Principal
María Paula Lizarazo Investigadora Principal
Ruth Carolina Mejía Coinvestigadora
Yuly Paulín Moya Coinvestigadora



Descarga **aquí** el texto completo



A la educación formal se le exige constantemente abrir sus puertas a nuevas maneras de leer y estar en el mundo. La incursión de la comunicación escolar ha cultivado un espacio dentro del aula capaz de preguntarse por el territorio, la comunidad, la creatividad y la participación de las y los estudiantes. Este artículo presenta la sistematización de una experiencia en la que la Comunicación Educación y la Educación para el Desarrollo se encuentran para proponer una nueva manera de abordar los medios escolares y la formación ciudadana en espacios educativos.

La articulación de las miradas de ciudadanía y medios, implican en primera medida, que la formación ciudadana posibilite encuentros y exploraciones en las que los medios y las nuevas tecnologías sean protagonistas y que éstos por otro lado, estimulen una manera distinta de construir formas diversas del ser ciudadano.

3

Modus Operandi Arte, educomunicación y nuevas tecnologías

Una propuesta metodológica para
generar nuevos escenarios de aprendizaje

Autoras:

Paola Chaparro

Ruth Carolina Mejía



Descarga **aquí** el texto completo



El presente artículo da a conocer los resultados de la investigación **Arte, Educomunicación y Nuevas tecnologías: una propuesta metodológica para crear nuevos escenarios de aprendizaje**; la cual se dio en tres etapas: La primera consistió en la sistematización de la experiencia Arte y uso pedagógico del celular, la segunda en la implementación de los talleres creativos “Modus operandi” y por último, el desarrollo de una pieza didáctica como propuesta metodológica. Los elementos que articularon estas tres etapas, fueron la utilización del arte como detonante de experiencias creativas, la educomunicación como vehículo del proceso pedagógico y la relación con la tecnología como espacio de deconstrucción de la cotidianidad y de las relaciones con los otros y el mundo.

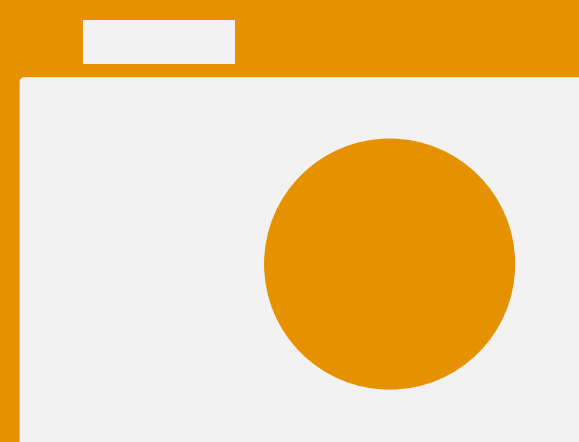
Las premisas y apuestas que aquí se plantean responden a las necesidades actuales de generar innovación en la educación y proponer nuevos lugares para experimentar los aprendizajes y el acceso al conocimiento. Esto se logró a través de la herramienta pedagógica resultado de la investigación, en la que se potencia la lúdica, la exploración y la creatividad como instrumentos de la enseñanza aprendizaje.

1 Infografía para activar
la creatividad

2 Laboratorio Modus
Operandi

3 Imagina La Paz

Producciones



En este apartado encontrarás producciones derivadas de las experiencias de innovación desarrolladas por el área de Comunicación Escolar. En primer lugar, descubrirás un par de piezas gráficas (INFOGRAFÍAS) que sintetizan la metodología implementada en los laboratorios y algunas herramientas metodológicas para potenciar la creatividad. En segundo lugar, puedes encontrar los videos Modus Operandi, donde se muestra la experiencia y las reflexiones en torno a los laboratorios de creación que abordaron el uso del arte y las tecnologías como detonantes del pensamiento creativo. Adicionalmente, también podrás acceder a un sitio web diseñado por los artistas denominado “Laboratorios Modus Operandi”. Es un espacio digital que propone ejercicios que fomentan actitudes disruptivas en la cotidianidad y nos invita a tener una posición imaginativa frente al mundo. Finalmente, podrás encontrar material desarrollado al interior la experiencia Imagina La Paz, dónde se explora la metodología desarrollada por el Área para trabajar la educomunicación creativa. Imagina la Paz fue el proyecto ganador de la convocatoria CREA DIGITAL del Ministerio de las Comunicaciones MinTIC y MinCultura en el año 2016. Es un proyecto transmedia que tiene como base una plataforma digital www.imaginalapaz.co, diseñada para niños y niñas de 6 a 12 años. Los contenidos web se generan a partir de Laboratorios creativos lúdico-pedagógicos donde los niños y las niñas crean productos en radio, video y fotografía, basados en personajes colombianos que han sido olvidados o invisibilizados en nuestra historia y relato de nación. Las producciones escogidas para esta publicación hacen parte de la sección Imaginemos la paz, en donde están los productos realizados por los niños y niñas en audio, fotografía y video en relación a los personajes seleccionados en los laboratorios (Benkos Biohó, Agualongo, María Cano Andrea Echeverry Lucho Arango).

1

Producciones

Infografía para activar la Creatividad

Pasos para activar el pensamiento creativo y usar el arte y la edu-comunicación como dinamizadores del aprendizaje.



Descarga **aquí** la infografía

Instructivo
para perder
el tiempo



Descarga **aquí** la infografía

1 Infografía para activar
la creatividad

2 Laboratorio Modus
Operandi

3 Imagina La Paz

2

Producciones

Laboratorio

MODUS OPERANDI

Sitio Web



Visita **Aquí** el Sitio Web

Este sitio web hace parte de la propuesta digital de los laboratorios de Modus Operandi, en la que se integran algunos ejercicios destinados a activar el pensamiento creativo. En este espacio puedes conocer un poco más la propuesta metodológica que hemos venido planteando alrededor de la educación y los medios, y el vínculo con lenguajes artísticos que se articulan a los procesos de producción de contenidos.



1 Infografía para activar
la creatividad

2 Laboratorio Modus
Operandi

3 Imagina La Paz

2

Producciones

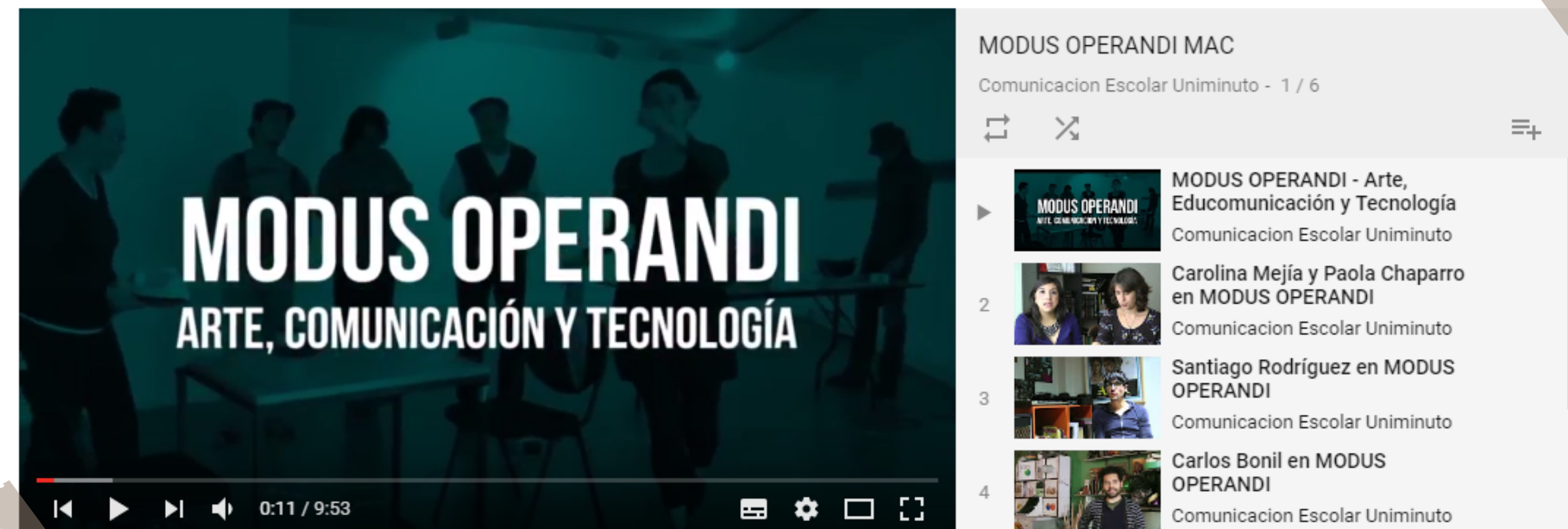
Laboratorio

MODUS OPERANDI

Videos

Ver **Aquí** los videos

En esta producción audiovisual se muestra la experiencia y las reflexiones en torno a los laboratorios de creación “Modus Operandi”, que abordaron el uso de las artes y las tecnologías como detonantes del pensamiento creativo. Presentan una reflexión no sólo de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se dan en la escuela, sino una apuesta metodológica para abordar la producción de contenidos.



1 Infografía para activar
la creatividad

2 Laboratorio Modus
Operandi

3 **Imagina La Paz**

3

Producciones

Imagina La Paz



Visita **Aquí** el Sitio Web

Imagina la Paz es el proyecto ganador de la convocatoria del Ministerio de las Comunicaciones MinTIC para el año 2016. Las producciones que van a encontrar, hacen parte de una plataforma transmedia, en la que los niños y las niñas hicieron uso de estrategias metodológicas diseñadas por el área de Comunicación Escolar. Como producto de este ejercicio, se seleccionaron algunas producciones audiovisuales y experimentaciones sonoras que integraron los elementos propios de nuestra metodología.

Imagina La Paz

Laboratorio de Experiencias





UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos

